

# ANSCHREIBEN ...

1 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



## ... leicht gemacht

Eine Präsentation für Kampfgericht  
und Schiedsrichter



Entwickelt für den DBB von Jörg Brachter

# Inhaltsverzeichnis

2 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



- I. Der Spielberichtsbogen  
Abänderung 2003**
- II. Eintragungen vor dem Spiel  
Beispiel # 1**
- III. Mannschaft A & B  
Die Mannschaftsliste  
Spieler und Trainer  
Beispiel # 2  
Auflösung und „Erste Fünf“  
Auszeiten  
Fouls – Teil 1  
Fouls – Teil 2  
Kompensation  
Trainerdisqualifikation  
Mannschaftsfouls  
Beispiel # 3  
Auflösung Beispiel # 3**
- IV. Das laufende Ergebnis  
Spielminuten und Punkte  
Feldkörbe  
Freiwürfe  
Ergebnisse der Spielperioden  
Spaltenübertrag**
- V. Identitätsüberprüfung  
Vermerke  
Die Rückseite  
Korrekturen und Streichungen  
Korrigierbare Fehler  
Zählfehler**
- VI. Das Endergebnis**
- VII. Schlusseintragungen  
Der Abschluss**
- VIII. Impressum**



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

# 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: \_\_\_\_\_

**Mannschaft A**

Anzeiten in den Spielperioden  
 1. 2. 3. 4. Untergesamte

Mannschaftsliste: 1. 2. 3. 4. 2. Spielperiode: 1. 2. 3. 4.  
 Fouls: 3. Spielperiode: 1. 2. 3. 4. 4. Spielperiode: 1. 2. 3. 4.

✓ P-AMM: Namen der Spieler x 20 FOULS

Trainer: \_\_\_\_\_  
 Trainer-Assistent: \_\_\_\_\_

**Mannschaft B**

Anzeiten in den Spielperioden  
 1. 2. 3. 4. Untergesamte

Mannschaftsliste: 1. 2. 3. 4. 2. Spielperiode: 1. 2. 3. 4.  
 Fouls: 3. Spielperiode: 1. 2. 3. 4. 4. Spielperiode: 1. 2. 3. 4.

✓ P-AMM: Namen der Spieler x 20 FOULS

Trainer: \_\_\_\_\_  
 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 Kapitäns im Falle eines Doppelspiels: \_\_\_\_\_ Vermerk auf der Rückseite: \_\_\_\_\_  
 Zeitnehmer: \_\_\_\_\_ 1. Schiedsrichter: Lic.-Nr. \_\_\_\_\_ Ersatz für SR mit Lic.-Nr. \_\_\_\_\_  
 24-Sek.-Zeit: \_\_\_\_\_ 2. Schiedsrichter: Lic.-Nr. \_\_\_\_\_ Ersatz für SR mit Lic.-Nr. \_\_\_\_\_

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. (02/02)

## 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 <sup>B, C, T</sup> oder <sup>D</sup>

hochgestelltes kleines <sup>c</sup>

✓ (Haken)



# Eintragungen vor dem Spiel

(ALLE DATEN SIND DEM SPIELPLAN ZU ENTNEHMEN)

Hier kommen die offiziellen Vereinsnamen hin  
z. B. **TSV BAYER 04 LEVERKUSEN**

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

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

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

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

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

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

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

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

- z. B.
- BBL** 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.**

Hauptsponsor des DBB

Ausrüster des DBB



# Beispiel # 1

6 von 34

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

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



## 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: <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

7 von 34

## 30 Minuten vor Spielbeginn:

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

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



TA- bzw. MMB-  
Nummer  
z. B. „054“ oder „12“  
(wird die TA-Nr.  
verwendet, werden  
die letzten **drei Ziffern**  
eingetragen)

Spielername

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

MANNSCHAFT: ALBA BERLIN			
TA-/ MMB-Nr	NAME, V.	- CAP - - STA -	Trikot- Nummer
12	RÖDL, H.	-CAP-	4
08	LÜTCKE, J.		5
			6
03	BOGOJEVIC, V.		7
06	HAMMINK, G		8
10	OKULAJA, A.		9
			10
02	BAECK, S.		11
01	ALEXIS, W.		12
04	FEMERLING, P.		13
11	PAPIC, S.		14
14	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

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





## Beispiel # 2

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

**Mannschaft: WBV D4-Kadermannschaft Jahrgang 1988 männlich**

Trikot	Name	MMB Nr.	Mannschaft	Besondere Kennzeichnung
7	Kubitza, Jan	8	1.	-
11	Grütjen, Helge	5	2.	-
14	Von Heydebrand, Matthias	13	1.	<b>Kapitän</b>
10	Karahan, Yavuz	21	1.	<b>Sonderteilnehmerausweis</b>
4	Pelaj, Nderim	3	3.	-
12	Dohmen, Max	7	1.	-
13	Ohlbrecht, Tim	12	1.	-
8	Wenningkamp, Felix	8	2.	-
9	Askaryar, Matien	14	1.	-

Trainer:

**Coach** Kasch, Michael

**Assist** Velmeden, Holger

Trainerlizenzen:

A140

-

# Auflösung und „Erste Fünf“

Und so ist es dann richtig eingetragen:

		Auszeiten in den Spielperioden													
		1.				2.				Verlängerung/en					
Mannschaft A: <b>WBV</b>															
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	Inkot-Nr.	FOULS											
✓ 303	PELAJ, N.	X	4												
✓ 08	KUBITZA, J.		7												
✓ 208	WENNINGKAMP, F.	X	8												
✓ 14	ASKARYAR, M.		9												
✓ 21	KARAHAN, Y. - STA -	X	10												
✓ 205	GRÜTJEN, H.		11												
✓ 07	DOHMEN, M.	X	12												
✓ 13	OHLBRECHT, T.	X	13												
✓ 14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	X	14												
	<i>MJK</i>														
✓ Trainer	KASCH, M.	✓	Lz.-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

11 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



		Auszeiten in den Spielperioden													
		1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	Verlängerung/en					
Mannschaft A: <b>WBV</b>		9	X	5	X	X	X	3	≡						
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4						
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4						
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler			X	Trikot-Nr.	FOULS								
✓	303	PELAJ, N.			X	4									
✓	08	KUBITZA, J.				7									
✓	208	WENNINGKAMP, F.			X	8									
✓	14	ASKARYAR, M.				9									
✓	21	KARAHAN, Y. - STA -				10									
✓	205	GRÜTJEN, H.				11									
✓	07	DOHMEN, M.			X	12									
✓	13	OHLBRECHT, T.			X	13									
✓	14	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 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

12 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



		Auszeiten in den Spielperioden											
		1.				2.				Verlängerung/en			
Mannschaft A: <b>WBV</b>													
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							
✓	303	PELAJ, N.		⊗	4	2							
✓	08	KUBITZA, J.			7								
✓	208	WENNINGKAMP, F.		⊗	8	10'							
✓	14	ASKARYAR, M.			9								
✓	21	KARAHAN, Y. - STA -			10	4 <sup>T</sup>							
✓	205	GRÜTJEN, H.			11								
✓	07	DOHMEN, M.		⊗	12	4							
✓	13	OHLBRECHT, T.		⊗	13	4 <sup>D</sup>	D						
✓	14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		⊗	14	0 <sup>T</sup>	2	3'	7	4 <sup>D</sup>	D		
		<i>MJK</i>											
✓	Trainer	KASCH, M.		✓	Lz.-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:

**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**
- Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Feld: **Spielminute mit hochgestelltem D und „D“ im nächsten Feld**

## Fouls – Teil 2

13 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



		Auszeiten in den Spielperioden																				
		1.				2.				3.				4.				Verlängerung/en				
Mannschaft A: <b>WBV</b>																						
Mannschafts-		1. Spielperiode: 1 2 3 4				2. Spielperiode: 1 2 3 4				3. Spielperiode: 1 2 3 4				4. Spielperiode: 1 2 3 4								
Fouls:																						
TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS																		
✓ 303	PELAJ, N.	⊗	4																			
✓ 08	KUBITZA, J.		7	3	D	D	D	D														
✓ 208	WENNINGKAMP, F.	⊗	8																			
✓ 14	ASKARYAR, M.		9																			
✓ 21	KARAHAN, Y. - STA -		10																			
✓ 205	GRÜTJEN, H.		11	4	INT	7	7'	7														F
✓ 07	DOHMEN, M.	⊗	12																			
✓ 13	OHLBRECHT, T.	⊗	13																			
✓ 14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	⊗	14																			
	<i>MJK</i>																					
✓ Trainer	KASCH, M.		A 140		5 <sup>B</sup>	8 <sup>B</sup>	9 <sup>C</sup>	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. 52 „Gewalttätigkeit“: „F“ in alle freien Felder plus EIN Technisches („B“) Foul beim Trainer, unabhängig von der Anzahl der deshalb disqualifizierten Spieler.
- Technisches Foul gegen den Trainer: Spielminute mit hochgestelltem <sup>B</sup> („B“-Foul) oder <sup>C</sup> („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** <sup>c</sup> kenntlich gemacht. Eine Kompensation kann nur aufgrund von Fouls in Sonderfällen (Fouls in der gleichen Uhr-Stopp-Periode nach Art. 56) 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** <sup>c</sup> 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:	✓	08	KUBITZA, J.		⊗	7	6 <sup>Tc</sup>				
Team B:	✓	13	HARTMANN, S.		⊗	9	6 <sup>Tc</sup>				
Team A:	✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	6 <sup>C</sup>				
	✓	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.	✓	Liz.-Nr.	A 140	6 <sup>C</sup>	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 <sup>B</sup>		
✓	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.

# Mannschaftsfouls

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

		Auszeiten in den Spielperioden																			
		1.				2.				3.				4.				Verlängerung/en			
Mannschaft A: <b>WBV</b>																					
Mannschaftsfouls:	1. Spielperiode:	X	X	X	X	8	2. Spielperiode:	X	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																	
✓ 303	PELAJ, N.	X	4	8'																	
✓ 08	KUBITZA, J.		7	3																	
✓ 208	WENNINGKAMP, F.	X	8	0'	4																
✓ 14	ASKARYAR, M.		9																		
✓ 21	KARAHAN, Y. - STA -		10	3	9'																
✓ 205	GRÜTJEN, H.		11																		
✓ 07	DOHMEN, M.	X	12																		
✓ 13	OHLBRECHT, T.	X	13																		
✓ 14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	X	14	7																	
	<i>Mz</i>																				
✓ Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	5 <sup>B</sup>																
✓ 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):

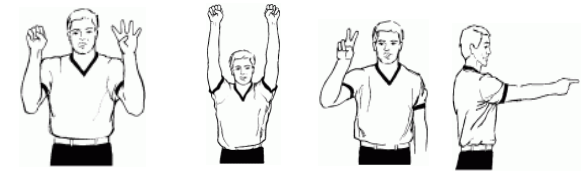
# Beispiel # 3

**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

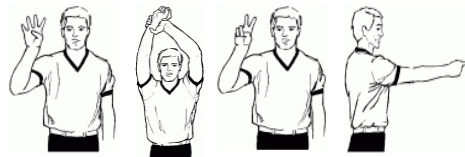
Spielperiode:  
**1**  
Restspielzeit:  
**06:12**



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

18 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



		Auszeiten in den Spielperioden												
		1.				2.				Verlängerung/en				
Mannschaft A: <b>WBV</b>		<b>4</b>												
Mann-	1. Spielperiode:	X	X	X	X	7	2. Spielperiode:				1	2	3	4
schafts-	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						
✓ 303	PELAJ, N.					X	4	5	6					
✓ 08	KUBITZA, J.					X	7	8						
✓ 208	WENNINGKAMP, F.					X	8	0 <sup>T</sup>						
✓ 14	ASKARYAR, M.						9							
✓ 21	KARAHAN, Y. - STA -						10							
✓ 205	GRÜTJEN, H.						11							
✓ 07	DOHMEN, M.					X	12	2	10 <sup>I</sup>					
✓ 13	OHLBRECHT, T.					X	13							
✓ 14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -					X	14	7 <sup>D</sup>	D					
	<i>MR</i>													
✓ Trainer	KASCH, M.					✓	Liz.-Nr.	A 140						
✓ Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.													



# Das laufende Ergebnis

19 von 34

## Grundsätze:

Die Spielrichtung wird offiziell erst beim Eröffnungssprungball festgelegt.

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

Die Minutenzahl wird nicht wiederholt  
(z. B. bei mehreren Punkten oder Freiwürfen in der gleichen Spielminute)

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

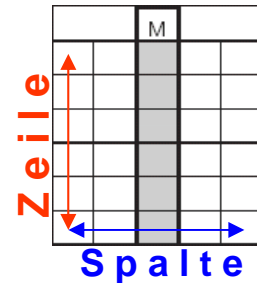
Grundeintragungen werden in SCHWARZ eingetragen (bis auf „Erste Fünf“ und deren Bestätigung)

1. Spielperiode wird in ROT eingetragen

2. Spielperiode wird in GRÜN eingetragen

3. Spielperiode wird in BLAU eingetragen

4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung wird in SCHWARZ eingetragen



oder:

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

Hauptsponsor des DBB

**DiBa**  
Allgemeine Deutsche Direktbank AG

Ausrüster des DBB



# Spielminuten und Punkte

20 von 34

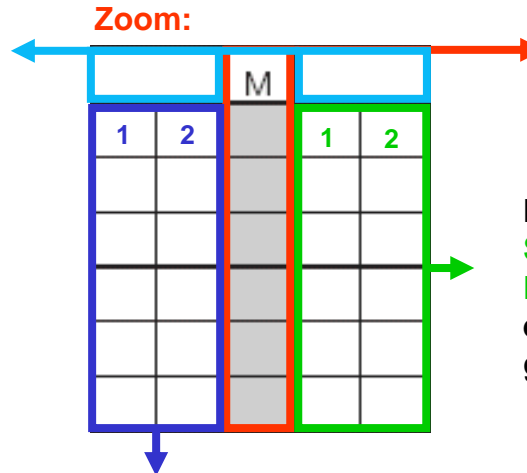
Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



Beim Eröffnungssprungball trägt der Anschreiber links vom „M“ ein „A“ ein, wenn Mannschaft A auf den Korb links vom Kampfgericht spielt (ansonsten ein „B“). Rechts vom „M“ trägt der Anschreiber den anderen Buchstaben ein.



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

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

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

# Feldkörbe

21 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



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.

Punkte für einen zufälligen Eigenkorb werden dem Kapitän der Mannschaft angeschrieben, auch wenn er zu diesem Zeitpunkt nicht auf dem Spielfeld ist. Punkte wegen Goal tending oder Stören des Balles werden dem Werfer gutgeschrieben.

# Freiwürfe

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

22 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



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)			
	-			
			5	31
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.

Technisches Foul eines Spielers  
auf dem Feld: Freiwurf erfolgreich.

Zwei erfolglose Freiwürfe.

Drei erfolgreiche Freiwürfe.

Technisches Foul während einer  
Spielpause: Erster Freiwurf verworfen.

# Ergebnisse der Spielperioden

23 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



B	M	A
	:	
	:	
12	21	10
<hr/>		
		8 22
21		22
<hr/>		
	:	
	:	
		15 39
13	32	10
32		39
A	39	B 32
<hr/>		
	:	
	:	
		10 66
15	58	10
58		66
<hr/>		
	:	
	:	
		12 78
15	78	10
78		78
<hr/>		
	:	
	:	
		14 88
11	(85)	5
85		88
<hr/>		

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.

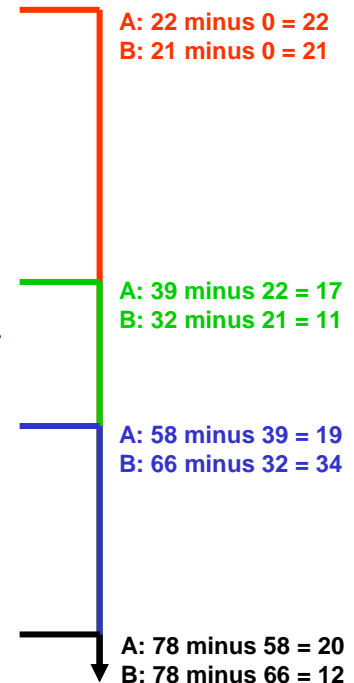
Sollte es unentschieden stehen, so wird das Ergebnis abermals unterstrichen. Nun es geht weiter.

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



Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: <b>22</b>	B: <b>21</b>
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: <b>17</b>	B: <b>11</b>
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: <b>19</b>	B: <b>34</b>
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: <b>20</b>	B: <b>12</b>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <b>7</b>	B: <b>10</b>





# Identitätsüberprüfung

25 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



## Überprüfung der Teilnehmerausweise

- > **Passfoto korrekt befestigt?**
- > **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?**

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:



Anschreiber: _____ Teilnehmer: _____ 24-Sek.-Zeitr.: _____	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"/>	_____

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

27 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



### Vermerk bei Protest:

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

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

### Folgende Angaben müssen immer vermerkt werden:

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

### Vermerk bei Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises:

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

UNTERSCHRIFT: \_\_\_\_\_ (PELAJ, NDERIM)

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

(BPA = Bundespersonalausweis)

### Der grüne Text kann je nach Situation geändert werden:

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

# Korrekturen und Streichungen

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

28 von 34

Hauptsponsor des DBB



Ausrüster des DBB



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 in den Spielperioden											
		1.				2.				Verlängerung/en			
Mannschaft A: <b>WBV</b>													
Mannschafts-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4				
Fouls:	3. Spielperiode:	1	2	3	4	1	2	3	4				
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Inkot-Nr.	FOULS									
✓ 303	PELAJ, N.	⊗	4										
HJB ✓ 08	<del>KUBIKKA, J.</del> KUBITZA, J.		7										
✓ 208	WENNINGKAMP, F.	⊗	8										
✓ 14	ASKARYAR, M.		9										
HJB <del>21</del>	<del>KARAHAN, Y. STA</del>		<del>10</del>										
✓ 205	GRÜTJEN, H.		11										
✓ 07	DOHMEN, M.	⊗	12										
HJB ✓ 13	OHLBRECHT, T.	⊗	13	⊗									
✓ 14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	⊗	14	2									
✓ Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140									
✓ Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.												



## Korrigierbare Fehler



B	M	A	M
	:		
	:		
	:		
	:		
	:		
	:		
12	51	8	
		8	57
		4	59
8	53		
13	55		
<del>8</del>	<del>56</del>		
		4	61

\* gestrichen, erst 4. Mannschafts foul  
 Bäumer, 1. SR

**Gemäß Art. 58 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 irrtümllich 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:

**Ball belebt:**

Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter

**Ball tot**

Ball belebt

- alle Fehler ereignen sich während eines toten Balles

- **Fehler ist korrigierbar**

- Fehler ist korrigierbar

- **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.**

# Zählfehler



Es wurde von 51 auf 52 weitergezählt.

Regelung:

Sofern es keinen einzelnen Freiwurf gab, ist auf 53 zu korrigieren.

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

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

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

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

Es wurde von 57 auf 60 weitergezählt.

Regelung:

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

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

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

Andernfalls ist die „60“ einzukreisen.

# Das Endergebnis

31 von 34

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

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

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

**DiBa**  
Allgemeine Deutsche Direktbank AG

Ausrüster des DBB



# Schlusseintragungen

Nach Spielende sieht „Mannschaft A“ so aus:

		Auszeiten in den Spielperioden						
		1.	2.	3.	4.	Verlängerung/en		
Mannschaft A: <b>WBV</b>		4	X	8	4	X	5	≡
Mannschafts-	1. Spielperiode:	X	X	X	X	7		
	2. Spielperiode:	X	X	X	X	8		
Fouls:	3. Spielperiode:	X	X	X	X	-		
	4. Spielperiode:	X	X	X	X	1		

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	303	PELAJ, N.	X	4	5	6	8'	8	10	-
✓	08	KUBITZA, J.	X	7	8	1'	4			
✓	208	WENNINGKAMP, F.	X	8	0'	9				
✓	14	ASKARYAR, M.	X	9	1'	3'	1'			
✓	21	KARAHAN, Y. - STA -	X	10	3					
✓	205	GRÜTJEN, H.	X	11	4	5'				
✓	07	DOHMEN, M.	X	12	2	10'	5'			
✓	13	OHLBRECHT, T.	X	13	6	3	4'			
✓	14	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -	X	14	7 <sup>D</sup>	D				
		<i>MZ</i>								
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140	1 <sup>B</sup>				
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.								

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

Alle nicht gebrauchten oder nicht benötigten Auszeit-, 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: <b>Jörg Brachter</b> Zeitnehmer: <b>Jannik Wolter</b> 24-Sek.-Zeitn.: <b>Paul Schwindt</b>	Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Einspruches: 	Vermerk auf der Rückseite 	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">           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"/> </td> <td style="width: 50%; text-align: right;">           Unterschriften  <b>Jürgen Bäumer</b> </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">           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"/> </td> <td style="width: 50%; text-align: right;">           Unterschriften  <b>Sebastian Oehl</b> </td> </tr> </table>	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"/>	Unterschriften <b>Jürgen Bäumer</b>	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"/>	Unterschriften <b>Sebastian Oehl</b>
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"/>	Unterschriften <b>Jürgen Bäumer</b>						
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"/>	Unterschriften <b>Sebastian Oehl</b>						

Der Anschreiber lässt den Zeitnehmer und den 24-Sekunden-Zeitnehmer unterschreiben und unterschreibt dann selbst.

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

**Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:**

**Verantwortlich für den Vertrieb / Bestellungen:**

**Jörg Brachter**

**Email: [info@anschreiber.de](mailto:info@anschreiber.de)**



**mit freundlicher Unterstützung der**

**BWA – Marketingagentur des DBB**

**DBB-Regelkommission**

**Geschäftsführer  
Jochen Sandkühler**

**Deutscher Basketball Bund  
Bundesgeschäftsstelle  
Schwanenstraße 6-10  
58089 Hagen**

**Telefon: 0 23 31 / 33 28 53  
Telefax: 0 23 31 / 33 28 54**

**Telefon: 0 23 31 / 10 6 - 0**

**Internet: [www.bwa-basketball.com](http://www.bwa-basketball.com)  
Email: [sandkuehler@bwa-basketball.com](mailto:sandkuehler@bwa-basketball.com)**

**Ende der Präsentation**

