

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**
 - Mannschafts fouls**
 - 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**

RESPECT



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



Der Spielberichtsbogen

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

Mannschaft A Ord.-Zahl gegen Mannschaft B Ord.-Zahl

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

Auszeiten
1. HZ 2. HZ Verlängerungen
Mannschaft A: 1. Spielperiode: 1 2 3 4 2. Spielperiode: 1 2 3 4
scharfsch.: 3. Spielperiode: 1 2 3 4 4. Spielperiode: 1 2 3 4
Fouls: 1 2 3 4

Laufendes Ergebnis
M M M M

Trainer: _____ Lizenz-Nr.: _____
Trainer-Assistent: _____

Auszeiten
1. HZ 2. HZ Verlängerungen
Mannschaft B: 1. Spielperiode: 1 2 3 4 2. Spielperiode: 1 2 3 4
scharfsch.: 3. Spielperiode: 1 2 3 4 4. Spielperiode: 1 2 3 4
Fouls: 1 2 3 4

Trainer: _____ Lizenz-Nr.: _____
Trainer-Assistent: _____

Ergebnis der 1. Spielperiode: A: _____ B: _____
Ergebnis der 2. Spielperiode: A: _____ B: _____
Ergebnis der 3. Spielperiode: A: _____ B: _____
Ergebnis der 4. Spielperiode: A: _____ B: _____
Ergebnis der Verlängerung/en: A: _____ B: _____

Endergebnis: A: _____ B: _____

Name der gewinnenden Mannschaft: _____

Anschreiber: _____ Unterschrift des Kästlers im Falle eines Einspruchs: _____ Vermerk auf der Rückseite:

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.: _____ Ersatz für SR mit Liz.-Nr.: _____
2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.: _____ Ersatz für SR mit Liz.-Nr.: _____

Zeitmehrer: _____
24-Sek.-Zeitn.: _____

Umschriften

Blatt 1 (weiß) für die Spielleitung - Blatt 2 (rosa) für den Gewinner - Blatt 3 (gelb) für den Verlierer Nachdruck nur mit Genehmigung des DBB gestattet. (05/04)

Mögliche Zeichen:

Druckbuchstaben von A-Z, Ä, Ö, Ü, ß

Ziffern von 0 - 9

x (Kreuz)

— (Strich)

= (Doppelstrich)

○ (Umkreisung)

/ (Schrägstrich)

,

' (Apostroph)

.

: (Doppelpunkt)

* (Stern)

hochgestelltes großes B, C, T oder D

hochgestelltes kleines c

✓ (Haken)



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		Ordn.-Zahl		
	gegen				
Spielklasse: _____		Ort: _____		Spielhalle: _____	
Spiel Nr.: _____		Datum: _____		Zeit: _____	
				1. Schiedsrichter: _____	
				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** 1. Bundesliga Herren
 - 2BLDN** 2. Bundesliga Damen Nord
 - BeL4D** Bezirksliga 4 Damen
 - JOL2U16M** Jugendoberliga 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	Ordn.-Zahl	Mannschaft B	Ordn.-Zahl	
TSV LEVERKUSEN	<input type="text" value="2"/>	SVD 49 DORTMUND	<input type="text"/>	gegen
Spielklasse: <u>1RLH</u>	Ort: <u>LEVERKUSEN</u>	Spielhalle: <u>111A162</u>	1. Schiedsrichter: <u>BÄUMER, H.-J.</u>	
Spiel Nr.: <u>145</u>	Datum: <u>1. 3. 2003</u>	Zeit: <u>18:00</u>	2. Schiedsrichter: <u>OEHL, S.</u>	

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.	- CAP - - STA -	Trikot- Nummer
002	RÖDL, H.	-CAP-	4
038	LÜTCKE, J.		5
			6
054	BOGOJEVIC, V.		7
005	HAMMINK, G.		8
081	OKULAJA, A.		9
			10
009	BAECK, S.		11
007	ALEXIS, W.		12
007	FEMERLING, P.		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

Besondere Kennzeichnung (Kapitän bzw. Sonderteilnehmer)

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)



Spieler und Trainer

		Auszeiten			
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	
Mannschaft A:					
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4
	2. Spielperiode:	1	2	3	4
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4
	4. Spielperiode:	1	2	3	4
✓ TA-/MMB Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS	
Trainer					
Trainer-Assistent					
		Liz.-Nr.			

Namensabkürzung
 z. B. „BAYER“ oder
 „SVD“

Spielernamen:
 Nachname – Komma –
 Erster Buchstabe des
 Vornamens – Punkt
 z. B. „RÖDL, H.“ oder
 „GNAD, H.-J.“ oder
 „MÜLLER-S., H.-P.“ oder
 „V. D. BANK, S.“

Hier werden die
 letzten drei Ziffern
 des TA eingetragen
 (z. B. „054“).

Hier werden die vorlie-
 genden Trikotnummern
 aufsteigend sortiert
 eingetragen (ein- und
 zweistellige Nummern
 sind erlaubt, keine Zeile
 frei lassen).
 Bei weniger als 12
 Spielern ist nach dem
 letzten Spieler die
 nächste Leerzeile
 durch „Strich“ zu
 entwerten.

Wie bei den Spielern werden hier die Namen des
 Trainers und Trainer-Assistenten eingetragen
 (ist kein Trainer-Assistent anwesend, Feld mit
 „Strich“ ausfüllen)

Falls Lizenznummer angegeben bzw.
 vorgeschrieben ist, ist diese ein-
 zutragen (ansonsten mit „Strich“ ausfüllen)



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.	-

Trainer:

Coach Kasch, Michael
Assist Velmeden, Holger

Trainerlizenzen:

A140

-



Auflösung und „Erste Fünf“

Und so ist es dann richtig eingetragen:

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en				
Mannschaft A: WBV														
Mann-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	2. Spielperiode:	1	2	3	4				
schafts-	Fouls:													
	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				X	Trikot-Nr.	FOULS						
✓	003	PELAJ, N.				X	4							
✓	008	KUBITZA, J.					7							
✓	008	WENNINGKAMP, F.				X	8							
✓	041	ASKARYAR, M.					9							
✓	021	KARAHAN, Y. - STA -				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

										Auszeiten											
										1. HZ		2. HZ		Verlängerung/en							
Mannschaft A: WBV										9	X	5	X	X	3	==					
Mann-		1. Spielperiode:				2. Spielperiode:				Fouls:		3. Spielperiode:				4. Spielperiode:					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler								X	Trikot-Nr.	FOULS									
✓	003	PELAJ, N.								X	4										
✓	008	KUBITZA, J.									7										
✓	008	WENNINGKAMP, F.								X	8										
✓	041	ASKARYAR, M.									9										
✓	021	KARAHAN, Y. - STA -									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.																			

In den Kästchen werden die Spielminuten eingetragen:

z.B.: „9“
(wenn die Spieluhr eine Restspielzeit von 01:59 bis 01:00 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.

Fouls – Teil 1

		Auszeiten														
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en						
Mannschaft A: WBV																
Mann-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	2. Spielperiode:	1	2	3	4						
schafts-	Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4					
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS												
✓ 003	PELAJ, N.	⊗	4	2												
✓ 008	KUBITZA, J.		7													
✓ 008	WENNINGKAMP, F.	⊗	8	10'												
✓ 041	ASKARYAR, M.		9													
✓ 021	KARAHAN, Y. - STA -		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	0 ^T	2	3'	7	4 ^D	D							
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140											
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.														

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

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

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



Fouls – Teil 2

		Auszeiten														
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en						
Mannschaft A: WBV																
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4											
	2. Spielperiode:	1	2	3	4											
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4											
	4. Spielperiode:	1	2	3	4											
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS												
✓ 003	PELAJ, N.	⊗	4													
✓ 008	KUBITZA, J.		7	3	D	D	D	D								
✓ 008	WENNINGKAMP, F.	⊗	8													
✓ 041	ASKARYAR, M.		9													
✓ 021	KARAHAN, Y. - STA -		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'							
✓ 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.



Kompensation

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

Folgende Situation:

Spieler B5 macht in der 6. Minute der ersten Spielperiode einen Schrittfehler. A7 lacht so hämisch und tanzt vor B5, dass die SR auf technisches Foul gegen A7 entscheiden. Vor der Ausführung der Strafe meckert Trainer A den SR wegen dieser „lächerlichen Entscheidung“ an. Hier wird gegen Trainer A ebenfalls ein technisches Foul verhängt. Aufgrund dieser Entscheidung klatscht Spieler B9 provozierend in die Hände, so dass der freie SR gegen B9 auch auf technisches Foul entscheidet.

Regelung:

Alle drei Fouls werden aufgeschrieben. Fouls mit gleicher Strafe heben sich auf und werden mit dem **hochgestellten kleinen** ^c kenntlich gemacht.

Lediglich die Strafe aufgrund des Fouls gegen den Trainer A wird ausgeführt (2 Freiwürfe mit anschließendem Einwurf in Höhe der Mittellinie). So sieht dies dann aus:

Team A:	✓	008	KUBITZA, J.	⊗	7	6 ^{Tc}				
Team B:	✓	013	HARTMANN, S.	⊗	9	6 ^{Tc}				
Team A:	✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	6 ^C			
	✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—				

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



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.



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 verwarneten 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.



Mannschaftsfouls

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

		Auszeiten								
		1. HZ		2. HZ		Verlängerung/en				
Mannschaft A: WBV										
Mann-	1. Spielperiode:	X	X	X	X	8	2	3	4	
schafts-	2. Spielperiode:			X						
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4					
	4. Spielperiode:			1	2	3	4			
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler		X	Trikot-Nr.	FOULS				
✓	003	PELAJ, N.		(X)	4	8'				
✓	008	KUBITZA, J.			7	3				
✓	008	WENNINGKAMP, F.		(X)	8	0'	4			
✓	041	ASKARYAR, M.			9					
✓	021	KARAHAN, Y. - STA -			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				
		MJK								
✓	Trainer	KASCH, M.		✓	Liz.-Nr.	A 140		5B		
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.								

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

In das 5. Kästchen wird die Spielminute des 5. Mannschaftsfouls eingetragen.

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):

Hauptsponsor des DBB

 Die Bank und Du
 Ausrüster des DBB



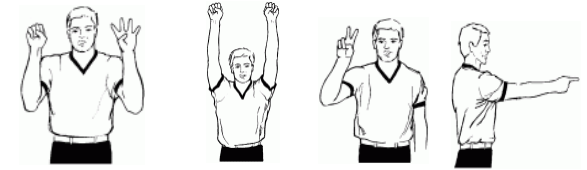
Beispiel # 3

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

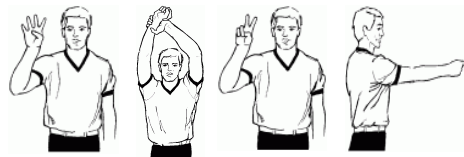
Spielperiode:
1
Restspielzeit:
06:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
02:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
05:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:48



Spielperiode:
1
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. Spielperiode:	X	X	X	X	7	2. Spielperiode:				1	2	3	4
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:				1	2	3	4	
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				X	Trikot-Nr.	FOULS						
✓	003	PELAJ, N.				X	4	5	6					
✓	008	KUBITZA, J.				X	7	8						
✓	008	WENNINGKAMP, F.				X	8	0 ^T						
✓	041	ASKARYAR, M.					9							
✓	021	KARAHAN, Y. - STA -					10							
✓	005	GRÜTJEN, H.					11							
✓	007	DOHMEN, M.				X	12	2	10 ^l					
✓	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

 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

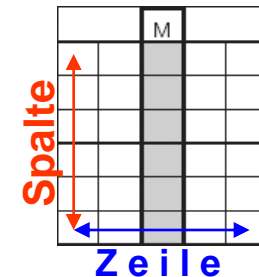
Grundeintragungen werden in SCHWARZ eingetragen (bis auf „Erste Fünf“ und deren Bestätigung)

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**

Spielminuten und Punkte

Zoom:

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.

		M		
1	2		1	2

Hier werden die Spielminuten eingetragen, z. B. „0“, „7“ 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.

Hauptsponsor des DBB

ING DiBa
Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



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
		2	12	4
7	4	3		
			6	6
4	6			

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

B		M	A	
12	2	1		
			8	2
15	5	2		
		3	6	4
		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 erfolgreich, 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	10
32		39
A	39	B 32
	:	
	:	
		10 66
15	58	10
58		66
	:	
	:	
		12 78
15	78	10
78		78
	:	
	:	
		14 88
11	85	5
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.

Darunter wird ein weiterer Strich gezogen. 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 der 1. Spielperiode:	A: 22	B: 21
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: 17	B: 11
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: 19	B: 34
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: 20	B: 12
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: 7	B: 10

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



Spaltenübertrag

B	M	A	B	M	A
	:		14	53	
	:			10	8 59
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
	:				
12	51	9			
		8	57		

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

Zu beachten ist lediglich, dass bei jeder Übertragung die momentane Spielrichtung der beiden Mannschaften durch die Buchstaben „A“ und „B“ gekennzeichnet werden muss.

B	M	A	A	M	B
	:				88
		79	67		
A	67		B	79	
	:				
	:				
	8	13	87		

Gleiches gilt natürlich auch für Freiwürfe. Gleich ob Korberfolg mit Bonuswurf, zwei oder drei Freiwürfe.

B	M	A	B	M	A	
	:		43		38	
	:		A	38	B	43
	:					
	:					
	:					
	:					
	:		10	38		
13	43	10				

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:



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

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.)



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 BEKANTT**
- **SPIELER DEM GEGNER (SPIELER XY / TRAINER XY) PERSÖNLICH BEKANTT**
- **IDENTITÄT NICHT NACHGEWIESEN UND NICHT PERSÖNLICH BEKANTT.**

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. Spielperiode:	1	2	3	4	2. Spielperiode:	1	2	3	4					
schafts-	Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler										X	Trikot-Nr.	FOULS	
✓	003	PELAJ, N.										⊗	4		
<i>HJB</i>	✓	KUBIKKA, J. KUBITZA, J.											7		
✓	008	WENNINGKAMP, F.										⊗	8		
✓	041	ASKARYAR, M.											9		
<i>HJB</i>	21	KARAHAN, Y. STA										10			
✓	005	GRÜTJEN, H.											11		
✓	007	DOHMEN, M.										⊗	12		
<i>HJB</i>	✓	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

B	M	A		M
	:			
	:			
	:			
	:			
	:			
	:			
12	51	8		
		8	57	
		4	59	
8	53			
13	55			
8	56			
			*	
		4	61	

* gestrichen,
falscher Frei-
werfer
Bäumer, 1. SR

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:

Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter

- Fehler ist korrigierbar

- Fehler ist korrigierbar

Ball tot

Ball belebt

- Fehler ist korrigierbar

- 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.



Hauptsponsor des DBB
 Die Bank und Du

Ausrüster des DBB



Zählfehler

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.

B	M	A
	:	
	:	
	:	
	:	
	:	
	:	
	:	
12	51	8
		8 57
		4 60
8	52	
13	54	
8	55	
		4 62
	HJB 56	
		HJB 61

Es wurde von 51 auf 52 weitergezählt.

Es wurde von 57 auf 60 weitergezählt.

Regelung:

Es ist auf 53 zu korrigieren.

Regelung:

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

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

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 eingetragen (+ 1) und mit dem Handzeichen des Schiedsrichters versehen.

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.



Das Endergebnis

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

Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: 22	B: 21
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: 17	B: 11
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: 19	B: 34
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: 20	B: 12
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: 7	B: 10
Endergebnis:	A: 85	B: 88
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>TSV KÖNIGSHAUSEN</u>	

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/en				
Mannschaft A: WBV		4	X	8	4	X	5	==		
Mann-	1. Spielperiode:	X	X	X	X	7	2. Spielperiode: X X X X 8			
schafts-	Fouls:	3. Spielperiode: X X X X -				4. Spielperiode: X X X X 1				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.	(X)	4	(5)	6	8'	8	10	-
✓	008	KUBITZA, J.	X	7	8	1'	4			
✓	008	WENNINGKAMP, F.	(X)	8	0 ^T	9				
✓	041	ASKARYAR, M.	X	9	1'	3'	1'			
✓	021	KARAHAN, Y. - STA -	X	10	3					
✓	005	GRÜTJEN, H.	X	11	4	5'				
✓	007	DOHMEN, M.	(X)	12	2	10'	5'			
✓	029	OHLBRECHT, T.	(X)	13	6	3	4'			
✓	0 13	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	(X)	14	7 ^D	D				
		<i>MJK</i>								
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	1 ^B				
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.								

Nach dem Spielende schließt der Anschreiber den Spielberichtsbogen 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

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:

Anschreiber: <u>BRACHTER, J.</u> Zeitnehmer: <u>WOLTER, J.</u> 24-Sek.-Zeitn.: <u>SCHWINDT, P.</u>	Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Einspruches: 	Vermerk auf der Rückseite <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center; margin: 0 auto;">X</div>	1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. - Ersatz für SR mit Liz.-Nr. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Unterschriften <u>Jürgen Bäumer</u>
	2. Schiedsrichter: Liz.-Nr. - Ersatz für SR mit Liz.-Nr. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<u>S.Oehl</u>	

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

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

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

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

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

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

