



ANSCHREIBEN LEICHT GEMACHT



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**

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		DBB
		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)

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

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

- 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	SVD 49 DORTMUND	
gegen				
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:

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

Spielername

Vereinsname

Kapitän

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

Trikotnummer
(ein- und zweistellige
Rückennummern
möglich)

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

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

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		

Spieler und Trainer

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

		Auszeiten															
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en							
Mannschaft A:																	
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4							
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4							
✓ A-MMB-Nr.	Namen der Spieler										S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS			
Trainer											Liz-Nr.						
Trainer-Assistent																	

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 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 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:

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														
Mannschafts-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4				
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler			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							
		<i>MZ</i>												
✓	Trainer	KASCH, M.			✓		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 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				
Mannschaft A: WBV		9	12	35	37	X	43	==						
Mannschafts-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel				1	2	3	4	
	Fouls:	3. Viertel				4. Viertel				1	2	3	4	
✓ TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nr.	X	Trikot-Nr.	FOULS									
✓ 003	PELAJ, N.		X	4										
✓ 008	KUBITZA, J.			7										
✓ 008	WENNINGKAMP, F.		X	8										
✓ 041	ASKARYAR, M.	A		9										
✓ 021	KARAHAN, Y.	S		10										
✓ 005	GRÜTJEN, H.			11										
✓ 007	DOHMEN, M.		X	12										
✓ 029	OHLBRECHT, T.		X	13										
✓ 013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14										
	<i>MZ</i>													
✓ 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	==	
Mannschafts-		1. Viertel				2. Viertel					
Fouls:		1	2	3	4	1	2	3	4		
		3. Viertel				4. Viertel					
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler			S/Nat.	X	Tricko-Nr.	FOULS			
✓	003	PELAJ, N.				X	4				
✓	008	KUBITZA, J.					7				
✓	008	WENNINGKAMP, F.				X	8				
✓	041	ASKARYAR, M.			A		9				
✓	021	KARAHAN, Y.			S		10				
✓	005	GRÜTJEN, H.					11				
✓	007	DOHMEN, M.				X	12				
✓	029	OHLBRECHT, T.				X	13				
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -				X	14				
		<i>MJK</i>									
✓	Trainer	KASCH, M.			✓	Liz.-Nr.	A 140				
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.									

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-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4				
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4				
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	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	4 ^T									
✓ 005	GRÜTJEN, H.			11										
✓ 007	DOHMEN, M.		X	12	4	7'	9	SD						
✓ 029	OHLBRECHT, T.		X	13	4 ^D	D	D	D	D					
✓ 013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	3 ^T	4	5	5'	6 ^D	D				
	<i>MZ</i>													
✓ Trainer	KASCH, M.	✓		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-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4						
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4						
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler		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	INT	7	7'	7				F	
✓	005	GRÜTJEN, H.				11										
✓	007	DOHMEN, M.			(X)	12										
✓	029	OHLBRECHT, T.			(X)	13	0 ^T									
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -			(X)	14	2	10	29	32'	34'	35'				
		<i>MJK</i>														
✓	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 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.

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 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.	✓	Liz.-Nr.	A 140	8 ^B		
✓	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 Verstöße mit einem technischen Foul zu bestrafen. Diese werden beim Trainer Assistenten eingetragen!

Eintragung des technischen Fouls beim Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-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													
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS				
✓	003	PELAJ, N.					(X)	4	8'				
✓	008	KUBITZA, J.						7	13				
✓	008	WENNINGKAMP, F.					(X)	8	0 ^T	(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				
		<i>MK</i>											
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	A 140		5 ^B			
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.											

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

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

Alle Eintragungen werden **in der Farbe der betreffenden Spielperiode** gemacht!

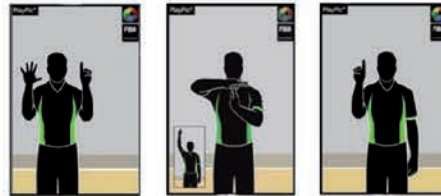
Nach dem Entwerten des 4. Kästchen und nachdem wieder gespielt worden ist, ist der rote Teamfoulanzeiger auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen, der sich nächst der Mannschaftsbank des betroffenen Teams befindet.

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

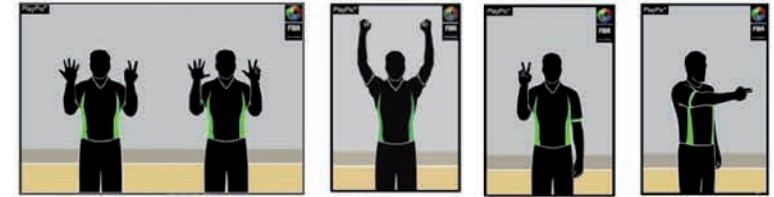
Beispiel # 3

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

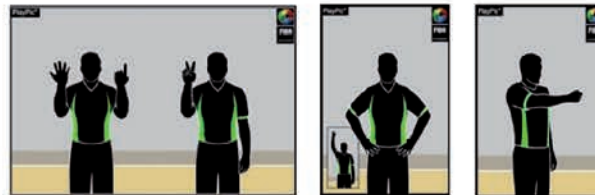
Spielperiode:
1
Restspielzeit:
10:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:51



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
08:33



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:10

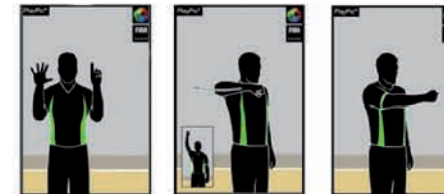


Spieler Nr. 62 verlässt das Spiel;
für ihn kommt Spieler Nr. 16

Spielperiode:
1
Restspielzeit:
06:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
02:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
05:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:48



Spielperiode:
2
Restspielzeit:
04:20



Auflösung Beispiel # 3

						Auszeiten						
		Mannschaft A: WBV				1. HZ	2. HZ			Verlängerung/en		
Mann-	1. Viertel	X	X	X	X	4						
schafts-	2. Viertel					X	2	3	4			
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4							
	4. Viertel					1	2	3	4			
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Tricko-Nr.	FOULS			
✓	003	PELAJ, N.					X	6	0 ^T	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	7 ^D	D		
		<i>MJK</i>										
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	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.

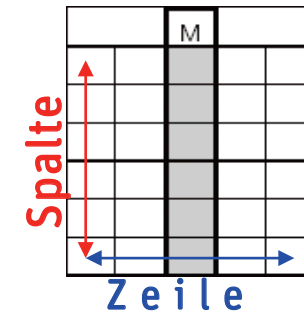
Es wird stufenweise angeschrieben
(bei „A“ und „B“ keine Eintragungen in der gleichen Zeile)

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

Zoom:

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.

		M		
1	2		1	2

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

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

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

Feldkörbe

B		M	A	
12	2	1		
			8	2

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

B		M	A	
12	2	1		
			8	2
		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 erfolg-
reich, zweiter verfehlt.

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

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

		4	13	27
				28
11	(33)			
	34			
		5	15	30
				-
10	(37)			
	-			
11	39			
7	40	6		
	41			
			4	-
				-
8	42			
	-			
		8	13	32
				33
				34
14	-			
	-			
	43			
		:		
		:		
		:		
		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: Freiwurf verworfen.

Ergebnisse der Spielperioden

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

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

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

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

Am Ende der **2. Spielperiode** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen:

Zusätzlich wird das aktuelle Ergebnis gedreht und mit den Buchstaben „A“ und „B“ versehen. Dies geschieht mit der Farbe des nächsten Viertels. Jetzt stimmen die Spielrichtung wieder („A“ auf den linken Korb; „B“ auf den rechten Korb).

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

Am Ende der **3. Spielperiode** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

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

Am Ende der **4. Spielperiode** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt.

Sollte es unentschieden stehen, so wird das Ergebnis abermals unterstrichen.

Nun es geht weiter.

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

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

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

$$\begin{aligned} \text{A: } & 85 \text{ minus } 78 = 7 \\ \text{B: } & 88 \text{ minus } 78 = 10 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 22 \text{ minus } 0 = 22 \\ \text{B: } & 21 \text{ minus } 0 = 21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 39 \text{ minus } 22 = 17 \\ \text{B: } & 32 \text{ minus } 21 = 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 58 \text{ minus } 39 = 19 \\ \text{B: } & 66 \text{ minus } 32 = 34 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 78 \text{ minus } 58 = 20 \\ \text{B: } & 78 \text{ minus } 66 = 12 \end{aligned}$$

Ergebnis des 1. Viertels:

$$\text{A: } \underline{\underline{-22-}} \quad \text{B: } \underline{\underline{-21-}}$$

Ergebnis des 2. Viertels:

$$\text{A: } \underline{\underline{-17-}} \quad \text{B: } \underline{\underline{-11-}}$$

Ergebnis des 3. Viertels:

$$\text{A: } \underline{\underline{-19-}} \quad \text{B: } \underline{\underline{-34-}}$$

Ergebnis des 4. Viertels:

$$\text{A: } \underline{\underline{-20-}} \quad \text{B: } \underline{\underline{-12-}}$$

Ergebnis der Verlängerung/en:

$$\text{A: } \underline{\underline{-7-}} \quad \text{B: } \underline{\underline{-10-}}$$

Identitätsüberprüfung (Aufgabe der Schiedsrichter)

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

Überprüfung der Trainerlizenz(en)

- › 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 („0“) 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:

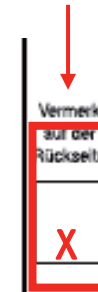
1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Unterschriften



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.

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.

Initialen SR

HJB

HJB

HJB

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en				
Mannschaft A: WBV														
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4				
schafts-	Fouls:													
	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.					X	4						
✓	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	X					
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					X	14	2					
✓	Trainer	KASCH, M.				✓	Liz.-Nr.	A 140						
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.						—						

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.

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.

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

Es wurde von 57 auf 60 weitergezählt.

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: <u>-22-</u>	B: <u>-21-</u>
Ergebnis des 2. Viertels:	A: <u>-17-</u>	B: <u>-11-</u>
Ergebnis des 3. Viertels:	A: <u>-19-</u>	B: <u>-34-</u>
Ergebnis des 4. Viertels:	A: <u>-20-</u>	B: <u>-12-</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <u>-7-</u>	B: <u>-10-</u>
Endergebnis:	A: <u>-85-</u>	B: <u>-88-</u>
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.

Schlusseintragungen

(auch Aufgabe des Anschreibers)

Nach Spielende sieht „Mannschaft A“ so aus:

		Auszeiten			
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	
Mannschaft A: WBV		4 X	28 34 X	45 ==	
Mannschafts-	1. Viertel	X1 X2 X3 X4	2. Viertel		
Fouls:	3. Viertel	X1 X2 X3 X4	4. Viertel		
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trickot-Nr.	FOULS
✓ 003	PELAJ, N.	(X)	4	(5)	16 18' 28 40 -
✓ 008	KUBITZA, J.	X	7	8	11' 34 -
✓ 008	WENNINGKAMP, F.	(X)	8	0 ^T	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	7 ^D	D -
	<i>MJK</i>				
✓ Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	11 ^B -
✓ Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.				-

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

Nicht gebrauchte Auszeiten werden durch „X“ entwertet;

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

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

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

Der Abschluss

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

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall: /

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

<input type="checkbox"/>	2	8	9	9	<input type="checkbox"/>
--------------------------	---	---	---	---	--------------------------

Unterschriften

Jürgen Bäumer

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.

<input type="checkbox"/>	2	9	3	8	<input type="checkbox"/>
--------------------------	---	---	---	---	--------------------------

S.Oehl

Vermerk auf der Rückseite

<input type="checkbox"/>

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.

