

ANSCHREIBEN...

... leicht gemacht

Eine Präsentation für Kampfgericht
und Schiedsrichter

Entwickelt für den DBB von Jörg Brachter

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Inhaltsverzeichnis

I. Eintragungen vor dem Spiel

Beispiel # 1

II. Mannschaft A & B

Die Mannschaftsliste

Spieler und Trainer

Beispiel # 2

Auflösung und „Erste Fünf“

Auszeiten

Fouls – Teil 1

Fouls – Teil 2

Kompensation

Trainerdisqualifikation

Nichteinhaltung der MMV-Kriterien

Mannschaftsfouls

Beispiel # 3

Auflösung Beispiel # 3

III. Das laufende Ergebnis

Spielminuten und Punkte

Feldkörbe

Freiwürfe

Ergebnisse der Spielperioden

Spaltenübertrag

V. Identitätsüberprüfung

Vermerke

Die Rückseite

Korrekturen und Streichungen

Korrigierbare Fehler

Zählfehler

VI. Das Endergebnis

VII. Schlusseintragungen

Der Abschluss

VIII. Impressum



Eine Initiative des WBV, der Sportjugend NRW und dem
Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB





Eintragungen vor dem Spiel

(ALLE DATEN SIND DEM SPIELPLAN ZU ENTNEHMEN)

Hier kommen die offiziellen Vereinsnamen hin
z. B. **TSV LEVERKUSEN**

Hier die Mannschaftszahl, falls größer 1, also **2, 3** oder **4**

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

Mannschaft A Ordn.-Zahl gegen Mannschaft B Ordn.-Zahl

Spielklasse: Ort: Spielhalle: 1. Schiedsrichter:
Spiel Nr.: Datum: Zeit: 2. Schiedsrichter:

Offizielle Spielnummer
laut Spielplan, z. B. **73**

Datum: z. B. **2.7.2003**
Uhrzeit: z. B. **17:15**
(Spielbeginn laut Spielplan)

Name der Stadt, in der gespielt wird,
z. B. **KÖLN, SCHLESWIG, KASSEL**

Innerhalb der Verbände gibt es Unterschiede! Name wie **MAX-SCHMELING-HALLE** oder die offizielle Hallennummer der Halle wie **203A111** oder offizieller Hallenkürzel wie **GE-MBG** eintragen.

z. B.
BBL
2BLDN
BeL4D
JOL2U16M

1. Bundesliga Herren
2. Bundesliga Damen Nord
Bezirksliga 4 Damen
Jugenderoberliga 2 der U16 männlich

Nachname – Komma – 1. Buchstabe Vorname – Punkt
z. B. **KLEIN, D.** oder **BECKMANN, A.** oder **LATZ, H.**

Beispiel # 1

Alle sogenannten Grundeintragungen werden mit **schwarz** eingetragen!

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.							
Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)							
Mannschaft A		Ord.-Zahl	Mannschaft B		Ord.-Zahl		
TSV LEVERKUSEN		2	SVD 49 DORTMUND				
		gegen					
Spielklasse:	1RLH	Ort:	LEVERKUSEN	Spielhalle:	111A162	1. Schiedsrichter:	BÄUMER, H.-J.
Spiel Nr.:	145	Datum:	1. 3. 2003	Zeit:	18:00	2. Schiedsrichter:	OEHL, S.

Laut Spielplan ist heute folgendes Spiel:

1. Regionalliga Herren (1RLH)

21. Spieltag (1. 3. 2003)

...

145. Sa, 1.3.2003 18:00 111A162 TSV Leverkusen 2 – SVD 49 Dortmund SR: 2899 / 2938 *

...

* vorausgesetzt beide Schiedsrichter sind auch anwesend: 2899 = Bäumer, Hans-Jürgen / 2938 = Oehl, Sebastian

Die Mannschaftsliste

30 Minuten vor Spielbeginn:

Die Trainer geben dem Anschreiber eine vorbereitete Liste. Folgende Angaben sind vorgeschrieben:

MANNSCHAFT: ALBA BERLIN				
TA-/MMB-Nr.	NAME, V.	S/Nat	- CAP -	Trikot-Nummer
002	RÖDL, H.		-CAP-	4
038	LÜTCHE, J.			5
				6
054	BOGOJEVIC, V.	F		7
005	HAMMINK, G	E		8
081	OKULAJA, A.			9
				10
009	BAECK, S.			11
007	ALEXIS, W.	A		12
007	FEMERLING, P.	S		13
105	PAPIC, S.			14
021	DEHERE, L.			15
TRAINER: PESIC, S.		Liz.-Nr.: A 110		
TRAINER-ASSISTENT: PRIGGE, B.		Liz.-Nr.: A 141		

Vereinsname

Kapitän

Sonderteilnehmer ausweis (S)
Nationalität des Spielers
falls nicht deutsch
E, F, A

Trikotnummer
(ein- und zweistellige Rückennummern möglich)

Lizenz-Nr. des Trainers
(und falls erforderlich Trainer-Assistenten, nur falls gefordert)

TA-Nummer
z. B. „054“
(es werden die letzten
drei Ziffern eingetragen)

Spielername

Name des Trainers
(und Trainer-Assistenten, falls vorhanden)

Beispiel # 2

Trage die folgenden Spieler richtig (sortiert) ein (Alle Grundeintragungen werden mit **schwarz** eingetragen!):

Mannschaft: Westdeutscher Basketball Verband

Trikot-Nr.	Name	TA-Nr.	Mannschaft	Besondere Kennzeichnung
7	Kubitza, Jan	008	1.	-
11	Grütjen, Helge	005	2.	-
14	Von Heydebrand, Matthias	013	1.	Kapitän
10	Karahan, Yavuz	021	1.	Sonderteilnehmerausweis
4	Pelaj, Nderim	003	3.	-
12	Dohmen, Max	007	1.	-
13	Ohlbrecht, Tim	029	1.	-
8	Wenningkamp, Felix	008	2.	-
9	Askaryar, Matien	041	1.	Ausländer

Trainer:

Coach Kasch, Michael
Assist Velmeden, Holger

Trainerlizenzen:

A140

-

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Auflösung und „Erste Fünf“

Und so ist es dann richtig eingetragen:

		Auszeiten											
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en			
Mannschaft A: WBV													
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4			
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4			
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler				SV-Nr.	X	Trikot-Nr.	FOULS				
✓	003	PELAJ, N.					X	4					
✓	008	KUBITZA, J.						7					
✓	008	WENNINGKAMP, F.					X	8					
✓	041	ASKARYAR, M.				A		9					
✓	021	KARAHAN, Y.				S	X	10					
✓	005	GRÜTJEN, H.						11					
✓	007	DOHMEN, M.					X	12					
✓	029	OHLBRECHT, T.					X	13					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					X	14					
		<i>Mr</i>											
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	A 140					
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.											

Nachdem alle Spieler- und Trainerdaten eingetragen wurden, überprüft der 1. Schiedsrichter die Teilnehmersausweise und vorhandenen Trainerlizenzen.

10 Minuten vor Spielbeginn:

Der Trainer überprüft die durch den Anschreiber vorgenommenen Eintragungen;

Der Trainer markiert **in der Farbe der ersten Spielperiode** die „Ersten Fünf“ durch ein „X“ in der jeweiligen Spalte. Zum Schluss macht er durch sein Handzeichen deutlich, dass alle Eintragungen korrekt sind.

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 sofort der 1. Schiedsrichter zu informieren.

Der Anschreiber trägt ein „X“ in der entsprechenden Zeile bei allen Spielern ein, die anschließend ins Spiel gehen. Dies geschieht **in der Farbe der aktuellen Spielperiode** (hier z. B. 2. Viertel).

Auszeiten

In den Kästchen werden die Spielminuten fortlaufend eingetragen:

z.B.: „12“

(wenn die Spieluhr im 2. Viertel eine Restspielzeit von 08:59 bis 08:00 zeigt.)

Alle Auszeiten werden **in der Farbe der aktuellen Spielperiode** eingetragen bzw. entwertet!

Nicht gebrauchte Auszeiten werden nach der jeweiligen Halbzeit/Verlängerung entwertet („X“).

Bei Unentschieden nach der 4. Spielperiode gibt es pro Verlängerung eine Auszeit.

Bei nicht vorhandenen Verlängerungen werden die Auszeitkästchen durch einen „Doppelstrich“ entwertet.

Mannschaft A: WBV		Auszeiten								
		1. HZ		2. HZ		Verlängerung/en				
		9	12	5	X	X	43			
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4
✓	TA/MMB-Nr.	Namen der Spieler		Schiet	X	Trick	Nr.	FOULS		
✓	003	PELAJ, N.			X		4			
✓	008	KUBITZA, J.					7			
✓	008	WENNINGKAMP, F.			X		8			
✓	041	ASKARYAR, M.		A			9			
✓	021	KARAHAN, Y.		S			10			
✓	005	GRÜTJEN, H.					11			
✓	007	DOHMEN, M.			X		12			
✓	029	OHLBRECHT, T.			X		13			
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -			X		14			
		<i>MJK</i>								
✓	Trainer	KASCH, M.		✓	Liz.-Nr.	A 140				
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.								

Fouls – Teil 1

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

Fouls vor dem Spiel: Spielminute „0“;
Fouls in Pausen: Spielminute „IN“.

- Persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe:
Spielminute ohne Zusatz
- Persönliches Foul mit Freiwurfstrafe:
Spielminute mit Apostroph
- Technisches Foul:
Spielminute mit hochgestelltem ^T
- Unsportliches Foul: **Spielminute wird eingekreist;**
Beim zweiten unsportlichen Fouls ist der Spieler automatisch disqualifiziert. *
- Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Feld:
Spielminute mit hochgestelltem ^D
und „D“ im nächsten Feld

						Auszeiten					
						1. HZ		2. HZ		Verlängerung/e	
Mannschaft A: WBV											
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	Trick-Nr.	FOULS		
✓	003	PELAJ, N.					⊗	4	2		
✓	008	KUBITZA, J.						7			
✓	008	WENNINGKAMP, F.					⊗	8	2'		
✓	041	ASKARYAR, M.				A		9			
✓	021	KARAHAN, Y.				S	X	10	4 ^T		
✓	005	GRÜTJEN, H.						11			
✓	007	DOHMEN, M.					⊗	12	④ 7'	⑨ SD	
✓	029	OHLBRECHT, T.					⊗	13	4 ^D D		
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					⊗	14	3 ^T 4 5 5' 6 ^D D		
		MR									
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	A 140			
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.									

* Diese „administrative“ Disqualifikation wird mit „SD“ (Spieldisqualifikation) gekennzeichnet.

Fouls – Teil 2

					Auszeiten															
					1. HZ				2. HZ				Verlängerung/e							
Mannschaft A: WBV																				
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	Trick-Nr.	FOULS											
✓	003	PELAJ, N.					⊗	4												
✓	008	KUBITZA, J.						7	3	D		D	D	D						
✓	008	WENNINGKAMP, F.					⊗	8												
✓	041	ASKARYAR, M.				A		9												
✓	021	KARAHAN, Y.				S	X	10	4	INT	7	7'	7		F					
✓	005	GRÜTJEN, H.						11												
✓	007	DOHMEN, M.					⊗	12												
✓	029	OHLBRECHT, T.					⊗	13												
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					⊗	14	2	10	9	2'	4'		5					
		Mk																		
✓	Trainer	KASCH, M.				✓		Liz.-Nr.	A 140				5 ^B 8 ^B 9 ^C SD							
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.																		

Fouls vor dem Spiel: Spielminute „0“;

Fouls in Pausen: Spielminute „IN“.

- Disqualifizierendes Foul eines Ersatzspielers: „D“ in alle freien Felder plus Technisches („B“) Foul beim 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.
- 6. Foul eines Spielers, der nach seinem 5. Foul ohne Wissen davon, wieder ins Spiel gekommen oder darin verblieben ist.
- Technisches Foul gegen den Trainer: **Spielminute mit hochgestelltem^B („B“-Foul) oder^C („C“-Foul).** Der Schiedsrichter muss dies (B oder C) dem Anschreiber mitteilen.

Bei drei „B“-Fouls oder zwei „C“-Fouls oder bei einer Kombination von zwei „B“- 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.

Trainerdisqualifikation

Auch Trainer oder Trainerassistenten können aufgrund ihres Verhaltens disqualifiziert werden. Hiermit ist nicht die notwendige administrative Spieldisqualifikation gemeint, die in „**Fouls – Teil 2**“ behandelt wurde.

Disqualifikation des Trainers:

✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	6 ^C	D	
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—			

Der Trainer wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhalten disqualifiziert. Diese Disqualifikation muss auf der Rückseite des Spielberichtsbogens vermerkt werden und der Spielleitung ist innerhalb von 48 Stunden die Begründung der Disqualifikation mitzuteilen. Es wird ein „C“-Foul eingetragen und das nächste freie Kästchen mit einem großen „D“ ausgefüllt.

Disqualifikation des Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	8 ^B		
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—	D	D	D

Hier wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhalten der Trainerassistent disqualifiziert. Auch diese Disqualifikation muss auf der Rückseite des Spielberichtsbogens vermerkt werden und der Spielleitung ist auch in diesem Fall innerhalb von 48 Stunden die Begründung der Disqualifikation mitzuteilen. Alle freien Foulkästchen sind mit einem „D“ auszufüllen und es gibt ein Foul („B“) in der Zeile des Trainers.

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Nichteinhaltung der MMV-Kriterien

Im Jugendbereich des DBB wird bis einschließlich der U16 zwingend Mann-Mann-Verteidigung (MMV) 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 Assistenztrainers vermerkt wird.

Eintragung des technischen Fouls beim Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140			
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.		Liz.-Nr.	_____	6 ^T	8 ^T	9 ^T 10 ^T

Diese technischen Fouls zählen **nicht** zu den technischen Fouls gegen den Trainer, werden aber analog bestraft. Sie zählen auch **nicht** zu den Mannschaftsfouls. Es gibt **keine** Begrenzung bezüglich der Anzahl der deshalb verhängten technischen Fouls.

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Mannschaftsfouls

Fouls, die beim Trainer angeschrieben werden, zählen nicht zu den Mannschaftsfouls!

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/e				
Mannschaft A:		WBV												
Mannschafts-	1. Viertel	X	X	X	X	2. Viertel				X	2	3	4	
	Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel				1	2	3	4
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.					X	4	8'					
✓	008	KUBITZA, J.						7	13					
✓	008	WENNINGKAMP, F.					X	8	0'	(4)				
✓	041	ASKARYAR, M.				A		9						
✓	021	KARAHAN, Y.				S	X	10	3	9'				
✓	005	GRÜTJEN, H.						11						
✓	007	DOHMEN, M.					X	12						
✓	029	OHLBRECHT, T.					X	13						
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					X	14	7					
		MK												
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	A 140		5 ^B				
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.												

Bei den vorgedruckten Zahlen „1“ bis „4“ wird bei einem Spielerfoul das entsprechende Kästchen mit einem „X“ entwertet.

Nach jeder Spielperiode werden die noch freien Kästchen durch einen waagerechten Strich „-“ entwertet.

Alle Eintragungen werden in der Farbe der betreffenden Spielperiode gemacht!

Hier nun ein kleines animiertes Beispiel (7 Fouls in der 1. Spielperiode und 1 Foul in der 2. Spielperiode):

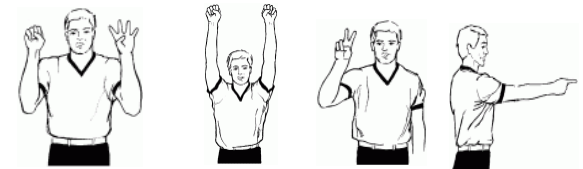
Beispiel # 3

Trage alle Auszeiten, Fouls und Mannschaftsfouls ein:
(Die „Ersten Fünf“ sind auf dem Spielfeld – Anzeige erfolgt automatisch)

Spielperiode:
1
Restspielzeit:
10:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:51



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
08:33



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:10



Spieler Nr. 8 verlässt das Spiel;
für ihn kommt Spieler Nr. 7

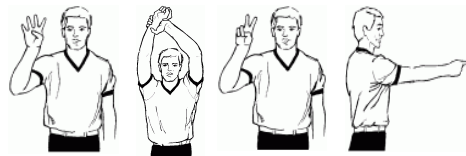
Spielperiode:
1
Restspielzeit:
06:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
02:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
05:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:48



Spielperiode:
2
Restspielzeit:
04:20



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:00

Der Anschreiber muss nun noch eine dicke Linie zwischen den gebrauchten und frei gebliebenen Foulkästchen ziehen (mit der gleichen Farbe wie in der vorausgegangenen Spielperiode).

Auflösung Beispiel # 3

		Auszeiten											
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en			
Mannschaft A: WBV		4											
Mann-	1. Viertel	X	X	X	X	2. Viertel	X	2	3	4			
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4			

✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	Schul.	X	Trick-Nr.	FOULS
✓	003	PELAJ, N.		X	4	(5) 16
✓	008	KUBITZA, J.		X	7	8
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	0'
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9	
✓	021	KARAHAN, Y.	S		10	
✓	005	GRÜTJEN, H.			11	
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	2 10'
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	7 ^D D
		<i>Mr</i>				
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.				

Hauptsponsor des DBB
ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Das laufende Ergebnis

Grundsätze:

Die Spielrichtung wird offiziell erst beim Eröffnungssprungball festgelegt.

Es wird stufenweise angeschrieben

(bei „A“ und „B“ keine Eintragungen in der gleichen Zeile)

Die Minutenzahl wird nicht wiederholt

(z. B. bei mehreren Punkten oder Freiwürfen in der gleichen Spielminute)

Es dürfen niemals Spalten (bei „A“ und „B“) frei gelassen werden

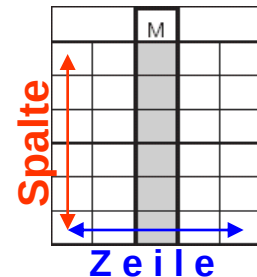
Grundeintragungen werden in SCHWARZ eingetragen (bis auf „Erste Fünf“ und deren Bestätigung)

1. Spielperiode wird in ROT eingetragen

2. Spielperiode wird in GRÜN eingetragen

3. Spielperiode wird in BLAU eingetragen

4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung wird in SCHWARZ eingetragen



oder:

**Grundeintragung: Farbe 1 – 1. Spielperiode: Farbe 2 - 2. Spielperiode: Farbe 1
3. Spielperiode: Farbe 2 - 4. Spielperiode + Verlängerung(en): Farbe 1**

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Spielminuten und Punkte

Hauptsponsor des DBB
ING DiBa
Die Bank und Du
Ausrüster des DBB



Beim Eröffnungssprungball trägt der Anschreiber nach Art. 9 der offiziellen Regeln rechts vom „M“ ein „A“ ein, da Mannschaft A auf den Korb rechts vom Kampfgericht spielt. Links vom „M“ trägt der Anschreiber den anderen Buchstaben ein.

Zoom:

		M		
1	2		1	2

Hier werden die fortlaufenden Spielminuten eingetragen, z. B. „0“, „34“ oder „IN“.

Hier werden die **Trikotnummern der Spieler** (Spalte 1) und das **laufende Ergebnis** (Spalte 2) der Mannschaft eingetragen, die vom Kampfgericht aus gesehen auf den rechten Korb wirft.

Hier werden die **Trikotnummern der Spieler** (Spalte 1) und das **laufende Ergebnis** (Spalte 2) der Mannschaft eingetragen, die vom Kampfgericht aus gesehen auf den linken Korb wirft.



Feldkörbe

B	M	A
12	2	1
		8
		2

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

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

Anschließend erzielen beide Mannschaften in den nächsten zwei Spielminuten weitere Körbe.

B	M	A
12	2	1
		8
15	5	2
	3	6
	4	4
		7

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

Erzielt ein Spieler zufällig ein Feldkorb in den eigenen Korb, werden für diesen Korb der gegnerischen Mannschaft zwei Punkte angeschrieben, und zwar deren Kapitän auf dem Spielfeld. Punkte wegen Goaltending oder Stören des Balles werden dem Werfer gutgeschrieben.

Freiwürfe

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

Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf
mit getroffenem Bonusfreiwurf.

Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf
mit verworfenem Bonusfreiwurf.

Zwei erfolgreiche Freiwürfe.

Zwei Freiwürfe: Erster erfolg-
reich, zweiter verfehlt.

Drei Freiwürfe: Erster und zweiter
verfehlt, dritter nach Wiederholung
getroffen.

Tipp: Warte mit der Eintragung bei
Freiwürfen, das kann Korrekturen
vermeiden (z. B. Wiederholung
oder Ungültigkeit wegen Übertritt)

		4	13	27
				28
11	(33)			
	34			
		5	15	30
				-
10	(37)			
	-			
7	38	6		
	39			
			4	-
				-
8	40			
	-			
		8	13	32
				33
				34
14	-			
	-			
	41			
		:		
		:		
		IN	4	-
				77

Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf
mit getroffenem Bonusfreiwurf.

Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf
mit verworfenem Bonusfreiwurf.

Zwei erfolglose Freiwürfe.

Drei erfolgreiche Freiwürfe.

Technisches Foul während einer
Spielpause: Erster Freiwurf verworfen.

Ergebnisse der Spielperioden

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

Am Ende 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 linken Korb; „B“ auf den rechten 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. Nun es geht weiter.

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.

Das Endergebnis wird doppelt unterstrichen. Das Ergebnis der 4. Spielperiode bzw. das der Verlängerung(en) wird übertragen.

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

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

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

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

Ergebnis des 1. Viertels:

A: **22** B: **21**

Ergebnis des 2. Viertels:

A: **17** B: **11**

Ergebnis des 3. Viertels:

A: **19** B: **34**

Ergebnis des 4. Viertels:

A: **20** B: **12**

Ergebnis der Verlängerung/en:

A: **7** B: **10**

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

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Gleiches gilt auch für das Verfahren in der Pause zwischen Spielperioden, bei Halbzeit oder vor Verlängerungen.

Identitätsüberprüfung

Überprüfung der Teilnehmerausweise

- > Passfoto korrekt befestigt?
- > Stimmt das Foto mit dem Spieler überein?
- > Stempel auch über einen Teil des Passfotos?
- > Unterschrift des Spielers vorhanden?
- > Stimmen Vereinsname und Altersklasse?

Überprüfung der Trainerlizenz(en)

- > Stempel und Unterschrift des Verbandes/Bundes vorhanden?
- > Unterschrift des Trainers vorhanden?
- > Überprüfung der Gültigkeit (Fortbildung besucht)?
- > Stimmt die eingetragene Lizenznummer?
- > Ist der Trainer anwesend?
- > Passfoto korrekt befestigt?
- > Stimmt das Foto mit dem Trainer überein?

Wenn alles korrekt → Haken in das Häkchenfeld („✓“)

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

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Vermerke # 1

Nur der 1. Schiedsrichter hat das Recht, auf der Rückseite des Anschreibebogens 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 „Strich“ zu entwerfen:

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Unterschriften

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



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

Vermerk bei defekter Korbanlage:

LINKE KORBANLAGE IST SCHIEF UND NEIGT SICH CA. 7 CM VON LINKS OBEN NACH RECHTS UNTEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (BÄUMER, HANS-JÜRGEN, 1. SR.)

Vermerk bei fehlender Spielkleidung:

MANNSCHAFT TSV KÖNIGSHAUSEN OHNE TRIKOTS. ALLE SPIELER HABEN T-SHIRTS IN UNTERSCHIEDLICHEN FARBEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (BÄUMER, HANS-JÜRGEN, 1. SR.)

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Vermerke # 2

Vermerk bei Protest:

PROTEST DURCH TSV KÖNIGSHAUSEN: 2. MINUTE, 4. SPIELPERIODE, 77:77 WEGEN AUSFALL DER 24-SEKUNDEN-ANLAGE; ZEIT WIRD VOM TRAINER-ASSISTENTEN DER HEIMMANNSCHAFT GENOMMEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (BÄUMER, HANS-JÜRGEN, 1. SR.)

Folgende Angaben müssen immer vermerkt werden:

- NAME DER PROTESTIERENDEN MANNSCHAFT
- ZEITPUNKT (EVTL. SPIELMINUTE, SPIELPERIODE UND SPIELSTAND)
- ANGEGEBENER PROTESTGRUND

Vermerk bei Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises:

SPIELER PELAJ, NDERIM, GEB. 09.11.1988, WBV, OHNE TNA. IDENTITÄT DURCH BPA (NR. 1234567890) NACHGEWIESEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (PELAJ, NDERIM)

UNTERSCHRIFT: _____ (BÄUMER, HANS-JÜRGEN, 1. SR.)

(BPA = Bundespersonalausweis)

Der grüne Text kann je nach Situation geändert werden:

- SPIELER DEM 1. / 2. SR PERSÖNLICH BEKANNT
- SPIELER DEM GEGNER (SPIELER XY / TRAINER XY) PERSÖNLICH BEKANNT
- IDENTITÄT NICHT NACHGEWIESEN UND NICHT PERSÖNLICH BEKANNT.

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Korrekturen und Streichungen

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

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en				
Mannschaft A: WBV														
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4				
schafts-	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4				
Fouls:														
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler		S/Nr.	X	Trick-Nr.	FOULS							
✓	003	PELAJ, N.			⊗	4								
✓	008	KUBIKKA, J. KUBITZA, J.				7								
✓	008	WENNINGKAMP, F.			⊗	8								
✓	041	ASKARYAR, M.		A		9								
	21	KARAHAN, Y.		S		10								
✓	005	GRÜTJEN, H.				11								
✓	007	DOHMEN, M.			⊗	12								
✓	029	OHLBRECHT, T.			⊗	13	⊗							
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -			⊗	14	2							
Trainer		KASCH, M.		✓	Liz.-Nr.	A 140								
Trainer-Assistent		VELMEDEN, H.												

Korrektur eines falschen Namens vor Spielbeginn durch den 1. SR.

Streichung eines Spielers vor Spielbeginn durch den 1. SR.

Korrektur eines falsch aufgeschriebenen Fouls.

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 berichtigt werden können, 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 belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler in Gang gesetzt worden war.

Das bedeutet:

Fehler geschieht:

- alle Fehler ereignen sich während eines toten Balles

Ball belebt:

- Fehler ist korrigierbar

Spieluhr wird in Gang
gesetzt oder läuft weiter

- Fehler ist korrigierbar

Ball tot

- Fehler ist korrigierbar

Ball belebt

- Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

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

Wenn eingetragene Körbe oder erzielte Freiwürfe gestrichen oder nachgetragen werden, ist auf dem Anschreibebogen eine Fußnote anzubringen und durch den 1. Schiedsrichter abzuzeichnen.

[illegible]

* gestrichen,
falscher Frei-
werfer

Bäumer, 1. SR

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

Es wurde von 57 auf 60 weitergezählt.

Regelung:

Sofern es keinen erfolgreichen Drei-Punkte-Wurf gab, ist das Ergebnis auf 59 zu korrigieren.

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

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis (- 1) eingetragen und mit dem Handzeichen des Schiedsrichters versehen.

Andernfalls ist die „60“ einzukreisen.

[illegible]

Es wurde von 51 auf 52 weitergezählt.

Regelung:

Es ist auf 53 zu korrigieren.

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

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis eingetragen (+ 1) und mit dem Handzeichen des Schiedsrichters versehen.

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Das Endergebnis

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

Ergebnis des 1. Viertels:

A: **22**

B: **21**

Ergebnis des 2. Viertels:

A: **17**

B: **11**

Ergebnis des 3. Viertels:

A: **19**

B: **34**

Ergebnis des 4. Viertels:

A: **20**

B: **12**

Ergebnis der Verlängerung/en:

A: **7**

B: **10**

Endergebnis:

A: **85**

B: **88**

Name der gewinnenden Mannschaft:

TSV KÖNIGSHAUSEN

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

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Schlusseintragungen

Nach Spielende sieht „Mannschaft A“ so aus:

				Auszeiten								
				1. HZ		2. HZ		Verlängerung/e				
Mannschaft A: WBV				4	X	28	44	X	45	==		
Mann- schafts-	1. Viertel	X X X X			2. Viertel		X X X X					
	Fouls: 3. Viertel	X X X X			4. Viertel		X X X X					
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler		S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X		4	5	16	18'	28	40	—
✓	008	KUBITZA, J.		X		7	8	11'	34			—
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X		8	0'	39				—
✓	041	ASKARYAR, M.		A	X	9	11'	23'	31'			—
✓	021	KARAHAN, Y.		S	X	10	13					—
✓	005	GRÜTJEN, H.		X		11	24	35'				—
✓	007	DOHMEN, M.		X		12	2	10'	15'			—
✓	029	OHLBRECHT, T.		X		13	26	33	44'			—
✓	0 13	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X		14	7 ^D	D				—
		MZ										
✓	Trainer	KASCH, M.		✓	Liz.-Nr.	A 140		11 ^B	—			
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.				—		—				

Nach dem Spielende schließt der Anschreiber den Spielberichts-bogen ab:

Nicht gebrauchte Auszeiten werden durch „X“ entwertet;

Nicht vorhandene Auszeiten, werden durch „=“ (Doppelstrich) entwertet;

Nicht benötigte Foul- oder Mannschaftsfoulkästchen werden durch „-“ entwertet.

Sind bereits fünf persönliche Fouls eingetragen, so wird auch das Feld hinter dem fünften Foul entwertet:

Der Abschluss

Der Anschreiber lässt den Zeitnehmer und den 24-Sekunden-Zeitnehmer den Namen in Druckbuchstaben eintragen und trägt dann selber seinen Namen in Druckbuchstaben ein.

Ist ein Protest eingelegt worden, der aufrecht erhalten werden soll, 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:

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

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 gibt.

Anschreiber: BRACHTER, J.
 Anschreiber-Assistent: EBERT, C.
 Zeitnehmer: WOLTER, J.
 24"-Zeitnehmer: SCHWINDT, P.
 Kommissar: /

Kapitäns-Unterschrift
im Protestfall /

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

☐ 2 8 9 9 ☐

Unterschriften

Jürgen Bäumer

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

☐ 2 9 3 8 ☐

S.Oehl

Vermerk
auf der
Rückseite

☐

Seit dem Wegfall der Lizenzstufen (A, B, C) werden lediglich die Lizenznummern der Schiedsrichter eingetragen.

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

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Impressum

Verantwortlich für den Inhalt:



Deutscher Basketball Bund
Bundesgeschäftsstelle
Schwanenstraße 6-10
58089 Hagen

info@basketball-bund.de

Telefon: 0 23 31 / 10 6 - 0

Bezug:

Die gesamte Präsentation ist herunter zu laden unter:

<http://www.basketball-bund.de>

Bearbeitung:

Jörg Brachter

Email: info@anschreiber.de

mit freundlicher Unterstützung der
DBB-Regelkommission

Ende der Präsentation

Hauptsponsor des DBB
ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB

