

Kampfrichterausbildung

- Aufgaben des Anschreibers -



1. Einwurfanzeiger / Wechselnder Ballbesitz

1. Wechselnder Ballbesitz ist das Verfahren, den Ball anstelle eines Sprungballs durch einen Einwurf zu beleben. Bei allen Sprungballsituationen werfen die Mannschaften den Ball abwechselnd von der Stelle ein, die der Sprungballsituation am nächsten liegt.
2. Welcher Mannschaft der Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zusteht, ist durch den Einwurfanzeiger für Wechselnden Ballbesitz anzuzeigen. Der Pfeil muss in Richtung des gegnerischen Korbs zeigen. Die Richtung des Anzeigers wird unmittelbar nach Ende des Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz umgekehrt.
3. Das erste Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz wird unmittelbar nach Spielbeginn durch die erste Ballkontrolle nach dem Sprungball festgelegt: Die Mannschaft, die die erste Ballkontrolle nicht erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
4. Die Mannschaft, der nach Ende einer Spielperiode der nächste Wechselnde Ballbesitz zusteht, übt dieses Recht zu Beginn der nächsten Spielperiode aus, indem sie diesen Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausführt.
Wurde jedoch in einer Spielpause ein Foul mit der Strafe „Zwei Freiwürfe plus Einwurf“ verhängt, werden die Freiwürfe vor Beginn der nachfolgenden Spielperiode ausgeführt. Anschließend beginnt die Spielperiode mit dem zur Strafe gehörenden Einwurf, das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz bleibt bestehen. Bei einem Foul vor Spielbeginn werden zwei Freiwürfe ausgeführt, anschließend beginnt das Spiel mit dem Eröffnungssprungball.
5. Beginn und Ende eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz sind wichtig, falls sich während dieses Einwurfs eine Regelübertretung oder ein Foul ereignen. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz



1. Einwurfanzeiger / Wechselnder Ballbesitz

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

6. Durch eine Regelübertretung während des Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz geht dieser Mannschaft der Wechselnde Ballbesitz verloren. Die Regelübertretung wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft. Zusätzlich ist der Einwurfanzeiger sofort zu drehen, um anzuzeigen, dass der nun einwerfenden Mannschaft zusätzlich der nächste Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zusteht.

7. Durch ein Foul gleich welcher Mannschaft

- vor Beginn einer Spielperiode, ausgenommen vor der ersten Spielperiode, oder
- während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz

geht der einwerfenden Mannschaft das Recht für Wechselnden Ballbesitz nicht verloren.

Geschieht ein Foul während des Einwurfs zu Beginn einer Spielperiode (frühestens ab der zweiten Spielperiode), nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht, aber bevor er einen Spieler auf dem Spielfeld berührt, dann wird das Foul so behandelt und bestraft, als hätte es sich während der Spielzeit ereignet.



2. Vor dem Spiel

Der offizielle vom DBB herausgegebene Anschreibebogen hat Durchschreibesätze von je drei Seiten: Weiß, rosa und gelb. Das erste Blatt (weiß) ist für den Veranstalter des Wettbewerbs (Spilleitung) bestimmt. Die erste Durchschrift (rosa) erhält die Sieger-, die zweite Durchschrift (gelb) die Verlierermannschaft.

Ehe der Anschreiber mit den Eintragung auf dem Anschreibebogen beginnt, sollte er sich vergewissern, dass das Durchschreibesystem funktioniert und auf dem gelben Papier endet (Trennpappe nicht vergessen).

Die Eintragungen auf dem Anschreibebogen können in zwei oder vier Farben erfolgen. Für die Eintragungen gilt folgende Reihenfolge:

	Zwei Farben:	Vier Farben:
Eintagungen vor Spielbeginn:	Farbe 1 (z.B. schwarz)	Farbe 1 (z.B. schwarz)
1. Spielperiode:	Farbe 2 (z.B. rot)	Farbe 2 (z.B. rot)
2. Spielperiode:	Farbe 1 (z.B. schwarz)	Farbe 3 (z.B. grün)
3. Spielperiode:	Farbe 2 (z.B. rot)	Farbe 4 (z.B. blau)
4. Spielperiode und Verlängerungen:	Farbe 1 (z.B. schwarz)	Farbe 1 (z.B. schwarz)

Mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn hat der Anschreiber den Anschreibebogen mit GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN wie folgt vorzubereiten:



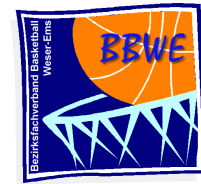
2. Vor dem Spiel

1. Spieldaten

Der Anschreiber füllt zuerst die Kopfzeile des Anschreibebogens wie in Abb. 1 aus:

- Mannschaften: Mannschaft A und Mannschaft B mit vollständigem offiziellen Mannschaftsnamen. Die Heimmannschaft ist die zuerst genannte (Mannschaft A). Bei einem Turnier oder einem Spiel auf neutralem Spielfeld ist die im Programm oder auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft als Mannschaft A definiert und als erste auf dem Anschreibebogen einzutragen. Die andere Mannschaft ist Mannschaft B.
- Ordnungszahl: Die Ordnungszahl einer Vereinsmannschaft ist die Nummerierung der Mannschaft unterhalb der 1. Mannschaft. Die Eintragung der Ordnungszahl der betreffenden Mannschaft ist deshalb nur unterhalb der 1. Mannschaft erforderlich.
- Spielklasse: Die im Spielplan angegebene Bezeichnung ist als Abkürzung einzutragen. Ist die Spielklasse in Spielgruppen unterteilt, ist zusätzlich die Spielgruppenbezeichnung einzutragen.
- Spiel-Nr.: Die dem Spiel laut Spielplan zugeordnete Nummer.
- Ort: Spielort (Name der Stadt)
- Spielhalle: Name der Spielhalle - Datum: Tag, Monat, Jahr
- Zeit: Anfangszeit laut Spielplan. Abweichungen hiervon sind vom Schiedsrichter bzw. Kommissar zu protokollieren.
- 1., 2. Schiedsrichter: Die Namen einschließlich der Anfangsbuchstaben der Vornamen sowie in den dafür vorgesehenen Kästchen deren Lizenznummern (Fußzeile).

2. Vor dem Spiel



DEUTSCHER BASKETBALL BUND E. V.					
Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)					
Mannschaft A	TSV NEUENDORF	Ordn.-Zahl	<input type="text"/>	Mannschaft B	SG MASSENBERG
				gegen	Ordn.-Zahl
				<input type="text"/>	II
Spielklasse: <u> BZL </u>	Ort: <u> NEUENDORF </u>	Spielhalle: <u> SPORTZENTRUM </u>	1. Schiedsrichter: <u> MEYER, H. </u>		
Spiel Nr.: <u> 123 </u>	Datum: <u> 16.03.2008 </u>	Zeit: <u> 20:00 UHR </u>	2. Schiedsrichter: <u> SCHMIDT, M. </u>		

Abb. 1: ausgefüllte Kopfzeile eines Anschreibebogens

2. Mannschaftsaufstellungen

Der Anschreiber füllt die linke Seite des Anschreibebogens mit den für den Wettbewerb vorgeschriebenen Teilnehmerausweisnummern (TA-/MMB-Nr.) sowie den NAMEN der Spieler und ihren Nummern aus. Darüber hinaus trägt er die NAMEN des Trainers und Trainer-Assistenten, für den Trainer zusätzlich die Nummer der Trainerlizenz, bei beiden Mannschaften ein.

Die als Mannschaft „A“ geltende Mannschaft wird im oberen, die als Mannschaft „B“ geltende Mannschaft im unteren Feld eingetragen.



2. Vor dem Spiel

Mindestens zwanzig Minuten (möglichst früher) vor dem festgesetzten Spielbeginn geben die Trainer dem Anschreiber eine vorbereitete Liste, die folgende Angaben enthält:

- Vereinsname,
- MMB-Nummer,
- NAME, einschließlich Anfangsbuchstabe des Vornamens aller Spieler,
- Kennzeichnung von „CAP“,
- Spielernummern,
- NAME, Anfangsbuchstabe des Vornamens des Trainers,
- Lizenznummer des Trainers (wenn gefordert) und
- NAME, Anfangsbuchstabe des Vornamens des Trainer-Assistenten.

Der Trainer ist für die Richtigkeit der durch den Anschreiber vorgenommenen Eintragungen verantwortlich und zeichnet diese ab, wenn er die fünf Spieler benennt, die das Spiel beginnen werden.

Die Spieler müssen in numerischer Reihenfolge ihrer Spielernummern auf dem Anschreibebogen eingetragen werden. In der ersten Spalte werden die für die Feststellung der Identität vorgesehenen Häkchen gemacht, in der zweiten Spalte (TA-/ MMB-Nr.) werden die für den Wettbewerb vorgeschriebenen Teilnehmerausweisnummern, in der dritten die Spielernamen, in der vierten das Kreuz mit oder ohne Kreis für den erfolgten Einsatz und in der fünften Spalte die Spielernummern eingetragen.



2. Vor dem Spiel

Folgende Detailangaben sind in Bezug auf die einzelnen Spalten zu beachten:

3. Häkchenspalte

Vorlage des Teilnehmerausweises mit Identitätsprüfung des Spielers.

Von jedem Spieler muss dem Schiedsrichter ein gültiger Teilnehmerausweis vorgelegt werden. Nach erfolgter Prüfung des Teilnehmerausweises und der Feststellung der Identität des Spielers macht der Schiedsrichter bzw. der Kommissar, wenn keine Beanstandungen festgestellt werden, bei dem betreffenden Spieler in dem vorgeschriebenen Kästchen (erste Spalte) ein Häkchen (Abb. 2). Kann ein Spieler zur Identitätsfeststellung nicht seinen Teilnehmerausweis vorlegen, darf der Schiedsrichter das Häkchen nicht eintragen. In diesem Fall hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk zu machen (siehe Beispiele):

- a) Bei Vorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments: Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art des Dokuments.
- b) Bei Nichtvorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments: Name, Vorname, Geburtsdatum und Verein.

In beiden Fällen muss der betreffende Spieler die notierten Angaben über seine Person durch seine Unterschrift bestätigen.

2. Vor dem Spiel



Beispiel zu a):

Spieler Müller, Fritz, geb. 12.12.1979, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis, Identität durch Personalausweis Nr. 123456789 nachgewiesen.

Unterschrift: (Müller, Fritz)

Unterschrift: (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

Beispiel 1 zu b):

Spieler Müller, Fritz, geb. 12.12.1979, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis, Spieler dem Schiedsrichter persönlich bekannt.

Unterschrift: (Müller, Fritz)

Unterschrift: (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

Beispiel 2 zu b):

Spieler Müller, Fritz, geb. 12.12.1979, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis, Identität nicht nachgewiesen und nicht persönlich bekannt.

Unterschrift: (Müller, Fritz)

Unterschrift: (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)



2. Vor dem Spiel

4. Spalte „TA-/MMB-Nr.“

Es sind die für den Wettbewerb vorgesehenen Ziffern einzutragen - die letzten drei Ziffern der Teilnehmerscheinnummer.

5. Spalte „Namen der Spieler“

Die Namen der Spieler müssen deutlich und in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN geschrieben werden. Bei Doppelnachnamen z.B. Schulte-Eichhoff ist der Name lediglich mit „SCHULTE-E.“ einzutragen. Von dem Vornamen ist lediglich der erste Buchstabe einzutragen. Müssen auf dem Anschreibebogen zwei oder mehrere Spieler mit demselben Nachnamen und mit demselben ersten Buchstaben des Vornamens eingetragen werden, müssen weitere Buchstaben des Vornamens bis zur Unterscheidbarkeit hinzugefügt werden. Bei Doppelvornamen ist z.B. Heinz-Dieter lediglich als „H.-D.“ einzutragen.

Der Kapitän der Mannschaft wird durch die Eintragung „-CAP-“ hinter seinem Namen gekennzeichnet.

Die Kennzeichnung von Spielern, die keine deutsche Staatsangehörigkeit haben, ist nicht mehr erforderlich. Ausnahmen hiervon kann es in Ausschreibungen bei bestimmten Wettbewerben geben. In diesem Fall wird diese Kennzeichnung (z.B. „A“), die sich auf dem Teilnehmerschein hinter bzw. unterhalb der Teilnehmerscheinnummer befindet, hinter seinem Namen eingetragen.



2. Vor dem Spiel

6. Spalte „x“

Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn sind von den Trainern die Spieler der Ersten Fünf mit einem kleinen „x“ (ohne Kreis, in der Farbe der ersten Spielperiode) zu kennzeichnen. Der Trainer der Mannschaft „A“ hat als erster diese Informationen zu geben. Ein anschließender Austausch eines Spielers der gekennzeichneten Ersten Fünf gegen einen anderen auf dem Anschreibebogen eingetragenen Spieler ist nur zulässig, wenn der ursprünglich vorgesehene Spieler sich vor Spielbeginn verletzt und der 1. Schiedsrichter von der Echtheit der Verletzung überzeugt ist. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, falls sie dies wünscht.

Der Anschreiber zieht zu Beginn des Spiels dann einen Kreis um jedes „x“, wenn die bezeichneten ersten fünf Spieler das Spielfeld betreten. Wird vor dem Sprungball zu Spielbeginn entdeckt, dass einer der Spieler nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört, muss der Anschreiber sich bemerkbar machen, da dieser Spieler gegen den ursprünglich vorgesehenen Spieler ausgetauscht werden muss. Hat das Spiel bereits begonnen, wird ein solcher Fehler nicht mehr beachtet.

Der Anschreiber trägt ein kleines „x“ (ohne Kreis, in der Farbe der aktuellen Spielperiode) immer dann in die Spalte ein, wenn ein Ersatzspieler zum ersten Mal das Spielfeld betritt und zum Spieler wird.



2. Vor dem Spiel

7. Spalte „Trikot-Nr.“

Bei internationalen Spielen der FIBA sind als Spielernummern nur die Zahlen 4 bis 15 zugelassen. Die Nationalverbände dürfen für ihre Wettbewerbe andere maximal zweistellige Nummern zulassen. Die Spieler müssen in aufsteigender Folge ihrer Spielernummern eingetragen werden, nicht besetzte Spielernummern dürfen nicht eingetragen werden. Die zugelassenen Spielernummern sind in der Ausschreibung des Wettbewerbs festgelegt. Zwischen den Namenseintragen darf es keine freie Zeile geben. Bei weniger als zwölf Spielern ist nach dem letzten Spieler die nächste Leerzeile durch einen Strich zu entwerten.

8. Zeilen „Trainer“ und „Trainer-Assistent“

Der Trainer ist in der oberen Zeile mit Namen und dem ersten Buchstaben des Vornamens deutlich und in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN einzutragen.

In der unteren zweiten Zeile ist der Name des Trainer-Assistenten einzutragen. Ist kein Trainer-Assistent anwesend, ist diese Zeile durch einen Strich zu entwerten.

Wenn es sich um ein Spiel handelt, bei dem der Trainer eine Lizenzpflicht hat, muss die Kategorie und die Nummer der Trainerlizenz oder die Nummer der Trainer-Übergangslizenz eingetragen werden.

Ist der eingetragene Trainer anwesend, hat der 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar dieses durch das Häkchen in dem vorgeschriebenen Kästchen (1. Spalte) zu bestätigen. Das gleiche gilt für einen Trainer-Assistenten, falls anwesend. Ist der eingetragene Trainer nicht in der Halle, darf kein Häkchen notiert werden. In diesem Fall hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens einen entsprechenden Vermerk zu notieren.



2. Vor dem Spiel

Der eingetragene Trainer ist verpflichtet, seine Trainerlizenz bzw. seine Trainer-Übergangslizenz dem Schiedsrichter bzw. Kommissar unaufgefordert zur Prüfung und zur Identitätsfeststellung vorzulegen.

Legt der Trainer seine Trainerlizenz bzw. seine Trainer-Übergangslizenz vor und hat die Prüfung keine Beanstandung ergeben, ist vom Schiedsrichter in das vorgesehene Kästchen (3. Spalte) ein Häkchen zu notieren. Legt der Trainer seine Trainerlizenz bzw. seine Trainer-Übergangslizenz nicht vor oder hat die Prüfung eine Beanstandung ergeben, darf das Häkchen nicht eingetragen werden. In diesem Fall hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens einen entsprechenden Vermerk zu notieren. Ist ein Kommissar anwesend, ist er dafür zuständig und vermerkt es in seinem Bericht.

Wenn eine Mannschaft einen Spielertrainer hat, muss dieser als Kapitän fungieren. Sollte er wegen eines disqualifizierenden Fouls das Spielfeld verlassen müssen oder ist er wegen einer schweren Verletzung nicht in der Lage, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, ersetzt ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer.

Für einen Trainer-Assistenten ist das Eintragen der Nummer einer Trainerlizenz nicht erforderlich.

9. Zeilen „Kampfrichter“

Sieht der Wettbewerb lizenzierte Kampfrichter vor, sind diese Lizenzen vor dem Spiel unaufgefordert dem 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar zur Prüfung vorzulegen.

10. Allgemeines

Der Anschreiber schließt die Eintragungen bei den Mannschaften auf dem Anschreibebogen ab, indem er alle nicht benutzten Zeilen der Mannschaftsaufstellung durch einen waagrechten Strich entwertet.

2. Vor dem Spiel



Jeder auf dem Anschreibebogen eingetragene Spieler, der nicht vor Beginn des Spiels gestrichen wurde, gilt als im Spiel eingesetzt. Die Streichung darf nur von dem 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar vorgenommen werden. Sie wird nur anerkannt, wenn die Streichung vom 1. Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens mit dem Vermerk notiert worden ist, dass die Streichung vor Spielbeginn vorgenommen wurde.

Ist ein Kommissar anwesend, erfolgt anstelle eventueller Eintragungen des 1. Schiedsrichters auf der Rückseite des Anschreibebogens eine entsprechende Notierung im Bericht des Kommissars.

Spieler können auf dem Anschreibebogen auch dann eingetragen werden, wenn sie zu Spielbeginn nicht anwesend sind. Sie können auch am Spiel teilnehmen, wenn sie nach Spielbeginn eintreffen, vorausgesetzt, ihr Name stand vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen, bevor der Trainer ihn abzeichnete.

Der Anschreiber ist dafür verantwortlich, dass mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn jeder Trainer durch Abzeichnen des Anschreibebogens neben seinem Namen die Richtigkeit von Namen und Nummern der eingetragenen Spieler sowie der fünf Spieler, die das Spiel beginnen werden, bestätigt (Abb. 2). Dem Anschreiber wird zusätzlich empfohlen, vor dem Abzeichnen der Spieler durch den Trainer die Anzahl der sich aufwärmenden Spieler mit der Anzahl der eingetragenen Spieler zu vergleichen, um einerseits sicherzustellen, dass nur eingetragene Spieler am Aufwärmen teilnehmen und um andererseits auf eventuelle Fehler noch rechtzeitig aufmerksam machen zu können. Die Verantwortung für die Richtigkeit und Vollständigkeit der eingetragenen Spieler liegt jedoch ausschließlich beim Trainer, der dies durch das Abzeichnen bestätigt.

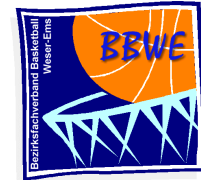
3. Beginn des Spiels



Vor Spielbeginn muss der Anschreiber dafür sorgen, dass die von ihm benutzten Hilfsmittel in geeigneter Weise auf dem Anschreibertisch angeordnet sind. Der Anschreibeblock soll direkt vor ihm liegen, sein akustisches Signal muss so platziert sein, dass es leicht mit der freien Hand zu erreichen ist, und die Foulanzeiger sollen in Reihenfolge liegen, damit der richtige Foulanzeiger erhoben werden kann, nachdem ein Foul auf dem Anschreibebogen eingetragen ist. Der Einwurfanzeiger ist griffbereit und in neutraler Position.

Die Spieler beider Mannschaften, die das Spiel beginnen, sind mit einem kleinen „x“ (ohne Kreis, in der Farbe der ersten Spielperiode) links von ihrer Spielernummer gekennzeichnet. Sobald die Spieler zum ersten Sprungball das Spielfeld betreten, überprüft der Anschreiber, ob auch die Spieler angetreten sind, die als die ersten Fünf gekennzeichnet wurden, indem er jeweils einen Kreis um das „x“ zieht. Gibt es keine Übereinstimmung, benachrichtigt er sofort den nächsten Schiedsrichter. Immer dann, wenn ein Ersatzspieler zum ersten Mal ins Spiel kommt, wird er mit einem „x“ (ohne Kreis, in der Farbe der aktuellen Spielperiode) gekennzeichnet.

Es gibt vier Spaltensätze zu je fünf Spalten in dem Teil des Anschreibebogens, der für das „Laufende Ergebnis“ bestimmt ist. Die Spaltensätze gelten für alle Spielperioden einschließlich eventueller Verlängerungen. Die jeweils mittlere (dunklere) Spalte, mit „M“ bezeichnet, ist für die Zeit, d.h. für die Spielminute bestimmt. Sobald der Ball zur Eröffnung des Spiels hochgeworfen ist, trägt der Anschreiber in den Kasten am Kopf des ersten Spaltensatzes links von „M“ den Buchstaben („A“ oder „B“) der Mannschaft ein, die auf den Korb zu seiner Linken wirft, und in den Kasten rechts von „M“ den Buchstaben der auf den Korb zu seiner Rechten werfenden Mannschaft (Abb. 3).



3. Beginn des Spiels

Zu Beginn der dritten Spielperiode werden die Buchstaben „A“ und „B“ vertauscht, damit sie weiterhin mit der Spielrichtung der Mannschaften übereinstimmen. Ein weiterer Wechsel der Spielrichtung ist auch im Falle einer oder mehrerer Verlängerungen nicht vorgesehen.

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerungen				
Mannschaft A: NEUENDORF														
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4					
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4				
√	MMB-Nr.	Namen der Spieler			x	Trikot-Nr.	FOULS							
√	013	HEINDL, H.			x	4								
√	118	LOMBER, J.			x	5								
√	089	SAUTER, W.				6								
√	004	VIDACOVIC, W.			x	7								
√	102	ROSNER, V.				8								
√	054	WIELAND, A. -CAP-				9								
√	109	BAUER, S.			x	11								
√	102	RENNER, W.				12								
√	021	ROKOV, P.				13								
√	006	KEIMEN, S.			x	16								
√	141	HOSTIAN, L.				18								
		<i>Hor</i>												
√	Trainer	HORNER, J.			√	Liz.-Nr.	A 123							
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.												

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerungen				
Mannschaft B: MASSENBERG														
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4					
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4				
√	MMB-Nr.	Namen der Spieler			x	Trikot-Nr.	FOULS							
√	013	ROIDER, J.			x	4								
√	207	MASSEN, G.				5								
√	026	MICHEL, M.				6								
√	037	GOSSER, G.				7								
√	045	HERVEC, M.			x	11								
√	093	LÖSNER, K. -CAP-			x	12								
√	115	WEBER, S.				13								
√	090	MONTOR, K.-M.			x	14								
√	027	TIMOR, B.				17								
√	041	SMITH, L.			x	22								
		<i>Mid</i>												
√	Trainer	MIDOR, M.			√	Liz.-Nr.	A 456							
√	Trainer-Assistent													

Abb. 2: Mannschaftsaufstellungen der Mannschaften A und B



4. Eintragen der Zeit

Immer wenn der Anschreiber den Zeitpunkt eines Ereignisses eintragen muss (z.B. Auszeit, Foul, Feldkorb oder Freiwürfe), trägt er die zugehörige Spielminute ein. Dabei wird ein Ereignis, das in der 15. Sekunde eintritt, mit der Minute „1“ eingetragen, ein Ereignis nach 3 Minuten und 37 Sekunden mit der Minute „4“ und ein Ereignis nach 9 Minuten und 10 Sekunden mit der Minute „10“.

Da die Spieluhr rückwärts läuft, kann die einzutragende Spielminute leicht berechnet werden, indem die gerade angezeigte volle Minute der Restspielzeit der aktuellen Spielperiode von 10 abgezogen wird. Zeigt zum Beispiel die Spieluhr 3:52 Minuten an, handelt es sich um die 7. Spielminute dieser Spielperiode ($10 - 3 = 7$). In einer Verlängerungsperiode ist von 5 zu subtrahieren. Jede Spielperiode beginnt mit der 1. Minute und endet mit der 10. Minute.

Jede Verlängerung beginnt mit der 1. und endet mit der 5. Minute.

Wird ein technisches Foul vor Spielbeginn verhängt, wird es mit „0“ in der Minutenspalte eingetragen. Ein technisches Foul in einer der nachfolgenden Spielpausen wird mit „IN“ (Abkürzung für Intervall) in der Minutenspalte der nächsten Spielperiode oder Verlängerung notiert und gehört zur nachfolgenden Spielperiode oder Verlängerung.



5. Das laufende Ergebnis

Der Anschreiber führt das chronologisch fortlaufende Ergebnis der von beiden Mannschaften erzielten Punkte in dem für das „Laufende Ergebnis“ vorgesehenen Teil des Anschreibebogens. Bei Spielbeginn hat der Anschreiber die Buchstaben für die beiden Mannschaften („A“ und „B“) am Kopf der betreffenden Spalten für das laufende Ergebnis eingetragen. Jedes Mal, wenn Punkte in dem Korb zur Linken des Anschreibers erzielt werden, wird der Punkt oder werden die Punkte in den beiden links von der Minutenspalte befindlichen Spalten eingetragen. Immer wenn der Korb zur Rechten des Anschreibers erzielt wird, wird der Korb in der rechten Doppelspalte notiert. Die linke Seite des Spaltenpaares ist für die Spielernummer (Trikotnummer) des Spielers vorgesehen, der den Korb erzielte oder der einen Freiwurf (mit oder ohne Erfolg) ausgeführt hat. In der benachbarten, zweiten Spalte (rechte) wird das laufende Ergebnis dieser Mannschaft durch Addieren der erzielten Punkte eingetragen (Abb. 3).

Laufendes Ergebnis									
B	M	A		M				M	
6	2	1							
12	4								
		2	4	2					
8	(7)								
		3	11	-					
				3					

Abb. 3: Laufendes Ergebnis



5. Das laufende Ergebnis

Immer wenn ein Feldkorb erzielt wird (Freiwürfe siehe Kapitel 8.7), hat der Anschreiber in der folgenden Reihenfolge zu verfahren:

1. Eintragen der Spielnummer des Korbwerfers in die erste Spalte der betreffenden Mannschaft.
2. Addition der erzielten Punkte, entweder zwei oder drei, zu dem letzten vorhergehenden laufenden Ergebnis dieser Mannschaft in der zugehörigen zweiten Spalte. Wenn der Schiedsrichter anzeigt, dass der Korberfolg aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich erzielt wurde (Schiedsrichterhandzeichen „DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF“) wird dies durch einen Kreis um das laufende Ergebnis kenntlich gemacht.
3. Eintragen der Spielminute der Spielperiode oder Verlängerung, in der der Korb erzielt wurde, in der mit „M“ am Kopf bezeichneten Spalte. Werden mehrere Punkte innerhalb derselben Minute erzielt, wird die Minutenzahl nicht wiederholt.
4. Ist das Ende eines Spaltensatzes erreicht, wird in dem folgenden Spaltensatz weiter geschrieben. Gibt es keine freien Spalten mehr, wird das Ergebnis in den Spaltensätzen eines neuen Blattes weitergeführt. In diesem Fall sollte der Anschreiber den Schiedsrichter um eine kurze Spielunterbrechung bitten, damit er die hierfür notwendigen Arbeiten in Ruhe vornehmen kann.

In einer Zeile eines Fünf-Spalten-Satzes darf nur eine Eintragung erfolgen, d. h. entweder ein Korberfolg von Mannschaft „A“ oder „B“, nicht aber von beiden Mannschaften nebeneinander.



5. Das laufende Ergebnis

5. Sonderfälle

- Gibt ein Schiedsrichter einen Korberfolg wegen Goaltending oder Stören des Balles, werden die Punkte dem Korbwerfer angeschrieben.
- Erzielt eine Mannschaft einen zufälligen Feldkorb in ihren eigenen Korb, werden die Punkte dem „Kapitän auf dem Spielfeld“ der gegnerischen Mannschaft angeschrieben.
- Kann der Anschreiber den Korbwerfer nicht identifizieren, muss er das laufende Ergebnis und gegebenenfalls die Spielminute eintragen und den Raum für die Spielernummer vorläufig frei lassen. Wenn es nicht möglich ist, den Spieler festzustellen, wird der Korb dem „Kapitän auf dem Spielfeld“ der Mannschaft angeschrieben, die den Korb erzielte.
- Geht der Ball in den Korb und ein Schiedsrichter pfeift gleichzeitig oder fast gleichzeitig, wartet der Anschreiber mit dem Eintragen, bis der Schiedsrichter anzeigt, dass der Korb zählt.
- Der Anschreiber vergleicht möglichst nach jeder Eintragung sein laufendes Ergebnis mit dem der Anzeigetafel. Wenn es eine Unstimmigkeit gibt, muss der Anschreiber seine Eintragungen prüfen und, wenn diese richtig sind, sofort veranlassen, dass die Anzeige berichtigt wird. In Zweifelsfällen oder bei Widerspruch einer der Mannschaften gegen die Berichtigung muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter informieren, **sobald der Ball** tot und die Spieluhr gestoppt ist.

Die Anzeigetafel muss so angebracht sein, dass auch der Anschreiber leicht die Übereinstimmung des laufenden Ergebnisses mit dem offiziellen Anschreibebogen feststellen kann.

6. Anschreiben der Fouls

Verhängt ein Schiedsrichter ein Foul gegen Spieler, Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter, wird es mit der Spielminute, in der das Foul geschah, und der Art des Fouls in die vorgesehenen Kästchen eingetragen.

Fouls werden wie folgt eingetragen:

1. Alle persönlichen Fouls werden in den Foulspalten durch Eintragen der Minute, in der das Foul geschah, rechts vom Namen und der Spielernummer des Spielers eingetragen. Bei einem persönlichen Foul ohne Freiwurfstrafe wird nur die Minute eingetragen (Abb. 4).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	2					
---	-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--	--

Abb. 4: persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe

2. Bei einem persönlichen Foul, das mit einer Freiwurfstrafe verbunden ist, wird an die Spielminute des Fouls ein Apostrophs angefügt (Abb. 5).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	6'					
---	-----	-----------	---	---	----	--	--	--	--	--

Abb. 5: persönliches Foul mit Freiwurfstrafe

6. Anschreiben der Fouls

3. Alle Fouls gegen beide Mannschaften, die gemäß Art. 42 (Sonderfälle) wegen Strafen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, werden durch Hinzufügen eines hochgesetzten „c“ (compensation) unmittelbar hinter der Minute gekennzeichnet (Abb. 6). Wird aber eine Einwurfstrafe aus einer Regelübertretung mit einer Einwurfstrafe aus einer Foulstrafe gegeneinander aufgerechnet, wird kein „c“ eingetragen.

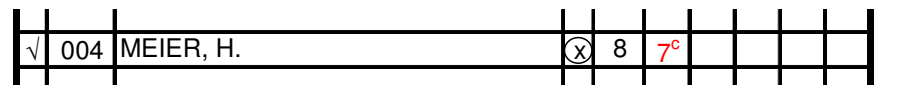


Abb. 6: Foul mit Kompensation

4. Bei einem unsportlichen Foul wird um die Spielminute des Fouls ein Kreis eingetragen (Abb. 7).

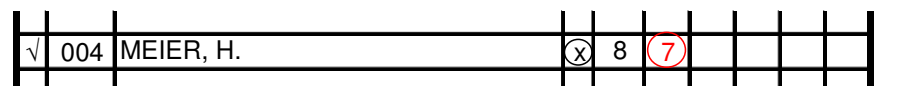


Abb. 7: unsportliches Foul

6. Anschreiben der Fouls

5. Ein Spieler ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn das zweite unsportliche Foul verhängt wurde. Der Anschreiber muss in diesem Fall sofort den Schiedsrichter auf diesen Umstand hinweisen. Diese Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 37.1.2) rechts neben dem zweiten unsportlichen Foul gekennzeichnet (Abb. 8). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

√	004	MEIER, H.	(X)	8	(7)	8	(9)	SD
---	-----	-----------	-----	---	-----	---	-----	----

Abb. 8: zweites unsportliches Foul mit Spieldisqualifikation

6. Bei einem technischen Foul gegen einen Spieler auf dem Spielfeld wird ein hochgesetztes „T“ angefügt (Abb. 9).

√	004	MEIER, H.	(X)	8	9 ^T			
---	-----	-----------	-----	---	----------------	--	--	--

Abb. 9: technisches Foul

7. Ein technisches Foul gegen einen Ersatzspieler, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben (siehe Punkt 11). Beim Ersatzspieler selbst erfolgt kein Eintrag.

6. Anschreiben der Fouls

8. Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler auf dem Spielfeld wird durch Hinzufügen eines hochgesetzten „D“ unmittelbar hinter der Minute des Fouls und ein zusätzliches „D“ in das Kästchen rechts daneben eingetragen (Abb. 10). Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

√	004	MEIER, H.	⊗	8	9 ^D	D				
---	-----	-----------	---	---	----------------	---	--	--	--	--

Abb. 10: disqualifizierendes Foul gegen einen Feldspieler

9. Ein **disqualifizierendes** Foul gegen einen Ersatzspieler, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben (siehe Punkt 11). In der persönlichen Foulspalte des Ersatzspielers bzw. des Trainer-Assistenten wird keine Minute eingetragen, sondern alle noch freien Foulkästchen werden mit je einem „D“ ausgefüllt (Abb. 11).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	8'	D	D	D	D
---	-----	-----------	---	---	----	---	---	---	---

Abb. 11: disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler

6. Anschreiben der Fouls

Ist bei dem Ersatzspieler nur noch ein Foulkästchen frei, wird ein „D“ in das letzte Foulkästchen eingetragen (Abb. 12).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	3	4	8'	5	D
---	-----	-----------	---	---	---	---	----	---	---

Abb. 12: disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler mit vier persönlichen Fouls

Hatte er bereits zuvor fünf Fouls begangen, wird ein großes „D“ rechts neben dem letzten Foulkästchen eingetragen (Abb. 13).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	3	4	8'	5	7	D
---	-----	-----------	---	---	---	---	----	---	---	---

Abb. 13: disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler mit fünf persönlichen Fouls

Das Eintragen der Minute in die Foulspalte des Ersatzspielers entfällt,

- da das Foul mit der Minute bereits beim Trainer („B“) eingetragen worden ist, und
- um deutlich zu machen, dass dieses Foul bei den Mannschaftsfouls nicht mitgezählt wird.

Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

6. Anschreiben der Fouls

12. Ein technisches Foul gegen den Trainer wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens („C“-Foul) wird beim Namen des Trainers mit der Minute des Fouls und einem hochgesetzten „C“ eingetragen (Abb. 16).

√	Trainer	HORNER, J.	√	Liz.-Nr.	A 123	6 ^C			
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.							

Abb. 16: persönliches technisches Foul gegen einen Trainer

13. Wird beim Trainer ein „B“- oder „C“-Foul eingetragen, dessen Strafe gemäß Art. 42 gegen eine Strafe gleicher Schwere gegen die andere Mannschaft aufzurechnen ist, wird unmittelbar hinter dem hochgesetzten „B“ oder „C“ ein „c“ (compensation) hinzugefügt (Abb. 17).

√	Trainer	HORNER, J.	√	Liz.-Nr.	A 123	5 ^{Bc}			
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.							

√	Trainer	HORNER, J.	√	Liz.-Nr.	A 123	6 ^{Cc}			
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.							

Abb. 17: technisches Foul gegen einen Trainer mit Kompensation

6. Anschreiben der Fouls

14. Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird als „C“-Foul eingetragen und durch Hinzufügen eines „D“ in das Kästchen rechts neben der Minute gekennzeichnet (Abb. 18). Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

√	Trainer	HORNER, J.	√	Liz.-Nr.	A 123	8 ^C	D		
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.							

Abb. 18: disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer

15. Ein Trainer ist zu disqualifizieren, wenn er mit drei „B“-Fouls oder zwei „C“-Fouls oder zwei „B“- und einem „C“-Foul bestraft wurde. Der Anschreiber muss in diesem Fall den Schiedsrichter sofort auf diesen Umstand hinweisen. Die Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 37.1.3) rechts neben dem letzten „B“- oder „C“-Foul gekennzeichnet (Abb. 19). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

√	Trainer	HORNER, J.	√	Liz.-Nr.	A 123	5 ^B	8 ^C	9 ^B	SD
√	Trainer-Assistent	MAURER, N.							

Abb. 19: Disqualifikation des Trainers durch eine Kombination von technischen Fouls

6. Anschreiben der Fouls

Anmerkungen:

- Fouls, die dem Trainer angeschrieben werden, werden nicht den Mannschaftsfouls zugerechnet.
 - Wird bei einem Trainer ein drittes technisches Foul (drei „B“-Fouls oder zwei „B“-Fouls und ein „C“-Foul) oder ein zweites „C“-Foul eingetragen, muss der 1. Schiedsrichter sofort davon unterrichtet werden, dass der Trainer zu disqualifizieren ist. Er wird durch den Trainer-Assistenten oder, falls nicht vorhanden, durch den Kapitän ersetzt.
16. Falls ein oder mehrere Spieler vom Spiel ausgeschlossen wurden, weil sie den Mannschaftsbankbereich verlassen haben (Art. 39 Gewalttätigkeit), gilt folgendes:
- a) Es wird bei den Spielern oder Ersatzspielern keine Minute eingetragen.
 - b) In die verbleibenden Foulkästchen der Spieler wird ein „F“ (Fighting) eingetragen (Abb. 20).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	2	6'	9	F	F
---	-----	-----------	---	---	---	----	---	---	---

Abb. 20: Ausschluss eines Spielers oder Ersatzspielers wegen Gewalttätigkeit mit weniger als 4 Fouls

- c) Ist bei dem Spieler nur noch ein Foulkästchen frei, wird ein „F“ in das letzte Foulkästchen eingetragen (Abb. 21).

√	004	MEIER, H.	⊗	8	2	6'	9	3	F
---	-----	-----------	---	---	---	----	---	---	---

Abb. 21: Ausschluss eines Spielers oder Ersatzspielers wegen Gewalttätigkeit mit 4 Fouls

6. Anschreiben der Fouls

- d) Hatte ein Spieler bereits zuvor fünf Fouls begangen, wird ein „F“ rechts neben dem letzten Foulkästchen eingetragen (Abb. 22).

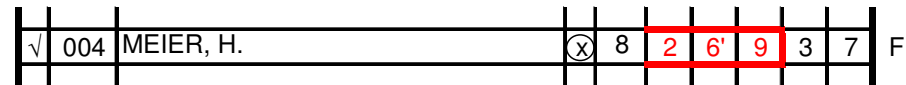


Abb. 22: Ausschluss eines Spielers oder Ersatzspielers wegen Gewalttätigkeit mit 5 Fouls

Anmerkung: Die disqualifizierenden Fouls gemäß Art. 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

17. Wird ein technisches Foul vor Spielbeginn verhängt, wird es mit der Minute „0“ dem Verursacher (Spieler oder Trainer) oder dem Trainer im Falle von Fouls durch Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleitern angeschrieben (Abb. 23).

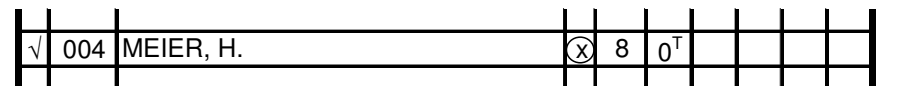


Abb. 23: technisches Foul vor Spielbeginn

6. Anschreiben der Fouls

18. Wird ein technisches Foul während einer Spielpause zwischen zwei Spielperioden oder in der Pause vor einer Verlängerung verhängt, wird es mit der Minute „IN“ (Intervall) dem Verursacher (Spieler oder Trainer) oder dem Trainer bei Fouls von Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleitern eingetragen (Abb. 24). Ausgeschlossene Spieler, die bereits fünf Fouls begangen haben, gelten als Mannschaftsbegleiter.

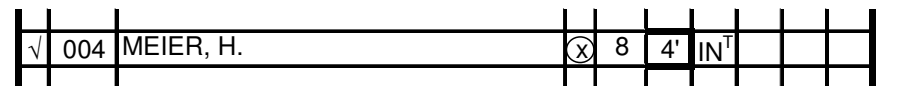


Abb. 24: technisches Foul in einer Spielpause

Anmerkung: Ein technisches Foul gegen ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied vor dem Spiel oder während einer Spielpause wird diesem Mannschaftsmitglied grundsätzlich als Spielerfoul angeschrieben. Es zählt zu den Mannschaftsfouls seiner Mannschaft in der nachfolgenden Spielperiode. Ein Spielertrainer wird als Spieler angesehen.

19. Mannschaftsfouls: Zusätzlich zum Anschreiben der Minute des Fouls bei dem Spieler, der das Foul begangen hat, werden auch die ersten fünf Spielerfouls einer Mannschaft in jeder Spielperiode eingetragen. Dabei werden in den für diesen Zweck vorgesehenen Kästchen die ersten vier Mannschaftsfouls mit einem „X“ durchgestrichen, das fünfte aber mit der Minute des Fouls eingetragen. Für beide Mannschaften sind hierfür vier Leisten mit je fünf Kästchen vorgesehen (Abb. 25).

6. Anschreiben der Fouls

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

Abb. 25: Mannschaftsfouls

Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden der vierten Spielperiode zugerechnet.

Erst nachdem der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul ins Spiel gegangen ist, veranlasst der Anschreiber, dass der rote Mannschaftsfoulanzeiger an dem Ende des Anschreibertisches aufgestellt wird, das der Bank der Mannschaft am nächsten ist, die das vierte Mannschaftsfoul begangen hat. Zeigt ein Schiedsrichter ein Foul an, das das 5. Foul einer Mannschaft ist, soll sich der Anschreiber vergewissern, dass dieser Schiedsrichter weiß, dass diese Mannschaft mehr als vier Mannschaftsfouls begangen hat. Die Anzeige für die Anzahl der Mannschaftsfouls mit den Zahlen 1 bis 4 muss mit den Eintragungen auf dem Anschreibebogen übereinstimmen. Sofern die Anzahl der Mannschaftsfouls an einer Ergebnistafel angezeigt wird, muss die Anzeige auf maximal 5 begrenzt werden.

Die letzte Aktion des Anschreibers nach dem Eintragen eines Fouls ist das Erheben der entsprechenden Tafel für das Spielerfoul. Dies ist auch das Verständigungszeichen gegenüber dem Schiedsrichter, dass das Foul eingetragen ist und das Spiel fortgesetzt werden kann. Dabei muss der Anschreiber die Tafel genügend lange hochhalten, damit beide Mannschaften die Foulzahl dieses Spielers zur Kenntnis nehmen können. Im Falle eines Doppelfouls hebt der Anschreiber mit seiner rechten Hand die Tafel mit der Foulzahl des Spielers der zu seiner Rechten sitzenden Mannschaft und mit seiner linken Hand die Tafel mit der Foulzahl des Spielers der zu seiner Linken sitzenden Mannschaft.



7. Eintragen von Freiwürfen

Freiwürfe für persönliche Fouls (einschließlich unsportlicher und disqualifizierender) werden von dem gefaulten Spieler ausgeführt. Freiwürfe für technische Fouls können von jedem Spieler der Mannschaft ausgeführt werden, die die Freiwürfe zugesprochen erhält.

Ausgeführte Freiwürfe werden in den Spalten des laufenden Ergebnisses in gleicher Weise wie Feldkörbe eingetragen, wobei die Nummer des Freiwürfers in der entsprechenden Zeile eingetragen wird. Die Nummer wird jedoch nur für den ersten einer Folge von ein, zwei oder drei Freiwürfen angeschrieben. Das Ergebnis der Freiwürfe wird beim laufenden Ergebnis notiert, wobei die Versuche, die zur gleichen Strafe gehören, mit Klammern „[“ verbunden werden (Abb. 26). Die entsprechende Minute wird in der „M“-Spalte eingetragen.

Für einen erfolgreichen Freiwurf wird dem laufenden Ergebnis ein Punkt zugerechnet. Wird ein Freiwurf verfehlt, wird dies mit einem kurzen waagerechten Strich in der Spalte des laufenden Ergebnisses eingetragen.

Freiwürfe werden bei folgenden Situationen zuerkannt:

- a) Wird ein Spieler in der Wurfaktion gefault und der Wurf ist erfolgreich: Ein Freiwurf.
- b) Wird ein Spieler in der Wurfaktion gefault und der Wurf von außerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs ist nicht erfolgreich: Zwei Freiwürfe.
- c) Wird ein Spieler in der Wurfaktion gefault und der Wurf von innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs ist nicht erfolgreich: Drei Freiwürfe.
- d) Bei einem unsportlichen oder disqualifizierenden Foul an einem Spieler, der nicht in der Wurfaktion ist: Zwei Freiwürfe plus Einwurf vom Mittelpunkt der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.



7. Eintragen von Freiwürfen

- e) Bei einem unsportlichen oder disqualifizierenden Foul an einem Spieler in der Wurfaktion, dessen Wurf erfolgreich ist: Ein Freiwurf plus Einwurf vom Mittelpunkt der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- f) Bei einem technischen Foul eines Spielers, Trainers („C“-Foul), Trainer-Assistenten, Ersatzspielers oder Mannschaftsbegleiters („B“-Foul) während des Spiels: Zwei Freiwürfe plus Einwurf vom Mittelpunkt der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- g) Bei einem technischen Foul während einer Spielpause gegen Spieler, Trainer, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter: Zwei Freiwürfe plus Einwurf vom Mittelpunkt der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch, ausgenommen zu Spielbeginn.
- h) Nachdem eine Mannschaft in einer Spielperiode vier Spielerfouls begangen hat, werden alle folgenden Fouls dieser Mannschaft an einem Spieler, der nicht in der Korbwurfaktion war, mit zwei Freiwürfen bestraft. Dies gilt nicht, falls das Foul von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft in Kontrolle eines belebten Balles ist oder der der Ball für einen Einwurf zusteht.

7. Eintragen von Freiwürfen

Beispiele für das Eintragen von Freiwürfen:

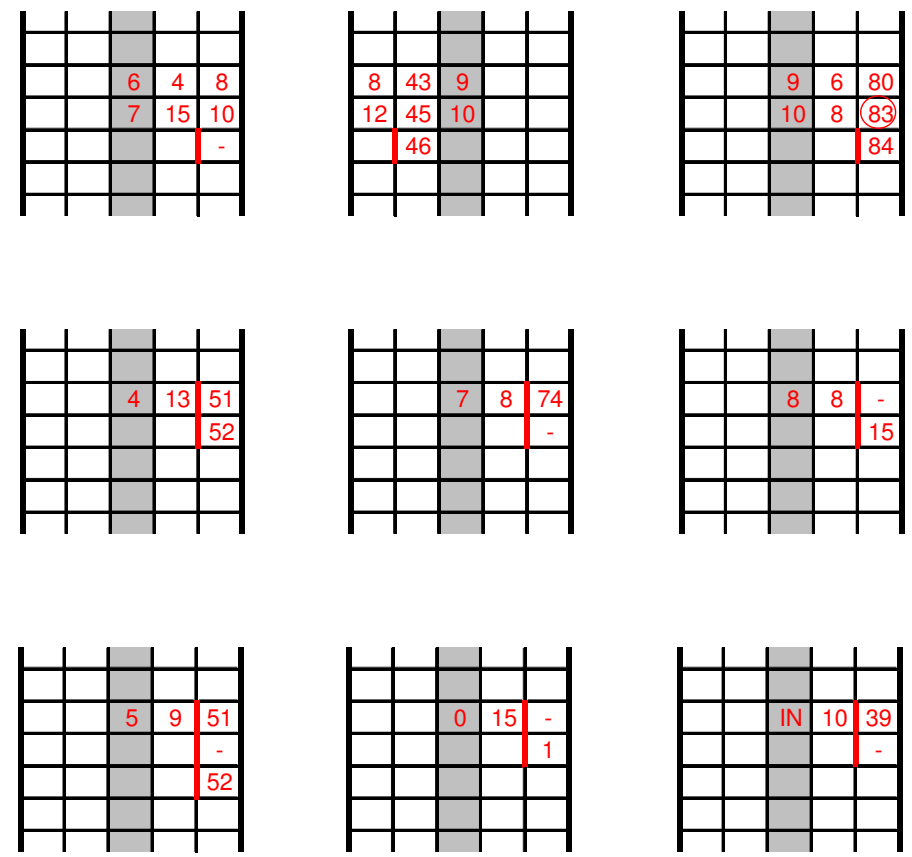


Abb. 26: Anschreiben von Freiwürfen



8. Auszeiten

1. Eine Auszeit kann nur vom Trainer oder Trainer-Assistenten beantragt werden. Dazu geht einer von beiden persönlich zum Anschreiber und gibt das zutreffende, gebräuchliche Handzeichen. Der Anschreiber vergewissert sich, ob die Mannschaft ihre Auszeit(en) nicht bereits genommen hatte.
2. Jeder Mannschaft können in der ersten Halbzeit zwei Auszeiten, in der zweiten Halbzeit drei und in jeder Verlängerung eine Auszeit gewährt werden.
3. Eine Auszeitmöglichkeit beginnt, wenn
 - a) der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist, und der Schiedsrichter nach einem Foul oder einer Regelübertretung seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.
 - b) ein Feldkorb gegen die Auszeit beantragende Mannschaft erzielt wird.
4. Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn bei einem
 - a) ersten oder einzigen Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
 - b) Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
5. Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach 3a) beginnt, gibt der Anschreiber sein Signal. Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach 3b) beginnt, stoppt der Zeitnehmer sofort, nachdem der Ball im Korb ist, die Spieluhr und gibt sein Signal. Deshalb muss auch der Zeitnehmer jederzeit wissen, dass eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat.



8. Auszeiten

6. Nachdem der Anschreiber bzw. Zeitnehmer die Schiedsrichter durch sein Signal aufmerksam gemacht hat, gibt der Anschreiber das Handzeichen „AUSZEIT“ und deutet auf die entsprechende Mannschaftsbank, von der aus die Auszeit verlangt worden ist. Der Schiedsrichter bestätigt darauf die Auszeit durch seinen Pfiff und das entsprechende Handzeichen.
Erst zu diesem Zeitpunkt startet der Zeitnehmer seine Auszeituhr und zeigt den Schiedsrichtern durch sein Signal an, wenn 50 Sekunden der Auszeit verstrichen sind.
7. Der Antrag auf Gewährung einer Auszeit für eine Mannschaft kann nur solange zurückgezogen werden, wie das Signal für die Auszeit noch nicht betätigt worden ist.
8. Der Anschreiber bzw. Zeitnehmer gibt sein Signal für eine Auszeit nicht mehr, wenn
 - a) der Schiedsrichter den Ball zum Freiwurfer gepasst hat.
 - b) bei einem Einwurf dem Spieler der Ball an der Stelle des Einwurfs zur Verfügung steht.
 - c) nach einem erfolgreichen Korbwurf eine Auszeit verlangt wird, nachdem der Ball dem Einwerfer dieser Mannschaft bereits zur Verfügung steht.
9. Wenn beide Trainer fast gleichzeitig Auszeit verlangen, wird die Auszeit dem Trainer angerechnet, der sie zuerst angemeldet hat, es sei denn, es gibt einen Korberfolg, der nur für den als zweiten die Auszeit verlangenden Trainer eine Auszeitmöglichkeit ist.

8. Auszeiten

10. Auszeiten werden in die entsprechenden Kästchen neben dem Namen der Mannschaft eingetragen. Am Ende jeder Halbzeit oder Verlängerung werden nicht gebrauchte Kästchen mit zwei diagonalen Linien durchkreuzt, da nicht gebrauchte Auszeiten nicht in die zweite Halbzeit oder Verlängerung übernommen werden können. Die Auszeit wird mit der Spielminute eingetragen, in der die Auszeit genommen wurde. Ist eine Verlängerung oder sind mehrere Verlängerungen nicht erforderlich, werden in die nicht benötigten Auszeitkästchen zwei parallele Linien eingetragen (Abb. 27).

		Auszeiten		
		1. HZ	2. HZ	Verlängerungen
Mannschaft A: NEUENDORF		8	7	4 = =

Abb. 27: Anschreiben von Freiwürfen

11. Der Anschreiber informiert den nächsten Schiedsrichter auf dem Spielfeld, wenn einer Mannschaft keine Auszeit mehr in einer Halbzeit oder Verlängerung zur Verfügung steht.
12. Bei Auszeiten hat der Anschreiber zusätzlich Gelegenheit, gegebenenfalls zusammen mit dem Kommissar den Anschreibebogen auf etwaige Fehler zu überprüfen, besonders in Bezug auf das laufende Ergebnis und die Anzahl der Mannschaftsfouls.
13. Der Anschreiber muss auf Spielerwechsel achten, die während einer Auszeit stattfinden, da einwechselnde Spieler häufig versäumen, sich beim Anschreiber zu melden.



9. Spielerwechsel

1. Ein Spielerwechsel kann nur über den Anschreiber vorgenommen werden. Der Ersatzspieler muss sich beim Anschreiber anmelden, um einen Spielerwechsel zu beantragen. Der Ersatzspieler muss bei der Anmeldung spielbereit sein; wenn der Spieler noch einen Trainingsanzug trägt, ist die Anmeldung zum Spielerwechsel abzulehnen. Nachdem sich der Einwechselspieler angemeldet hat, muss er sich auf einen der hierfür beim Anschreibertisch vorgesehenen Plätze setzen. Der Anschreiber prüft, ob der Spieler, der den Wechsel beantragt hat, auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, nicht disqualifiziert wurde oder das Spiel mit fünf Fouls verlassen musste.
2. Sobald eine Wechselmöglichkeit beginnt, zeigt der Anschreiber den Schiedsrichtern an, dass ein Spielerwechsel beantragt worden ist, indem er sein Signal ertönen lässt.
3. Eine Wechselmöglichkeit beginnt, wenn
 - a) der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist, und der Schiedsrichter nach einem Foul oder einer Regelübertretung seine Anzeige zum Kampfgericht abgeschlossen hat.
 - b) in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder Verlängerung ein Feldkorb gegen die den Spielerwechsel beantragende Mannschaft erzielt wird.
4. Eine Wechselmöglichkeit endet, wenn
 - a) beim ersten oder einzigen Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
 - b) bei einem Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
5. Das Signal des Anschreibers zum Spielerwechsel muss erfolgen, bevor die Wechselmöglichkeit beendet ist.



9. Spielerwechsel

6. Der Anschreiber darf sein Signal nicht betätigen, wenn die Spieluhr läuft und der Ball belebt ist.
7. Ein beantragter Spielerwechsel kann zurückgezogen werden, solange das Signal des Anschreibers noch nicht ertönt ist.
8. Ein Spielerwechsel ist zwischen oder nach einem oder mehreren Freiwürfen, die zu einer Foulstrafe gehören, nicht erlaubt, bis die Spieluhr wieder lief und der Ball erneut zum toten Ball wird. Ausnahmen:
 - a) Wird zwischen Freiwürfen ein Foul gepfiffen, wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende geführt und der Spielerwechsel vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe durchgeführt.
 - b) Wird ein Foul gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird, wird der Spielerwechsel vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
 - c) Wird eine Regelübertretung gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird, wird der Spielerwechsel vor dem Einwurf gewährt.
 - d) Wird das Spiel nach den Freiwürfen aufgrund einer Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Fouls mit einem Einwurf von der Mittellinie fortgesetzt, wird der Spielerwechsel vor dem Einwurf gewährt.
9. Kommt es zu einer aufeinander folgenden Serie von Freiwürfen infolge mehrerer Foulstrafen, so ist jede Freiwurfstrafe separat von den anderen Freiwurfstrafen zu behandeln.



9. Spielerwechsel

10. Für einen Freierwerfer ist ein Spielerwechsel nicht erlaubt. Ausnahmen:
 - a) Er hat sich verletzt.
 - b) Er hat sein fünftes Foul begangen.
 - c) Er wurde disqualifiziert.
 - d) Er hat den letzten oder einzigen Freiwurf erfolgreich verwandelt.
11. Nur die Mannschaft, gegen die ein Feldkorb erzielt wurde, darf während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode und der letzten zwei Minuten einer Verlängerung, wenn die Spieluhr steht, einen Spielerwechsel vornehmen. Ausnahmen:
 - a) Während einer Auszeit.
 - b) Die Mannschaft, gegen die ein Feldkorb erzielt wurde, hat einen Spielerwechsel vorgenommen.
 - c) Ein Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen.
12. Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der sein fünftes Foul begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss innerhalb 30 Sekunden ersetzt werden. Kommt es nach Ansicht des Schiedsrichters zu unnötiger Verzögerung, wird der schuldigen Mannschaft eine Auszeit angerechnet.
13. Nachdem das Signal betätigt worden ist, macht der Anschreiber das Handzeichen „SPIELERWECHSEL“ und zeigt in die Richtung der Mannschaft, die den Spielerwechsel verlangt. Der Ersatzspieler bleibt außerhalb des Spielfelds, bis ihn der Schiedsrichter zum Eintreten auffordert. Der Ersatzspieler kommt auf das Spielfeld und der ersetzte Spieler verlässt es.



9. Spielerwechsel

14. Ein Spieler, der ausgewechselt wurde bzw. ein Ersatzspieler, der zum Spieler wurde, darf nicht ins Spiel zurückkehren bzw. das Spiel wieder verlassen, bis die Spieluhr lief und der Ball wieder zum toten Ball wird. Ausnahmen:
 - a) Eine Mannschaft wurde auf weniger als fünf Spieler reduziert.
 - b) Ein Spieler, der bei einer Fehlerkorrektur beteiligt ist, sitzt auf der Mannschaftsbank, nachdem er legal ausgewechselt wurde.
15. Wird während einer Auszeit ein Spielerwechsel beantragt, muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber melden, bevor er das Spielfeld betritt.
16. Wird ein Ersatzspieler zum ersten Mal als Spieler eingewechselt, muss der Anschreiber dies durch ein „x“ (ohne Kreis) in der entsprechenden Spalte kennzeichnen (Abb. 4). Dabei hat er die Spielernummer auf Richtigkeit zu überprüfen.



10. Verfahren in den Pausen

1. In den Pausen zwischen den Spielperioden, bei Halbzeit oder vor Verlängerungen muss der Anschreiber mit der gleichen Farbe wie in der vorangegangenen Spielperiode
 - a) die nicht gebrauchten Mannschaftsfoulkästchen entwerten (Abb. 25).
 - b) deutliche senkrechte Linien zwischen den gebrauchten und noch freien Foulkästchen ziehen, wobei diese Linie nur einmal zu ziehen ist, also nach der nächsten Spielperiode nicht dupliziert wird, wenn der Spieler in dieser nächsten Spielperiode kein Foul begangen hat.
 - c) das Ergebnis der jeweiligen Spielperiode ermitteln und am unteren Ende des Anschreibebogens eintragen (Abb. 28).

Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: <u>14</u>	B: <u>18</u>
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: <u>21</u>	B: <u>20</u>
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: <u>32</u>	B: <u>26</u>
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: <u>20</u>	B: <u>23</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <u>10</u>	B: <u>11</u>
Endergebnis:	A: <u>97</u>	B: <u>98</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>SG MASSENBERG</u>	

Abb. 28: Ermitteln der Spielperiodenergebnisse

10. Verfahren in den Pausen

- d) unter der letzten Eintragung des laufenden Ergebnisses einen dicken, waagerechten Strich ziehen und in der nächsten Zeile dieses Ergebnis wiederholen. Darunter ist ein weiterer dicker, waagerechter Strich zu ziehen (Abb. 29).
- e) danach die Eintragungen der nächsten Spielperiode vornehmen (Abb. 29).

Laufendes Ergebnis													
B	M	A		B	M	A		A	M	B			M
4	2	1					4	24		67		64	
		12	(3)	7	27	7		4	69				
7	13				10	7	33	18	85				
	14					4	34	9	87	10			
		10	5	18			35		-				
	14			18	8	-				6	(84)		
4	16			35					87			87	
		15	19			4	(38)	12	88	1			
			20	35			38		89				
∴	∴	∴	∴	∴	A	38	B	35		2	6	89	
				12	40	1			∴	∴	∴	∴	
						13	36						
							-						

Abb. 29: Spielperiodenwechsel im Bereich „Laufendes Ergebnis“



10. Verfahren in den Pausen

2. Bei Halbzeit muss der Anschreiber zusätzlich
 - a) die nicht gebrauchten Auszeitkästchen entwerten (Abb. 27).
 - b) unter der Ergebniswiederholung in der nächsten Zeile im jeweils linken Kästchen die Mannschaften mit „A“ und „B“ kennzeichnen, und zwar in umgekehrter Reihenfolge. In dem rechten Kästchen neben dem Mannschaftsbuchstaben trägt er die Punktzahl ein, die die Mannschaft bis dahin erzielt hat. Darunter ist ein weiterer dicker, waagerechter Strich zu ziehen (Abb. 29).
3. Da beide Mannschaften nach der Halbzeitpause die Seiten wechseln, muss auch der Einwurfanzeiger umgedreht werden. Dies wird durch den Anschreiber in Gegenwart des 1. Schiedsrichters bzw. Kommissars unmittelbar nach Ende der ersten Halbzeit vorgenommen.
4. Lautet das Ergebnis am Ende der vierten Spielperiode unentschieden, werden alle Verlängerungen in derselben Spielrichtung wie die vierte Spielperiode gespielt. Deshalb werden auch die Spalten für „A“ und „B“ beim laufenden Ergebnis beibehalten (Abb. 29).
5. Es folgen die Eintragungen für die erste Verlängerung (Abb. 29).
6. Ist zum Durchbrechen des Unentschiedens mehr als eine Verlängerung nötig, ist jeweils wie beim Wechsel von der vierten Spielperiode zur ersten Verlängerung zu verfahren (Abb. 29).
7. Wenn einer oder beide Mannschaftsfoulanzeiger während einer Spielperiode aufgestellt wurden, müssen diese vor Beginn der nächsten Spielperiode entfernt werden. Wenn Verlängerungen erforderlich sind, werden die Mannschaftsfoulanzeiger nicht entfernt, da alle Verlängerungen als Teil der vierten Spielperiode angesehen werden.



11. Ende des Spiels

1. Zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung müssen Anschreiber und Zeitnehmer darauf achten, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlusssignals befindet. Es wird empfohlen, dass der 24-Sekunden-Zeitnehmer, sofern er seine Arbeit beendet hat, laut die letzten zehn Sekunden des Spiels zählt und kontrolliert, ob das Signal im Augenblick des Spielendes ertönt. Anschreiber und Zeitnehmer müssen den Ball beobachten, damit sie über dessen Position in diesem Moment informiert sind.
2. Nach Spielende schließt der Anschreiber den Anschreibebogen ab. Er
 - entwertet alle nicht gebrauchten bzw. nicht benötigten Auszeitkästchen.
 - macht alle nicht gebrauchten Foulkästchen bei jedem Spieler und dem Trainer sowie die nicht gebrauchten Mannschaftsfoulkästchen durch Ziehen einer dicken, waagerechten Linie ungültig.
 - trägt das Ergebnis der vierten Spielperiode oder der Verlängerung(en) ein.
 - trägt das Endergebnis und den Namen der gewinnenden Mannschaft ein.
3. Der Anschreiber ist dafür verantwortlich, dass die Namen der Kampfrichter in GROSS-
BUCHSTABEN eingetragen sind.
Der Anschreibebogen wird den Schiedsrichtern zur Unterschrift vorgelegt und zuletzt vom 1. Schiedsrichter überprüft und unterschrieben.
4. Wenn einer der Kapitäne mit Unterschrift protestiert, müssen sich Anschreiber, Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis dieser ihnen die Erlaubnis erteilt, sich zu entfernen.
5. Ist ein Kommissar eingesetzt, prüft dieser die Eintragungen, bevor der 1. Schiedsrichter seine abschließende Unterschrift gibt.



12. Verfahren im Falle eines Protests

1. Der Kapitän oder der Trainer einer Mannschaft kann während des Spiels beim 1. Schiedsrichter einen Protest anmelden. Der 1. Schiedsrichter ist verpflichtet, jeden angemeldeten Protest in der ersten Auszeit nach Entstehen des Protestgrunds auf der Rückseite des Anschreibebogens wie folgt zu protokollieren:
 - Name der protestierenden Mannschaft
 - Protestgrund
 - Zeitpunkt der Anmeldung des Protests.
2. Wird nach Entstehen des Protestgrunds in dieser Spielperiode keine Auszeit mehr genommen, ist der Protest nach Ende der jeweiligen Spielperiode anzumelden. Andere Proteste (Protestgrund existiert bereits vor Spielbeginn oder entsteht während einer Spielpause) sind unverzüglich nach Entstehen des Protestgrunds anzumelden. Die Protokollierung des Protests hat lediglich der 1. Schiedsrichter zu unterschreiben, Notierungen oder Gegendarstellungen des Kapitäns oder anderer Personen sind nicht zulässig.
3. Die Protestanmeldung ist vom Kapitän nach Spielende durch Unterschrift in dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Anschreibebogen zu bestätigen, und zwar bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

Anmerkung:

Enthält die Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk, trägt der 1. Schiedsrichter in das vorgesehene Kästchen ein „x“ ein. Ist kein Vermerk vorhanden, ist dieses Kästchen durch einen waagerechten Strich zu entwerten.



14. Korrektur von Fehlern

1. Gemäß Art. 44 dürfen die Schiedsrichter Fehler berichtigen, 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.
 - Nichtgewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen.
 - Durch die Schiedsrichter irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte.
2. 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.
3. Die Möglichkeit der Fehlerkorrektur endet mit der Unterschrift durch den 1. Schiedsrichter auf dem Anschreibebogen.
4. Jeder Irrtum oder Fehler bei den Eintragungen des Anschreibers, welche das laufende Ergebnis, die Anzahl der Fouls oder Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern jederzeit korrigiert werden, bis der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

14. Korrektur von Fehlern

5. Werden eingetragene Körbe oder erzielte Freiwürfe gestrichen oder nachgetragen, ist dies durch den 1. Schiedsrichter abzuzeichnen (Abb. 30).

6	22	8		
7	24			
			7	21
			9	23
		9	6	25
8	25			
	26			
			8	26
				27

Abb. 30: Korrektur des laufenden Ergebnisses