ANSCHREIBEN LEICHT GEMACHT

ING DiBa
Die Bank und Du

PEAK

ERGO

Inhaltsverzeichnis

I. Eintragungen vor dem Spiel
- Beispiel # 1

II. Mannschaft A & B
- Die Mannschaftsliste
- Spieler und Trainer
- Beispiel # 2
- Auflösung und „Erste Fünf“
- Auszeiten – Teil 1
- Auszeiten – Teil 2
- Fouls – Teil 1
- Fouls – Teil 2
- Kompensation
- Trainerdisqualifikation
- Nichteinhaltung der MMV-Kriterien
- Mannschaftsfouls
- Beispiel # 3
- Auflösung Beispiel # 3

III. Das laufende Ergebnis
- Spielminuten und Punkte
- Feldkörbe
- Freiwürfe
- Ergebnisse der Spielperioden
- Spaltenübertrag

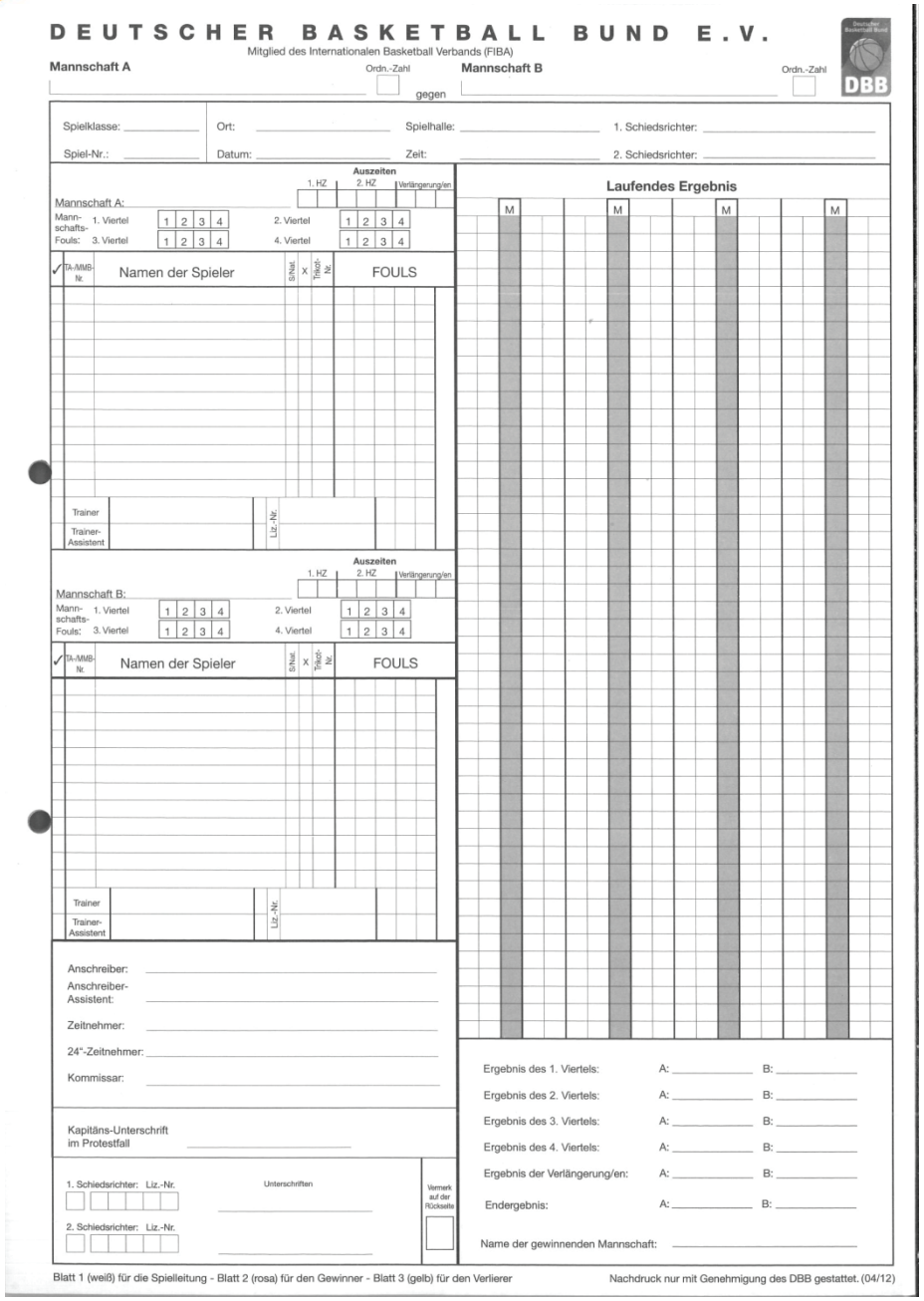
V. Identitätsüberprüfung
- Vermerke
- Die Rückseite
- Korrekturen und Streichungen
- Korrigierbare Fehler
- Zählfehler

VI. Das Endergebnis

VII. Schlusseintragungen
- Der Abschluss

VIII. Impressum

Der Spielberichtsbogen



DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)

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

Spielklasse: — Ort: — Spielhalle: — 1. Schiedsrichter:

Spiel-Nr.: — Datum: — Zeit: — 2. Schiedsrichter:

Mannschaft A: — Auszeiten: 1. HZ, 2. HZ, Verlängerung/en

Mann-schafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4 — 2. Viertel 1 2 3 4 — 3. Viertel 1 2 3 4 — 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Mat.	X	Trikot-Nr.	FOULS

Trainer — Trainer-Assistent — Liz.-Nr.

Mannschaft B: — Auszeiten: 1. HZ, 2. HZ, Verlängerung/en

Mann-schafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4 — 2. Viertel 1 2 3 4 — 3. Viertel 1 2 3 4 — 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Mat.	X	Trikot-Nr.	FOULS

Trainer — Trainer-Assistent — Liz.-Nr.

Laufendes Ergebnis: M M M M

Anschreiber:

Anschreiber-Assistent:

Zeitnehmer:

24"-Zeitnehmer:

Kommissar:

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. — Unterschriften — Vermerk auf der Rückseite

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

Ergebnis des 1. Viertels: A: B:

Ergebnis des 2. Viertels: A: B:

Ergebnis des 3. Viertels: A: B:

Ergebnis des 4. Viertels: A: B:

Ergebnis der Verlängerung/en: A: B:

Endergebnis: A: B:

Name der gewinnenden Mannschaft:

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. (04/12)

Mögliche Zeichen:

Druckbuchstaben von A-Z, Ä, Ö, Ü, ß

Ziffern von 0 - 9

x (Kreuz)

— (Strich)

= (Doppelstrich)

○ (Umkreisung)

/ (Schrägstrich)

, (Komma)

‘ (Apostroph)

. (Punkt)

: (Doppelpunkt)

∗ (Stern)

hochgestelltes großes ^{B}, ^{C}, ^{T} oder ^{D}

✓ (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
Mannschaft B
Ordn.-Zahl
gegen
Spielklasse:
Ort:
Spielhalle:
1. Schiedsrichter:
Spiel Nr.:
Datum:
Zeit:
2. Schiedsrichter:

Offizielle Spielnummer
laut Spielplan, z. B. 73

Datum: z. B. 02.10.2014
Uhrzeit: z. B. 17:15
(Spielbeginn laut Spielplan)

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

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

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. SCHMIDT, B. oder REITER,M. oder FRÖHLICH, L.

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	2	gegen	SVD 49 DORTMUND	

Spielklasse:	1RLH	Ort:	LEVERKUSEN	Spielhalle:	111A162	1. Schiedsrichter:	BÄUMER, H.-J.
Spiel Nr.:	145	Datum:	01. 03. 2014	Zeit:	18:00	2. Schiedsrichter:	OEHL, S.

Laut Spielplan ist heute folgendes Spiel:

1. **Regionalliga Herren (1RLH)**

21. Spieltag (01. 03. 2014)

…

145. Sa, 1.3.2003 18:00 111A162 TSV Leverkusen 2 – SVD 49 Dortmund SR: Bäumer, Hans-Jürgen & Oehl, Sebastian

…

Die Mannschaftsliste

30 Minuten vor Spielbeginn:
Die Trainer geben dem Anschreiber eine vorbereitete Liste. Folgende Angaben sind vorgeschrieben:

MANNSCHAFT: *ALBA BERLIN*

TA-/ MMB-Nr	NAME, V.	S/Nat	- CAP -	Trikot-Nummer
002	*RÖDL, H.*		*-CAP-*	4
038	*LÜTCKE, J.*			5
				6
054	*BOGOJEVIC, V.*	F		7
005	*HAMMINK, G*	E		8
081	*OKULAJA, A.*			9
				10
009	*BAECK, S.*			11
007	*ALEXIS, W.*	A		12
007	*FEMERLING, P.*	S		13
105	*PAPIC, S.*			14
021	*DEHERE, L.*			15

TRAINER: *PESIC, S.* **Liz.-Nr.:** *A 110*

TRAINER-ASSISTENT: *PRIGGE, B.* **Liz.-Nr.:** *A 141*

Vereinsname

Kapitän

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

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

Spielername

Trikotnummer
(ein- und zweistellige Rückennummern möglich)

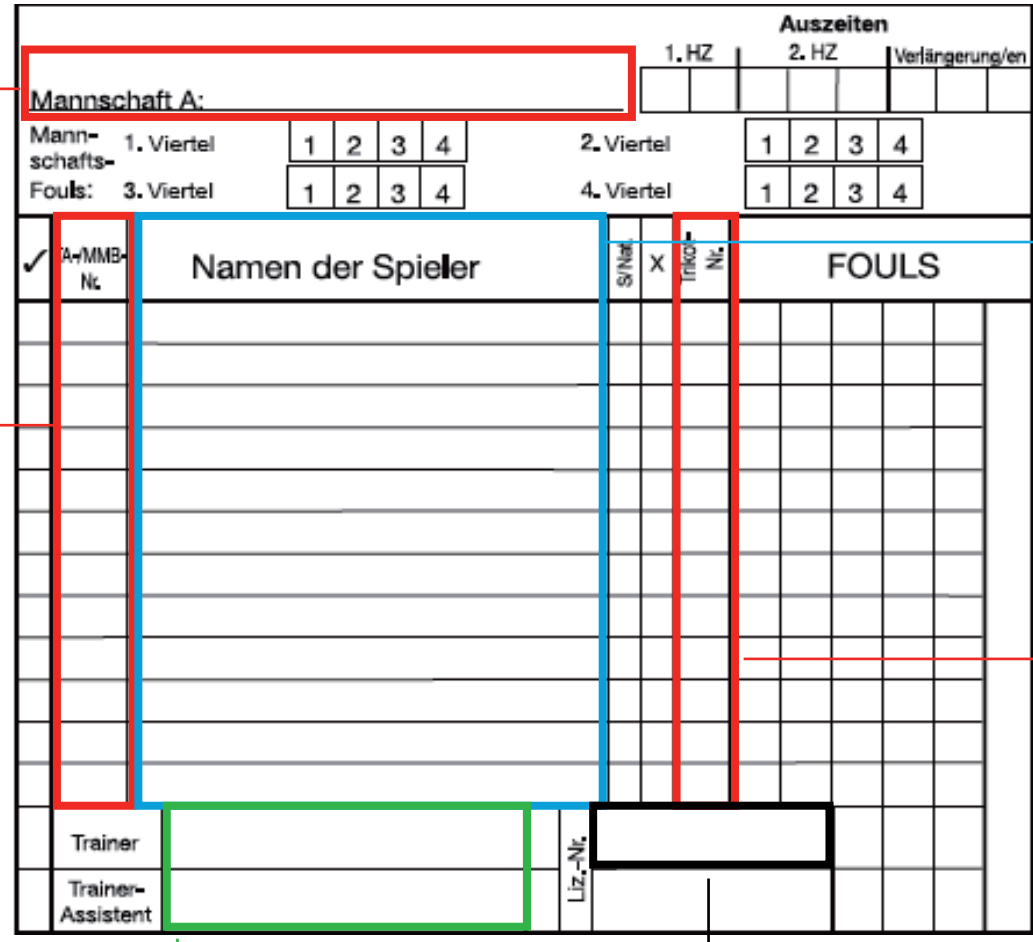
Name des Trainers
(und Trainer-Assistenten, falls vorhanden)

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

Spieler und Trainer

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

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



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 vorliegenden 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 einzutragen (ansonsten mit „Strich“ ausfüllen)

Beispiel # 2

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

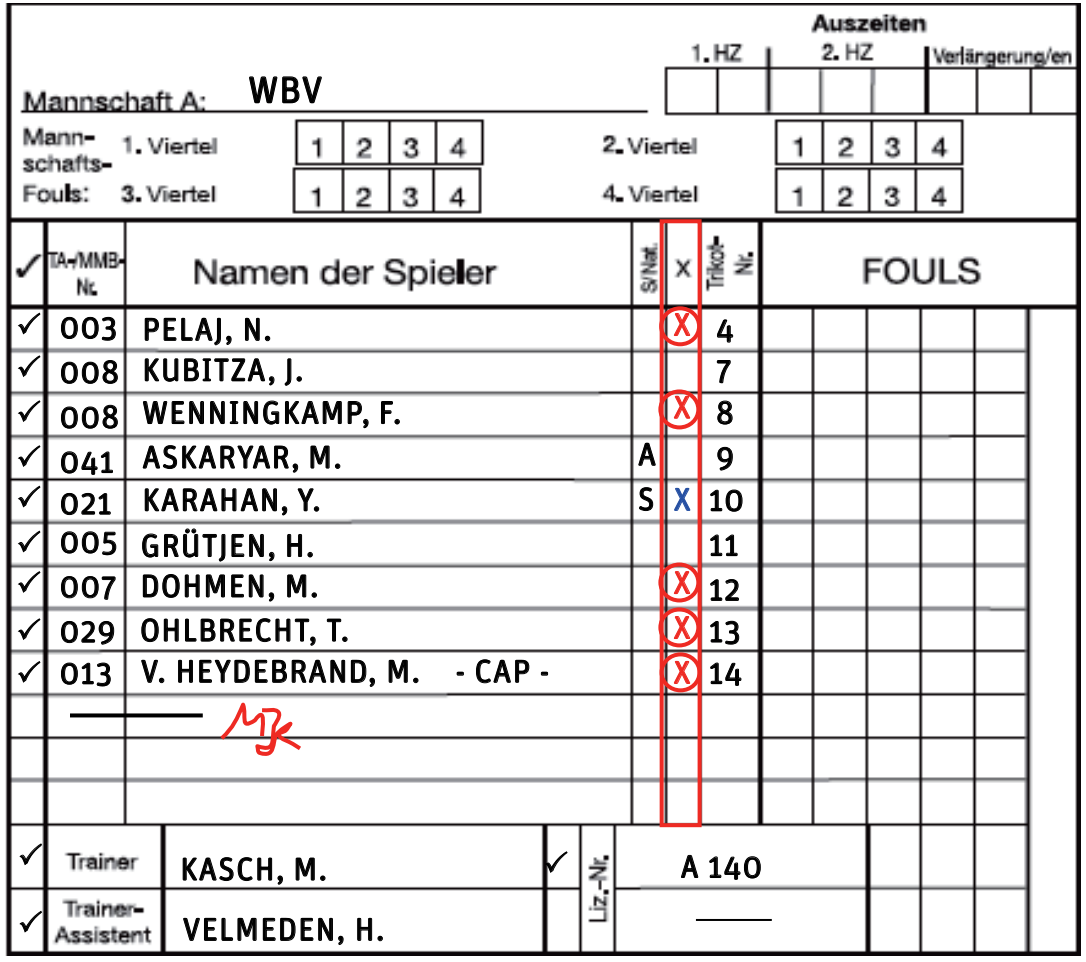
Mannschaft: **Westdeutscher Basketball Verband**

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.	Ausländer

Trainer:		Trainerlizenzen:
Coach	Kasch, Michael	A140
Assist	Velmeden, Holger	-

Auflösung und „Erste Fünf“

Und so ist es dann richtig eingetragen:



Auszeiten: 1. HZ | 2. HZ | Verlängerung/en

Mannschaft A: WBV

Mann-schafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4 | 2. Viertel 1 2 3 4 | 3. Viertel 1 2 3 4 | 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
✓	003	PELAJ, N.		X	4	
✓	008	KUBITZA, J.			7	
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9	
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	
✓	005	GRÜTJEN, H.			11	
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	

✓			✓	Liz.-Nr.	
✓	Trainer	KASCH, M.			A 140
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—

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

<u>10 Minuten vor Spielbeginn:</u>

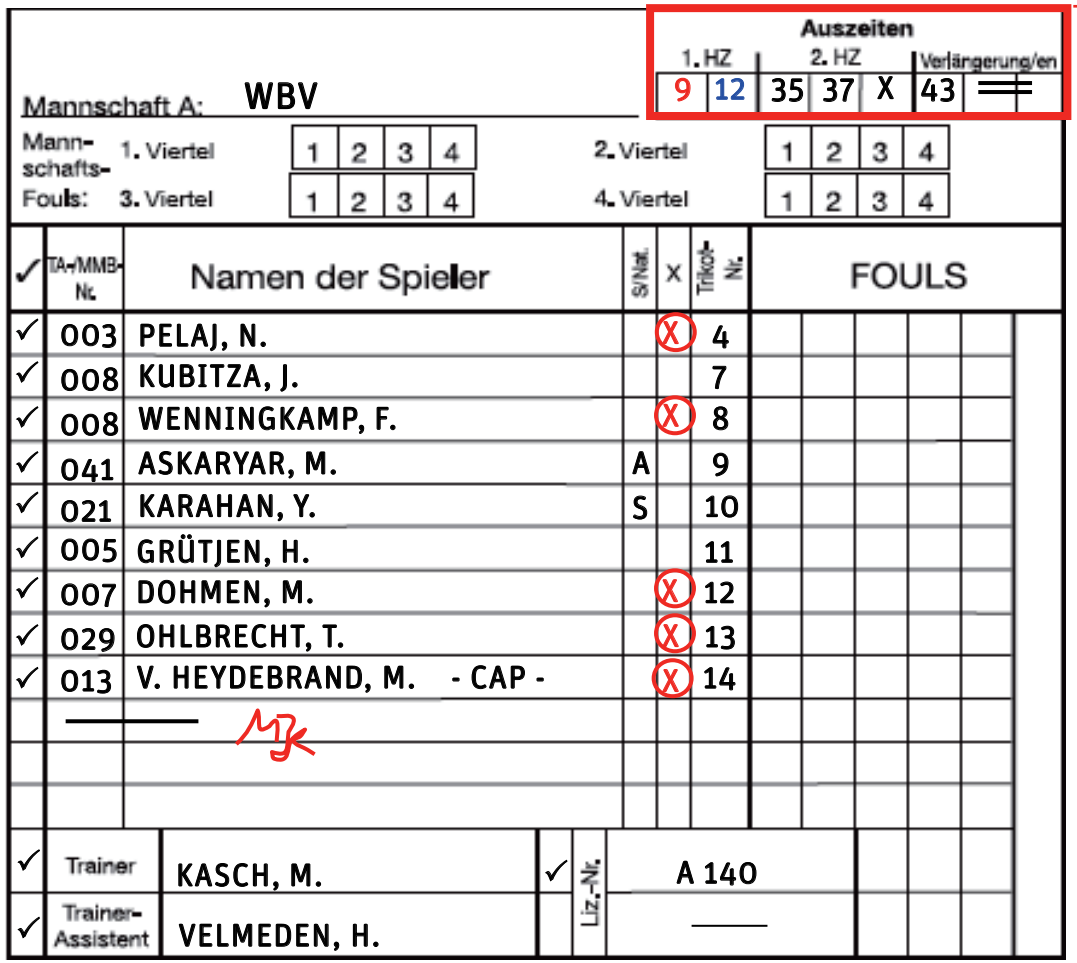
Der Trainer überprüft die durch den Anschreiber vorgenommenen Eintragungen;

Der Trainer markiert in der Farbe der ersten Spielperiode die „Ersten Fünf“ durch ein „X“ in der vorgesehenen 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 = blau).

Auszeiten – Teil 1



Auszeiten

1. HZ		2. HZ			Verlängerung/en	
9	12	35	37	X	43	=

Mannschaft A: WBV

Mann-schafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4; 2. Viertel 1 2 3 4; 3. Viertel 1 2 3 4; 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
✓	003	PELAJ, N.		X	4	
✓	008	KUBITZA, J.			7	
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9	
✓	021	KARAHAN, Y.	S		10	
✓	005	GRÜTJEN, H.			11	
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	

✓			✓	Liz.-Nr.	
✓	Trainer	KASCH, M.	✓		A 140
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—

In den Kästchen werden die Spielminuten fortlaufend eingetragen:

z.B.: „12“
(wenn die Spieluhr im 2. Viertel eine Restspielzeit von 08:59 bis 08:00 zeigt.)

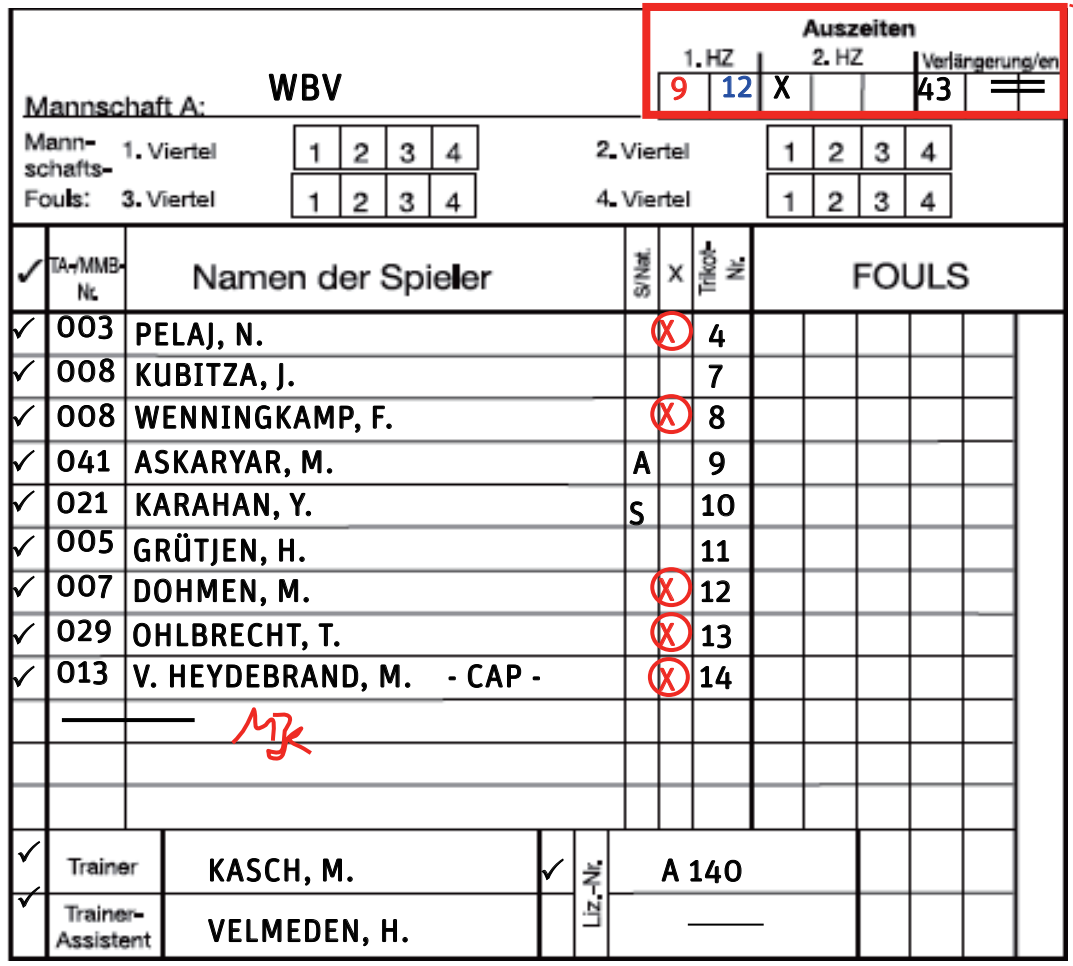
Alle Auszeiten werden in der Farbe der aktuellen Spielperiode eingetragen bzw. entwertet!

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

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

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

Auszeiten – Teil 2



Mannschaft A: WBV

Auszeiten

1. HZ		2. HZ			Verlängerung/en	
9	12	X			43	=

Mann-schafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4 | 2. Viertel 1 2 3 4 | 3. Viertel 1 2 3 4 | 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
✓	003	PELAJ, N.		X	4	
✓	008	KUBITZA, J.			7	
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9	
✓	021	KARAHAN, Y.	S		10	
✓	005	GRÜTJEN, H.			11	
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	

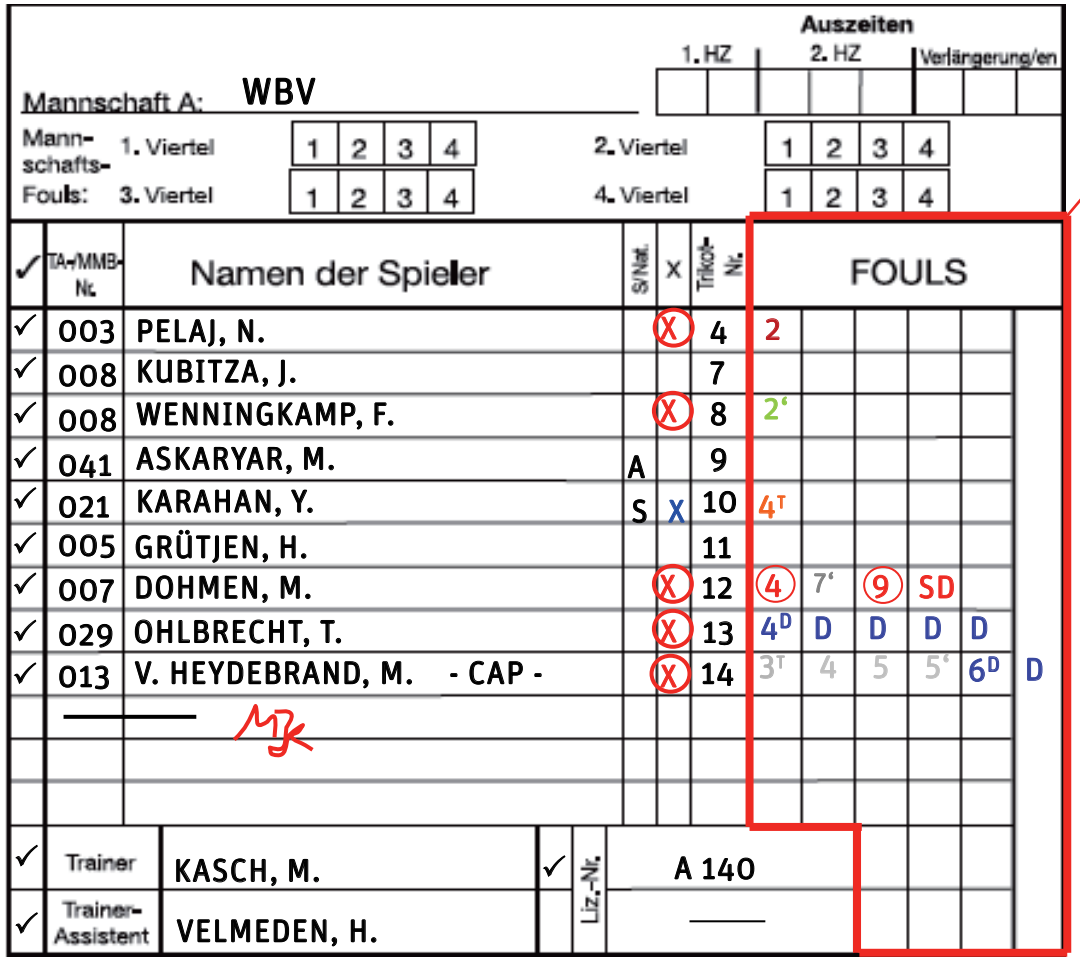
✓			✓		
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Lizenz-Nr.	A 140
	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—

Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels:

Von den drei Auszeiten in der zweiten Halbzeit stehen jeder Mannschaft nur noch maximal zwei Auszeiten in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels zu.

Verfällt gemäß dieser Regel eine Auszeit einer Mannschaft, so trägt der Anschreiber kurz nach der Anzeige 2:00 auf der Spieluhr ein “X” in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit bei dieser Mannschaft ein.

Fouls – Teil 1



Auszeiten: 1. HZ | 2. HZ | Verlängerung/en

Mannschaft A: WBV

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

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X	4	2					
✓	008	KUBITZA, J.			7						
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	2'					
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9						
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	4T					
✓	005	GRÜTJEN, H.			11						
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	4	7'	9	SD		
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	4D	D	D	D	D	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	3T	4	5	5'	6D	D
	—	—									

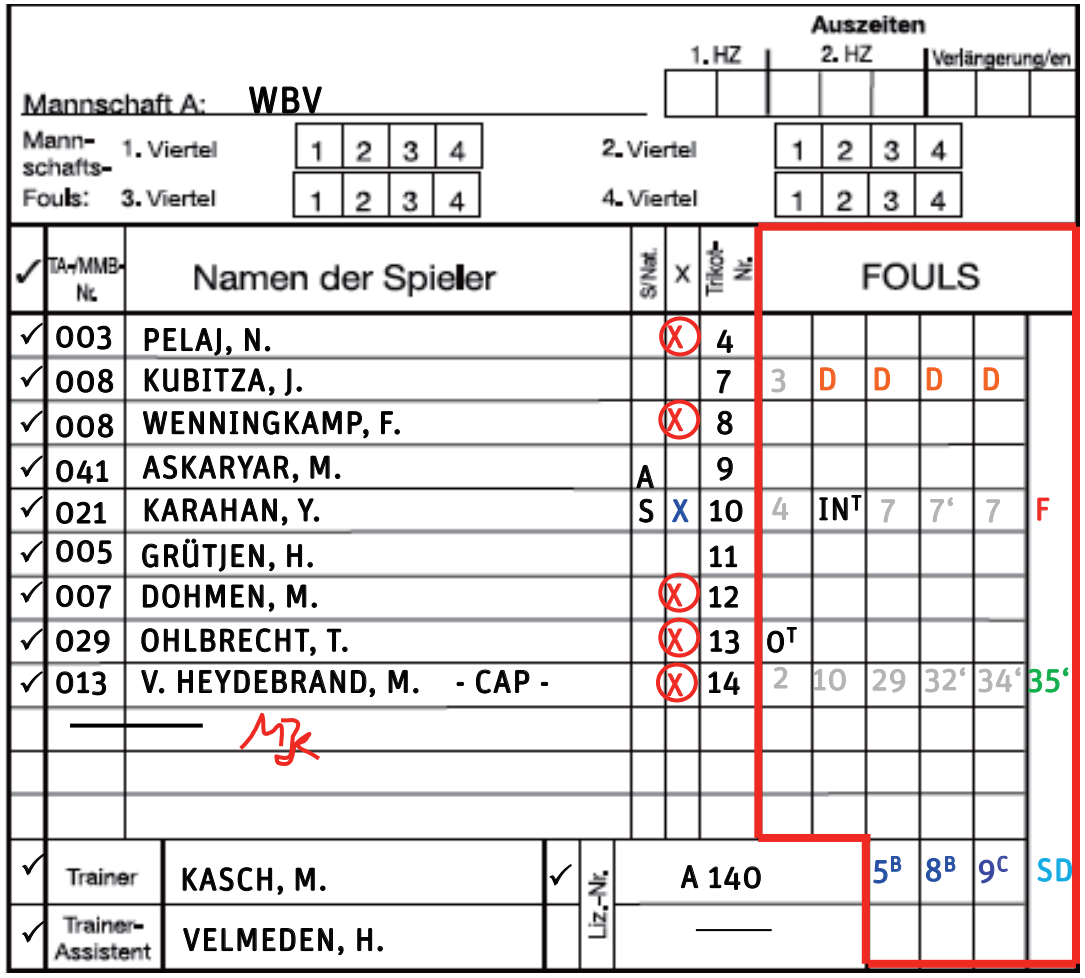
✓			✓		
✓	Trainer	KASCH, M.		Liz.-Nr.	A 140
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—

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

- Persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe:
  Spielminute ohne Zusatz
- Persönliches Foul mit Freiwurfstrafe:
  Spielminute mit Apostroph
- Technisches Foul:
  Spielminute mit hochgestelltem T
  Beim zweiten technischen Foul ist der Spieler automatisch disqualifiziert.*
- Unsportliches Foul: **Spielminute wird eingekreist;**
  Beim zweiten unsportlichen Foul 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. Der Anschreiber hat den 1. Schiedsrichter hierüber zu informieren.

Fouls – Teil 2



Auszeiten: 1. HZ | 2. HZ | Verlängerung/en

Mannschaft A: WBV

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

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X	4						
✓	008	KUBITZA, J.			7	3	D	D	D	D	
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8						
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9						
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	4	IN^{T}	7	7‘	7	F
✓	005	GRÜTJEN, H.			11						
✓	007	DOHMEN, M.		X	12						
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	O^{T}					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	2	10	29	32‘	34‘	35‘
	—	MJK									
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140			5^{B}	8^{B}	9^{C}	SD
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—						

- **Fouls vor dem Spiel: Spielminute „O“; Fouls in Pausen: Spielminute „IN“.**
- Disqualifizierendes Foul eines Ersatzspielers: **„D“ in alle freien Felder plus Technisches Foul („B“) beim Trainer**
- Disqualifizierendes Foul aufgrund Art. 39 „Gewalttätigkeit“: **„F“ in alle freien Felder plus EIN Technisches Foul („B“) 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

Zu einer Kompensation kann es nur kommen, wenn in einer Uhr-Stopp-Periode Fouls gegen beide Teams verhängt werden. (Art. 42)

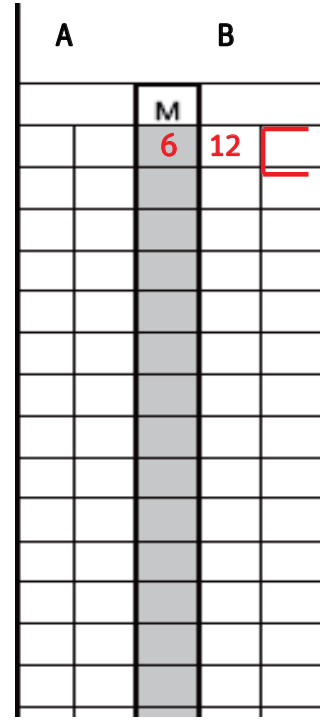
Folgende Situation:

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. Fehlen bei einem U-, T-, oder D-Foul die zugehörigen Freiwürfe, so muss bei der gegnerischen Mannschaft mit der selben Spielminute ebenfalls ein Foul mit derselben Strafe eingetragen sein

Lediglich die Strafe aufgrund des Fouls gegen den Trainer A wird ausgeführt (1 Freiwurf mit anschließendem Einwurf in Höhe der Mittellinie). Es wird nur das technische Foul gegen Trainer A bestraft.



Team A:	✓	008	KUBITZA, J.	X	7	6^T				
Team B:	✓	013	HARTMANN, S.	X	9	6^T				

Team A:	✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Lic.-Nr.	A 140		6^C		
	✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			———				

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.	✓	Lic.-Nr.	A 140	6C	D	
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			———			

Der Trainer wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhaltens disqualifiziert. Diese Disqualifikation muss vom Schiedsrichter auf der Rückseite des Spielberichtbogens vermerkt werden. Es wird ein „C“-Foul eingetragen und das nächste freie Kästchen mit einem großen „D“ ausgefüllt.

Disqualifikation des Trainer-Assistenten:

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

Hier wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhaltens der Trainerassistent disqualifiziert. Auch diese Disqualifikation muss vom Schiedsrichter auf der Rückseite des Spielberichtbogens vermerkt werden. 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 ist in den Altersklassen U16 und jünger die Mann-Mann-Verteidigung (MMV) verbindlich vorgeschrieben. Sofern die Wettbewerbsregelungen dies vorsehen, sind Verstoße mit einem technischen Foul zu bestrafen. Diese werden beim Trainer Assistenten eingetragen!

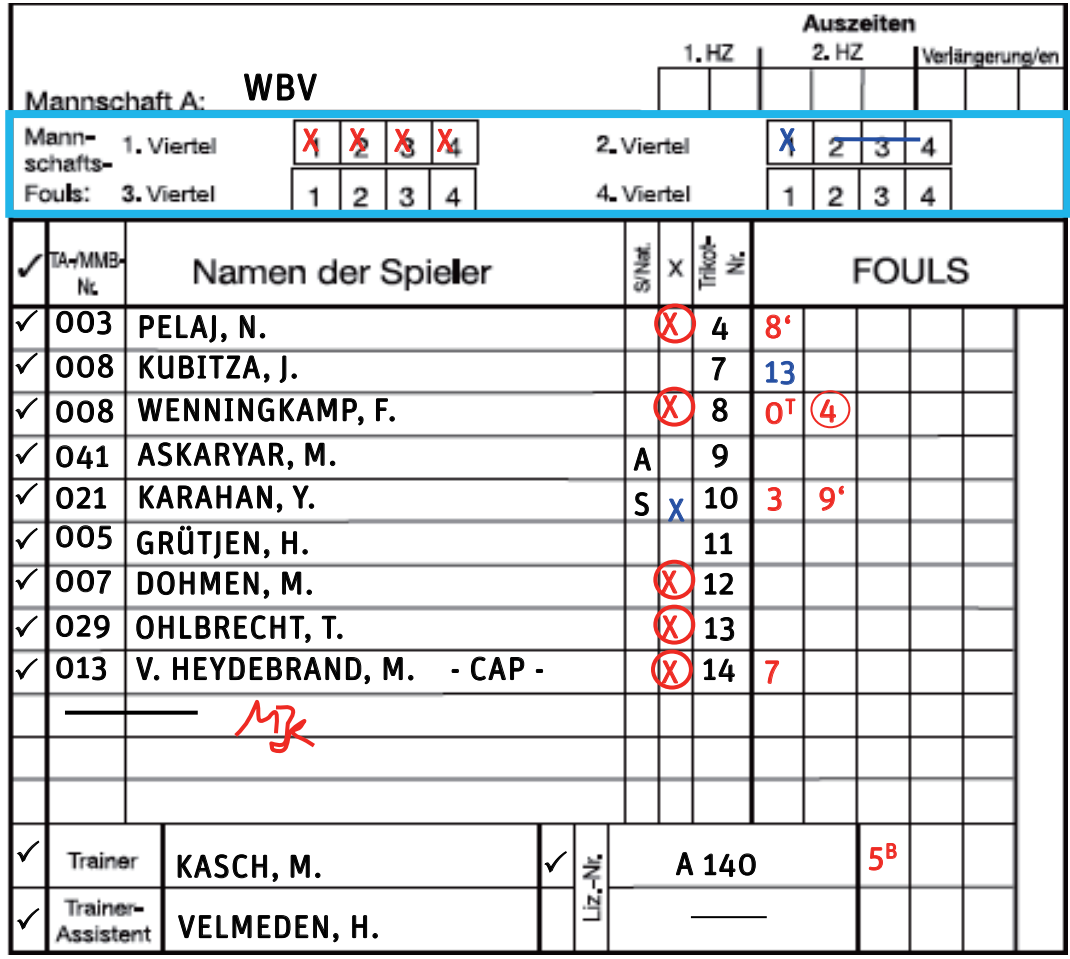
Eintragung des technischen Fouls beim Trainer-Assistenten:

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

Diese technischen Fouls zählen **nicht** zu den technischen Fouls gegen den Trainer, werden aber genauso bestraft. Sie zählen **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

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

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS				
✓	003	PELAJ, N.		X	4	8'				
✓	008	KUBITZA, J.			7	13				
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	0T	4			
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9					
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	3	9'			
✓	005	GRÜTJEN, H.			11					
✓	007	DOHMEN, M.		X	12					
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	7				
		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.

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

Alle Eintragungen werden in der Farbe der betreffenden Spielperiode gemacht!
Nach dem Entwerten des 4. Kästchen und nachdem wieder gespielt worden ist, ist der rote Teamfoulanzeiger auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen, der sich nächst der Mannschaftsbank des betroffenen Teams befindet.

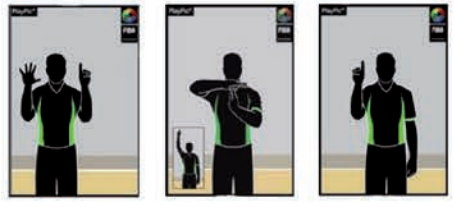
Hier nun ein kleines animiertes Beispiel (7 Fouls in der 1. Spielperiode und 1 Foul in der 2. Spielperiode):

Beispiel # 3

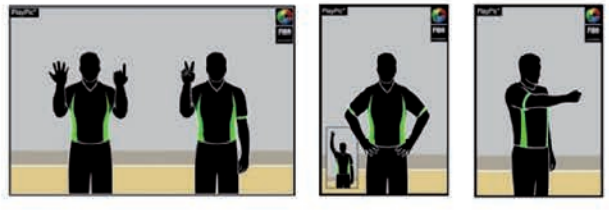
Trage alle Auszeiten, Fouls und Mannschaftsfouls ein:

(Die „Ersten Fünf“ sind auf dem Spielfeld – Anzeige erfolgt automatisch)

Spielperiode: 1
Restspielzeit: 10:00

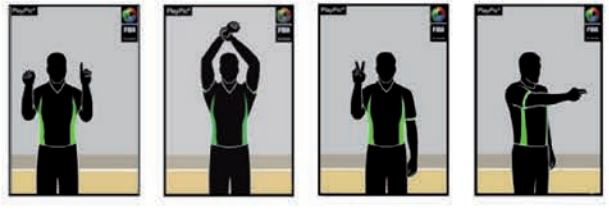


Spielperiode: 1
Restspielzeit: 08:33

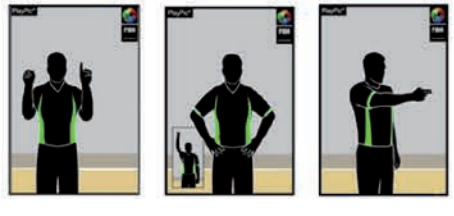


Spielperiode: 1
Restspielzeit: 06:12

Spielperiode: 1
Restspielzeit: 05:00



Spielperiode: 2
Restspielzeit: 04:20

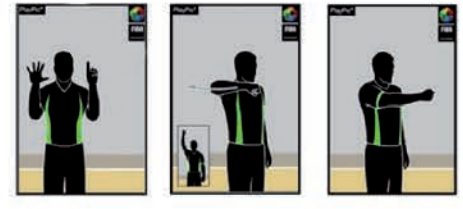


Spielperiode: 1
Restspielzeit: 03:51

Spielperiode: 1
Restspielzeit: 03:10

Spieler Nr. 62 verlässt das Spiel;
für ihn kommt Spieler Nr. 16

Spielperiode: 1
Restspielzeit: 02:12



Spielperiode: 1
Restspielzeit: 00:48

Auflösung Beispiel # 3

Mannschaft A: WBV

Auszeiten: 1. HZ: 4 | 2. HZ | Verlängerung/en

Mann-schafts-Fouls:
1. Viertel: X 1 X 2 X 3 X 4
2. Viertel: X 1 2 3 4
3. Viertel: 1 2 3 4
4. Viertel: 1 2 3 4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS				
✓	003	PELAJ, N.		X	6	0T	8			
✓	008	KUBITZA, J.		X	11	5	16			
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	16	10‘				
✓	041	ASKARYAR, M.	A		20					
✓	021	KARAHAN, Y.	S		22					
✓	005	GRÜTJEN, H.			30					
✓	007	DOHMEN, M.		X	62	2				
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	77					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	78	7D	D			
	—	MK								

✓			✓	Liz.-Nr.	
✓	Trainer	KASCH, M.			A 140
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—

Das laufende Ergebnis

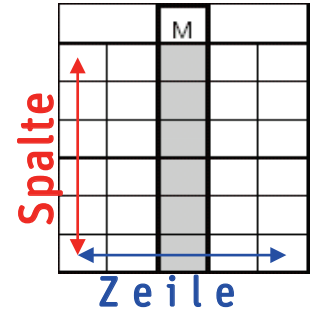
Grundsätze:

Die Spielrichtungen ergeben sich durch die Körbe, auf die sich die Teams warm machen. Dementsprechend ist A-B oder B-A einzutragen.

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 Zeilen (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 BLAU eingetragen

3. Spielperiode wird in GRÜN eingetragen

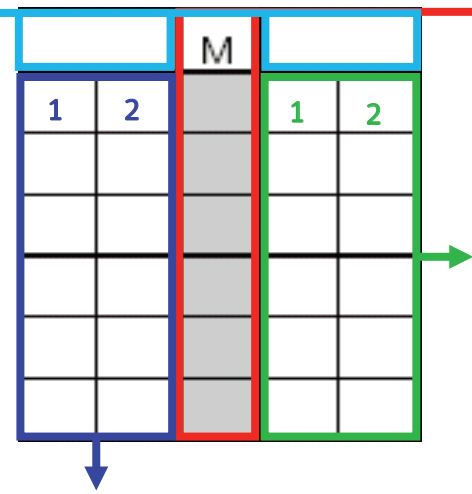
4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung wird in SCHWARZ eingetragen

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

Spielminuten und Punkte

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

Zoom:



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

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

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

Feldkörbe

B		M	A	
12	2	1		
			8	2

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

B		M	A	
12	2	1		
			8	2
		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:

		4	13	27	Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf mit getroffenem Bonusfreiwurf.
				28	
11	33				Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf mit getroffenem Bonusfreiwurf.
	34				
		5	15	30	Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf mit verworfenem Bonusfreiwurf.
				–	
10	37				Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf mit verworfenem Bonusfreiwurf.
	–				
11	39				
7	40	6			Zwei erfolgreiche Freiwürfe.
	41				
			4	–	Zwei erfolglose Freiwürfe.
				–	
8	42				Zwei Freiwürfe: Erster erfolgreich, zweiter verfehlt.
	–				
		8	13	32	Drei erfolgreiche Freiwürfe.
				33	
				34	
14	–				Drei Freiwürfe: Erster und zweiter verfehlt, dritter nach Wiederholung getroffen.
	–				
	43				
		:			
		:			
		:			
		IN	4	77	Technisches Foul während einer Spielpause: Freiwurf verworfen.

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

Ergebnisse der Spielperioden

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

Am Ende der **1. Spielperiode** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieser Spielperiode übertragen.

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

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.

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

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.

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

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.

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

Am **Ende des Spiels** - nach der 4. Spielperiode oder der Verlängerung(en) - wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt.

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

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

Ergebnis des 1. Viertels:	A: -22-	B: -21-
Ergebnis des 2. Viertels:	A: -17-	B: -11-
Ergebnis des 3. Viertels:	A: -19-	B: -34-
Ergebnis des 4. Viertels:	A: -20-	B: -12-
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: -7-	B: -10-

Spaltenübertrag

B		M	A		B		M	A	
		:			14	53			
		:					20	8	59
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
		:							
12	51	19							
			8	57					

Die einzelnen Spalten des laufenden Ergebnisses sind als eine Einheit zu betrachten, die – wäre es drucktechnisch möglich – untereinander stehen. 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					
		:							
		:							
		28	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	20							

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

Identitätsüberprüfung (Aufgabe der Schiedsrichter)

<u>Überprüfung der Teilnehmerausweise</u>

- 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?
- Die Identität kann auch durch einen amtlichen Lichtbildausweis nachgewiesen werden

<u>Überprüfung der Trainerlizenz(en)</u>

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

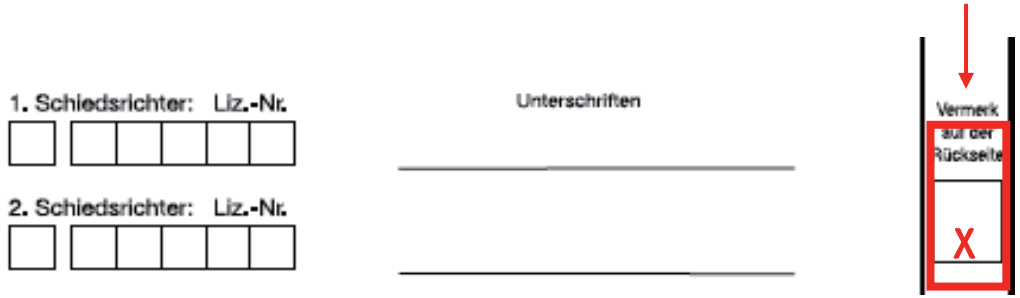
Wenn alles korrekt → Haken in das Häkchenfeld („✓“)

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.

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 entwerten:



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 TRAGEN 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. 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, OHNE TA. IDENTITÄT DURCH PERSONALAUSWEIS (NR. 1234567890) NACHGEWIESEN. UNTERSCHRIFT: _____ (PELAJ, NDERIM) UNTERSCHRIFT: _____ (BÄUMER, HANS-JÜRGEN, 1. SR.)

Der grüne Text kann je nach Situation geändert werden:

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

Korrekturen und Streichungen

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

Initialen SR

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.

Auszeiten: 1. HZ | 2. HZ | Verlängerung/en

Mannschaft A: WBV

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

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X	4						
✓	008	~~KUBIKKA, J.~~ KUBITZA, J.			7						
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8						
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9						
	021	~~KARAHAN, Y.~~	S		10						
✓	005	GRÜTJEN, H.			11						
✓	007	DOHMEN, M.		X	12						
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	~~2~~					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	2					

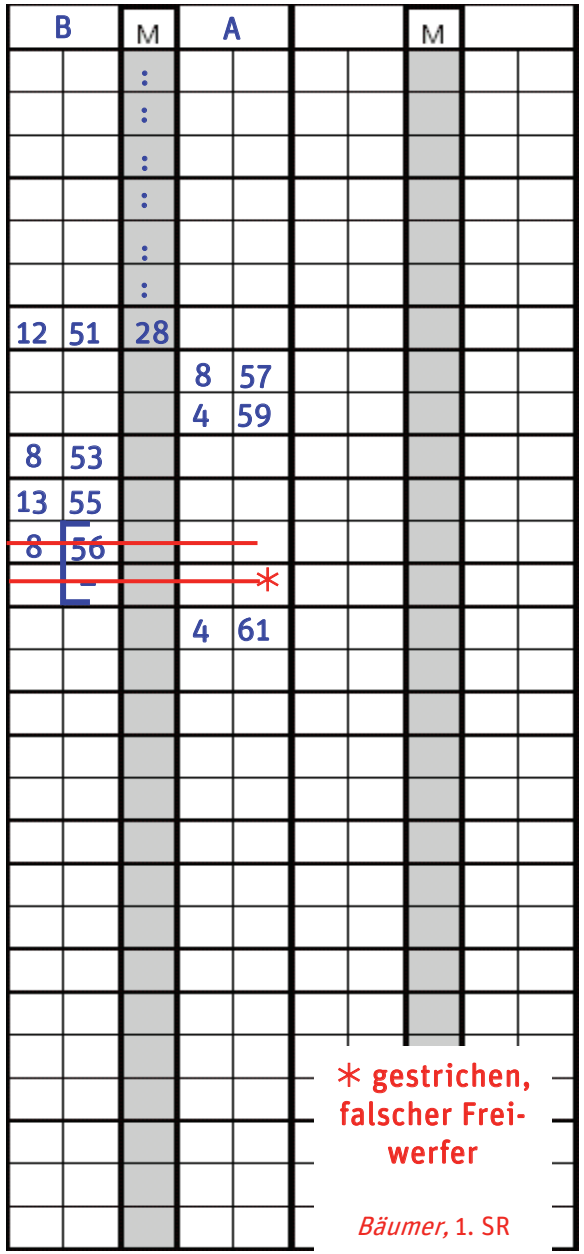
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			———

HJB

HJB

HJB

Korrigierbare Fehler



Gemäß Art. 44 dürfen Schiedsrichter Fehler korrigieren, wenn sie eine Regel unbeabsichtigt nicht angewendet haben. Dies gilt nur in folgenden Fällen:

- Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen.
- Einem falschen Spieler erlauben, einen oder mehrere Freiwürfe auszuführen.
- Nicht Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen.
- Durch die Schiedsrichter irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte

Damit die oben aufgeführten Fehler berichtigt werden können, müssen sie von einem Schiedsrichter bemerkt worden sein, oder ein Schiedsrichter muss darauf aufmerksam gemacht worden sein, ehe der Ball nach dem ersten toten Ball belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler in Gang gesetzt worden war.

<u>Das bedeutet:</u>

Fehler geschieht:	- alle Fehler ereignen sich während eines toten Balles
Ball belebt:	**- Fehler ist korrigierbar**
Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter	- Fehler ist korrigierbar
Ball tot	**- Fehler ist korrigierbar**
Ball belebt	- Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

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

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

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.

Es wurde von 51 auf 52 weitergezählt.

Es wurde von 57 auf 60 weitergezählt.

B		M	A	
		:		
		:		
		:		
		:		
		:		
		:		
12	51	28		
HJB	+1		8	57
			4	60
8	52			-1 HJB
13	54			
8	55			
	–			
			4	62
HJB	56			
		HJB		61

Regelung:

Es ist auf 53 zu korrigieren.

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

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

Regelung:

Sofern es einen erfolgreichen Drei-Punkte-Wurf, gab, ist die „60“ einzukreisen.

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

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

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis (- 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 des 1. Viertels:	A:	-22-	B:	-21-
Ergebnis des 2. Viertels:	A:	-17-	B:	-11-
Ergebnis des 3. Viertels:	A:	-19-	B:	-34-
Ergebnis des 4. Viertels:	A:	-20-	B:	-12-
Ergebnis der Verlängerung/en:	A:	-7-	B:	-10-
Endergebnis:	A:	-85-	B:	-88-

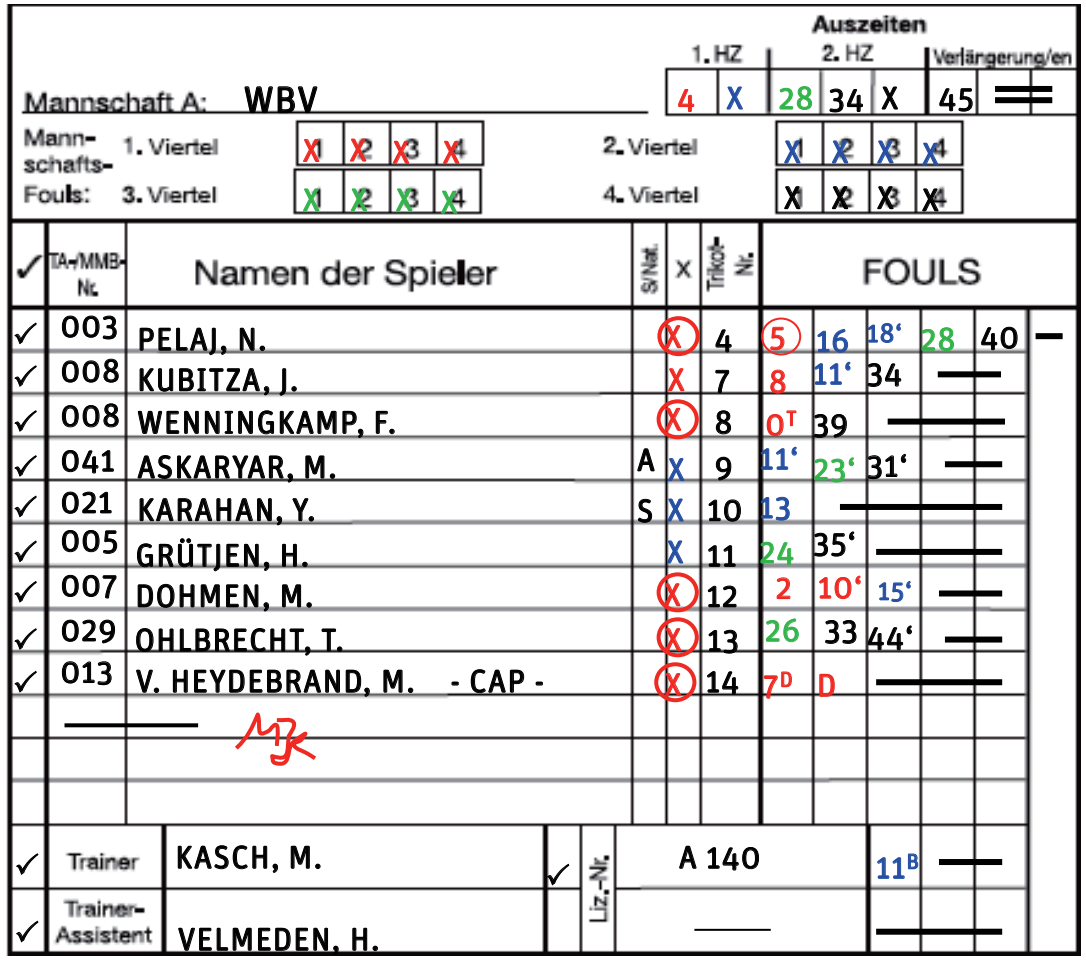
Name der gewinnenden Mannschaft: TSV KÖNIGSHAUSEN

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

Schlusseintragungen

(auch Aufgabe des Anschreibers)

Nach Spielende sieht „Mannschaft A“ so aus:



Auszeiten: 1. HZ: 4, X; 2. HZ: 28, 34, X; Verlängerung/en: 45, =

Mannschaft A: WBV

Mannschafts-Fouls: 1. Viertel X1 X2 X3 X4; 2. Viertel X1 X2 X3 X4; 3. Viertel X1 X2 X3 X4; 4. Viertel X1 X2 X3 X4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X	4	5	16	18‘	28	40	—
✓	008	KUBITZA, J.		X	7	8	11‘	34	—		
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	0T	39	—			
✓	041	ASKARYAR, M.	A	X	9	11‘	23‘	31‘	—		
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	13	—				
✓	005	GRÜTJEN, H.		X	11	24	35‘	—			
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	2	10‘	15‘	—		
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	26	33	44‘	—		
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	7D	D	—			
	—	MJK									
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140			11B	—		
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—			—			

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

Nicht gebrauchte Auszeiten werden durch „X“ entwertet;

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

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

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

Der Abschluss

Anschreiber: BRACHTER, J

Anschreiber-Assistent: EBERT, C.

Zeitnehmer: WOLTER, J.

24"-Zeitnehmer: SCHWINDT, P..

Kommissar: /

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall /

	Liz.-Nr.	Unterschriften
1. Schiedsrichter:	2899	*Jürgen Bäumer*
2. Schiedsrichter:	2938	*S.Oehl*

Vermerk auf der Rückseite

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

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

Ist ein Protest eingelegt worden, der aufrecht erhalten werden soll, muss der Kapitän der protestierenden Mannschaft vor Unterschrift des 1. Schiedsrichters in dem dafür vorgesehenen Feld unterschreiben. Ansonsten wird das Feld durch einen Schrägstrich „ / “ entwertet.

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

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

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: 02331 106-0

Fax: 02331 106-179

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-Abteilungen Jugend- und
Breitensport, Bildung und Spielbetrieb

Aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung wurde bei der Bezeichnung aller genannten Funktionsträgern/innen nur die männliche Form benutzt und schließt natürlich jeweils die weibliche Form ein.

ZI:EL
Zukunftsinvestition : Entwicklung jungen Engagements im Sport!

Gefördert vom

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

printed by
cewe-print.de
Ihr Online Druckpartner