

Schulungsunterlagen Kampfgericht Basketball

Stand: 07.09.2005



Diese Unterlagen dienen der Vorbereitung für den Kampfrichtereinsatz im Basketball. Dabei wurde die Umsetzung der Vorgaben und Bestimmung des Berliner Basketball Verband e.V. realisiert.

Inhaltsübersicht

Aufgaben der Zeitnehmer	2
1. Allgemeine Zeitvorschriften	2
2. Spieluhr an / aus	2
3. 24 Sekunden an / aus	2
Aufgaben des Anschreibers	3
1. Kopfleiste	3
2. Mannschaftsaufstellung	3
3. Spielbeginn	4
4. Einwurfpeil	4
5. Eintragen der Zeit	5
6. Das laufende Ergebnis	5
7. Freiwürfe	6
8. Anschreiben der Fouls	6
9. Mannschaftsfouls	6
10. Angerechnete Auszeiten	6
11. Spielerwechsel	6
12. Viertelpausen / Halbzeit	7
13. Spielende	7
14. Fehlerkorrektur und Entlassung	7
Der Spielberichtsbogen (SBB)	8
Übungsfall für Anschreiber	8
Lösung des Testfalles	15
Anmerkungen zur Lösung des Testfalles	16
Lösung des SBB mit Anmerkungen	17
Blankoformular des SBB	18

Zur besseren Verständigung befinden sich im Teil 2 dieser Schulungsunterlagen entsprechende Muster und Blankoformulare zum ausdrucken und üben.

Aufgaben der Zeitnehmer

1. Allgemeine Zeitvorschriften

- Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten
- Die Viertelpause beträgt 2 Minuten
- Die Halbzeitpause beträgt 10 Minuten
- Die Angriffszeit beträgt 24 Sekunden

2. Spieluhr an / aus

Die Spieluhr wird in Gang gesetzt:

- nach dem Hochball, wenn der Ball getippt wird → SR-Zeichen beachten
- nach einem Einwurf, wenn ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt hat → SR-Zeichen beachten
- nach dem einzigen oder letzten Freiwurf, wenn der Ball den Ring berührt hat aber nicht in den Korb ging
- bei Korberfolg in den letzten 2 Minuten des 4.Viertels, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt

Die Spieluhr wird gestoppt:

- immer wenn der Schiedsrichter pfeift
- in den letzten 2 Minuten des 4.Viertels bei jedem Korberfolg

Kann die Spieluhr nicht eingesehen werden, hat der Zeitnehmer die letzte Spielminute des 1.-3. Viertels und die jeweils letzten 2 Minuten des 4.Viertels laut und deutlich anzusagen. Die letzten 15 Sekunden des Spieles werden laut und deutlich runtergezählt.

Wenn ein Viertel beendet ist, hat der Zeitnehmer durch ein entsprechendes Signal das Spiel zu beenden!

3. 24 Sekunden an / aus

Die 24 Sekunden-Uhr wird in Gang gesetzt:

- wenn eine Mannschaft Ballkontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt

Die 24 Sekunden-Uhr wird gestoppt, zurückgesetzt und neu gestartet:

- wenn die andere Mannschaft Ballkontrolle über einen belebten Ball erlangt
- nachdem der SR das entsprechende SR-Zeichen gegeben hat
- nach einer Regelverletzung außer einem normalen Ausball und die bisherige Mannschaft weiterhin im Angriff bleibt
- wenn bei einer Wurfaktion der Ball den Ring berührt hat und eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt

Die 24 Sekunden-Uhr wird gestoppt aber nicht zurückgesetzt:

- wenn der Ball ins Aus ging und dieselbe Mannschaft Einwurf erhält, die bereits in Ballbesitz war

In diesem Fall ist die verbleibende Angriffszeit laut und deutlich vorher anzusagen!

Sind die 24 Sekunden abgelaufen ist ein entsprechendes Signal zu geben und die Spieluhr wird gestoppt. Gibt es keine sichtbare 24s-Uhr hat der Zeitnehmer die letzten 15 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 Sekunden laut runterzuzählen!

Aufgaben des Anschreibers

-Kurzfassung-

**Alle Eintragungen haben mit GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN zu erfolgen!!
Vorbereitung 30 min vor Spielbeginn !!**

1. Kopfleiste

DIESE ANGABEN SIND DEM SPIELPLAN ZU ENTNEHMEN

- Mannschaft A bzw. B sind mit vollständigen Vereinsnamen einzutragen
- Mannschaft A ist immer die Heimmannschaft oder die in der Ansetzung zuerst genannte

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.					
Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)					
Mannschaft A	AC BERLIN	Ordn.-Zahl	gegen	Mannschaft B	SV Spielmit
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Ordn.-Zahl
Spielklasse:	Ort:	Spielhalle:	1. Schiedsrichter:		
Spiel Nr.:	Datum:	Zeit:	2. Schiedsrichter:		

Spielklasse lt. Spielplan Spielnummer lt. Spielplan Spielort: BERLIN Spielhalle lt. Spielplan
Datum Zeit des tatsächlichen Spielbeginns
Zahl 2,3 oder höher falls es sich um die 2. oder 3. Mannschaft handelt z.B. lt. Spielplan AC BERLIN 2
1. und 2. Schiedsrichter mit Vereinskürzel

- **Anschreiber, Zeitnehmer und 24 s Zeitnehmer tragen die Namen in GROSßBUCHSTABEN im unterem Bereich vor dem Spiel ein.**

2. Mannschaftsaufstellung

- Vereinsname
- **MBB Nr.:** diese muss durch die Trainer bei der Aufstellung mit angegeben werden
- **Name:** Name einschließlich Anfangsbuchstabe des Vornamen aller Spieler
- **Kennzeichnung:** nur -CAP- für Kapitän
- **Trikotnummer:** Eintragung der Trikotnummern in aufsteigender Reihenfolge; diese dürfen nur zwischen 4 bis 19 liegen; nicht besetzte Trikotnummern dürfen nicht eingetragen werden; zwischen den Namenseintragungen dürfen keine Freizeilen bleiben
- **Trainer / Trainerassistent:** Name
- **Lizenz:** Lizenznummer der Trainerlizenz D- ??? bis A-??? bzw. Betreuerlizenz E-????; liegt keine Lizenz vor bleibt diese Zeile frei
- **Häkchenspalte:** wird durch die SR ausgefüllt
- **Spalte "X":** Mit einem Kreuz **ohne Kreis** werden die ersten 5 Spieler gekennzeichnet, welche durch die Trainer anzugeben sind

		Auszeiten in den Spielperioden										
		1.	2.	3.	4.	Verlängerung/en						
Mannschaft A: ACB												
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					
	10	GALLE, T.				4						
	12	SCHIMKAT, E.			X	7						
	08	ENGELBRETH, J.				8						
	04	SCHMIDT, J.			X	9						
	01	SCHMIDT, M.			X	10						
	14	TEPPICH, D.				11						
	03	WITT, S.			X	12						
	09	KÖNIG, S.				13						
	12	BÄCKER, S. - CAP -			X	14						
	Trainer	BONES, P.										
	Trainer-Assistent	WOLF, M.										
				Liz.-Nr.	D 9411							

BEACHT: Keine Mannschaftsaufstellung durch den Trainer der Gastmannschaft ausfüllen lassen, sondern immer eine separate Aufstellung von diesem fordern. Erfolgt dies nicht ist der Trainer für etwaige Spielzeitänderung verantwortlich → Rechtliche Grundlage bei Protestverfahren! Fehler die durch Fremdeinträge erfolgen gehen zu Lasten der Heimmannschaft → Strafgeld!

3. Spielbeginn

- Überprüfung der mit einem "X" gekennzeichneten Spieler vor dem Sprungball; sind diese Spieler auf dem Feld werden diese "X" mit einem Kreis versehen
- Spieler welche **eingewechselt** werden erhalten nur noch ein "X" **ohne** Kreis

4. Einwurfpfeil

- Nur zu Beginn der 1.Halbzeit führt der Schiedsrichter einen Sprungball aus. Nach diesem Sprungball wird der Pfeil in die Richtung gedreht, in die die Mannschaft spielt, welche **NICHT** die erste Ballkontrolle erlangt hat.
- Während des Spieles wird der Pfeil nur in die andere Richtung gedreht, wenn es zu einer Sprungballentscheidung seitens der Schiedsrichter kommt. Das Schiedsrichterzeichen bleibt wie bisher erhalten.
- In der Halbzeitpause wird der Pfeil im Beisein des 1.SR gedreht, da beide Mannschaften in Seiten wechseln.
- Das 2., 3. und 4.Viertel wird nach der Pfeilregel gehandelt, womit es hier kein Sprungball zu Beginn des entsprechenden Viertels gibt.

5. Eintragen der Zeit

- die Spielminute wird in jedem Viertel von 1 – 10 eingetragen
- immer wenn ein Ereignis eingetragen werden muss (Auszeit, Foul, Korberfolg, Freiwürfe), muss auch die dazugehörige Minute eingetragen werden
- ein Ereignis welches nach 15 s passiert wird als 1.Minute angeschrieben, nach 3 min 34 s wird als 4.Minute angeschrieben
- die Verlängerung wird von der 1. bis 5. Minute gezählt
- wird ein technisches Foul vor Spielbeginn verhängt wird dieses mit der Zeit "0" in der Minutenspalte eingetragen
- wird ein technisches Foul in der Halbzeitpause verhängt wird dieses mit "IN" (für Intervall) in die Minutenspalte der folgenden Halbzeit bzw. Verlängerung eingetragen

6. Das laufende Ergebnis

bei Spielbeginn ist entsprechend der Spielrichtung der Buchstabe "A" bzw. "B" einzutragen

Team "A" spielt nach links vom Tisch aus gesehen



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

A		M	B	
1	2		1	2

Team "B" spielt nach rechts vom Tisch aus gesehen



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

- es wird ein chronologisches Ergebnis geführt
- fällt ein Feldkorb links vom Anschreiber ist dieser in das linke Spaltenpaar von der Minutenspalte (M)
- und fällt ein Feldkorb rechts vom Anschreiber in das rechte Spaltenpaar von der Minutenspalte einzutragen
- in die linke Spalte des Spaltenpaares wird immer die Trikotnummer und in der rechten Spalte die laufenden Punkte eingetragen; Punkte werden dabei addiert
- in der Minutenspalte (M) wird die Spielminute eingetragen
- pro Zeile darf nur ein Eintrag inklusive der Spielminute erfolgen
- werden in einer Spielminute mehrere Punkte gemacht, ist immer eine neue Zeile zu verwenden, wobei die Spielminute nicht wiederholt werden muss
- ein erfolgreicher 3-Punkte-Wurf wird zusätzlich mit einem Kreis um das laufende Ergebnis gekennzeichnet

7. Freiwürfe

- Freiwürfe werden wie Feldwürfe eingetragen, wobei die Nummer des Werfers nur einmal für den ersten Freiwurf eingetragen wird
- es können 1,2 oder 3 Freiwürfe zuerkannt werden
- das Ergebnis wird fortlaufend eingetragen, wobei zu einer Strafe gehörende Freiwürfe mit einer [verbunden werden
- ist ein Freiwurf erfolgreich wird dieser in das laufende Ergebnis übernommen
- wird ein Freiwurf verfehlt ist das Feld mit einem waagerechten Strich zu versehen

8. Anschreiben der Fouls

- alle persönlichen Fouls werden durch Eintragen der Minute, rechts vom Namen und der Spielernummer gekennzeichnet
- alle persönlichen Fouls mit Freiwürfen werden mit einem Apostroph hinter der Minute gekennzeichnet
- unsportliche Fouls werden durch einen Kreis um die Minute gekennzeichnet → nach 2 unsportlichen Fouls ist der Spieler für dieses Spiel disqualifiziert. Für diesem Fall wird hinter dem zweiten disqualifizierenden Foul ein „SD“ eingetragen
- disqualifizierende Fouls werden mit einem "D" rechts neben dem rechten Foulkästchen gekennzeichnet
- ein technisches Foul gegen einen Spieler auf dem Feld wird durch ein "T" hinter der Minute gekennzeichnet
- Fouls von Trainer, Trainerassistenten, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleitern sind technische Fouls, welche mit einem "B" hinter der Minute gekennzeichnet werden
- Fouls von Trainern, bei denen es sich um persönliche unsportliche Fouls handelt werden mit einem "C" hinter der Minute gekennzeichnet

9. Mannschaftsfouls

- alle auf dem Spielfeld begangene Fouls sind ebenfalls als Mannschaftsfoul einzutragen
- es werden je Foul die ersten 4 je Spielviertel durch durchkreuzen gekennzeichnet
- die roten Foulfahnen dürfen erst ausgestellt werden, wenn der Ball nach dem 4 Foul je Viertel wieder ins Spiel gegangen ist → damit Missverständnis vermieden werden

10. Angerechnete Auszeiten

- jede Mannschaft kann in der 1.Halbzeit - 2 Auszeiten, in der 2.Halbzeit - 3 Auszeiten und in jeder Verlängerung eine Auszeit nehmen
- Auszeiten sind durch die Trainer bzw. Trainerassistenten vorher rechtzeitig beim Anschreiber anzumelden
- Auszeiten haben **immer** eine Dauer von einer Minute. Ein vorzeitiges beenden gibt es nicht
- in der Spalte "Auszeiten" wird für jede Auszeit die Spielminute eingetragen
- nicht genutzte Auszeiten sind durch einen Strich zu entwerfen, sie können nicht in das nächste Viertel mitgenommen werden
- der Anschreiber ist dafür zuständig, dass keine Mannschaft mehr Auszeiten erhält als vorgesehen

11. Spielerwechsel

- wird ein Spieler eingewechselt, hat sich dieser vorher beim Anschreiber anzumelden
- der Anschreiber überprüft im Spielbericht ob dieser Spieler spielberechtigt ist, also bisher keine 5 Fouls hat oder gar bereits Disqualifiziert wurde
- "Fliegende Wechsel" sind unbedingt zu vermeiden, da sonst die Übersicht verloren geht

12. Viertelpausen / Halbzeit

- während der Viertelpause hat der Anschreiber nicht benötigte Auszeitkästchen zu entwerten
- unter dem Ergebnis des 1.Viertels und des 3.Viertels wird ein einfacher waagerechter Strich gezogen
- unter dem Halbzeitergebnis wird ein waagerechter Strich gezogen und das Halbzeitergebnis nochmals eingetragen; darunter erfolgt erneut ein waagerechter Strich; in der nächsten Zeile werden die Buchstaben "A" und "B" getauscht und jeweils in der rechten Spalte das Ergebnis übernommen;
- es folgt erneut ein waagerechter Strich
- in der Foulspalte werden unmittelbar hinter dem letzten Foul (wenn vorhanden) entsprechende Linien gezogen; dies gilt auch bei den Trainern
- **nach jedem Viertel erfolgt ein Farbwechsel, wobei aber insgesamt nur 2 Farben verwendet werden**

13. Spielende

- nach Spielende werden alle nicht benötigten Kästchen entwertet
- das Einzelergebnis der Viertel, der Verlängerung und das Endergebnis werden in die entsprechenden Zeilen eingetragen
- der Sieger laut Spielbericht wird eingetragen

14. Fehlerkorrektur und Entlassung

- werden Fehler beim Anschreiben von Fouls oder des laufenden Ergebnisses bemerkt, ist der Schiedsrichter bei Gelegenheit darauf aufmerksam zu machen
- das falsch eingetragene Ereignis kann sauber gestrichen und das Anschreiben richtig fortgesetzt werden; durch den 1.SR wird der Fehler abgezeichnet
- das Kampfgericht wird nur durch die Schiedsrichter entlassen, solange dies nicht erfolgt ist, hat sich dieses weiterhin bereit zu halten.

Der Basketball Spielberichtsbogen (SBB)

Übungsfall für Anschreiber

Modifiziert für den Berliner Spielbetrieb, nach dessen vorgaben in Verbindung mit den Regelungen des DBB und er FIBA.



Bearbeitungshinweis: Die Arbeit der Kampfrichter am Anschreibetisch ist für die Durchführung eines Basketballspiels äußerst wichtig, da ohne sie kein ordnungsgemäßer Ablauf des Spiel möglich ist. Insbesondere die Arbeit des Anschreibers ist für den regelgerechten Ausgang des Spiels von Bedeutung, da er mit dem Anschreibebogen den Verlauf und das Ergebnis des Spiels dokumentiert.

Der SBB ist eine Urkunde, die Beweis für Ablauf und Ergebnis des Spiels erbringt. Er sollte entsprechend behandelt werden.

Die Kampfrichter sind Assistenten der Schiedsrichter und werden unter ihrer Aufsicht tätig. Die Schiedsrichter haben dafür Sorge zu tragen, dass u.a. der Anschreiber den SBB korrekt, sorgfältig und vollständig ausfüllt. Damit sie ihrer Aufsichtspflicht erfolgreich nachkommen können, müssen sie die Aufgaben des Anschreibers genau kennen. Dieser Übungsfall soll dazu dienen, den Anschreibern die Aufgaben näher zu bringen.

Der/die Bearbeiter/in des Falls schlüpft in die Rolle des Anschreibers und hat anhand der folgenden Angaben den beiliegenden Vordruck eines Anschreibebogens korrekt und vollständig nach den Maßgaben des DBB Kampfrichterhandbuchs sowie des Verbandes auszufüllen. Weder die Einsatzberechtigung der Spieler noch die Richtigkeit der Schiedsrichterentscheidungen sind zu hinterfragen.

Evtl. trotzdem vorhandene Fehler sollten nicht Anlass zum Ärger, sondern zur Diskussion geben.

Bearbeitungszeit: ca. 45 Min.

Allgemeine Angaben

Das fiktive Spiel findet statt in der Spielzeit 2004/05, männliche U16 Landesliga B, Spielnummer. 47605013, am 20.11.2004. Spielort ist Berlin, Luckenwalder Str., offizieller Spielbeginn ist 13.00 Uhr.

Spielpartner der Begegnung:

Heim: AC BERLIN 1. Mannschaft
Gast: TG Siegeswillen 2. Mannschaft

Schiedsrichter der Begegnung:

Harald Pfeife (SR 17081), Marzahner BB, 1. Schiedsrichter
Monika Scharfblick (SR 32640), SV Lichtenberg, 2. Schiedsrichter

Kampfrichter der Begegnung:

Anschreiber: (Bearbeiter des Falls)
Zeitnehmer: Gerd Uhr
24“-Zeitnehmer: Kerstin Zeiger

Die Heimmannschaft spielt vom Anschreibetisch aus gesehen zunächst auf den linken Korb. Die Schiedsrichter haben die Identität aller Spieler festgestellt. Spielerwechsel beider Mannschaften sind unbeachtlich. Auf die zweite Farbe beim Anschreiben kann verzichtet werden. Es gibt keine Proteste.

Mannschaftsaufstellung

AC BERLIN

Name	MMB	Trikot Nr.	Sonstiges
Stefan Hoffmann	14	12	-
Patrick Boßdorf	03	4	Starting Five, Kapitän
Erik Schimkat	10	6	Starting Five
Sebastian Witt	01	11	Starting Five
Max Schmidt	07	8	Starting Five
Jonas Engelbreth	06	5	-
Steven Bäcker	11	15	-
Johannes Schmidt	09	7	Starting Five

Trainer: Patrick Bones (D-0815) Co-Trainer: Michael Wolf

TG Siegeswillen

Name	MMB	Trikot Nr.	Sonstiges
Ron Sommer	07	9	Starting Five
Paul Hohlmann	06	4	Starting Five
Reiner Grob	04	12	Kapitän
Julius Fretag	01	6	Starting Five
Albert Grundmann	14	15	-
Ludwig Taschentor	37	8	Starting Five
Hamid El' Brachial	08	7	-
Roman Faust-Romminger	09	11	-
Li Peng	05	5	Starting Five
Melvin Moya	18	13	-

Trainer: Roman Held (D – 18074) Co-Trainer: Klaus Strohm

Das Spiel

Abkürzungen:

m.E.= mit Erfolg; o.E.= ohne Erfolg; i.W. = im Wurf; a.W. = am Werfer; Korb =Wurf m.E.; Korbversuch = Wurf o.E.

Tatsächlicher Spielbeginn: 13.15 Uhr

Spiel- periode	Spielzeit min,sec (rücklau- fend)	Vorgang
1	10,00	Foul A4 → B4 vor dem Hochball
	9,40	Feldkorb B5
	9,16	Feldkorb A6
	8,55	Foul A7 → B8 i.W., Wurf o.E., Freiwürfe B8 m.E.
	8,32	Feldkorb A6
	8,06	Feldkorb B6
	7,48	3-Pkt.-Wurf B8 m.E.
	7,20	3-Pkt.-Wurf B8 m.E., Foul A4 a.W., Freiwurf m.E.
	6,48	Feldkorb A6
	5,30	Feldkorb A11
	4,00	Feldkorb B5
	3,42	3-Pkt.-Wurf A8 m.E., Foul B5 a.W., Freiwurf m.E.
	3,22	Auszeit A
	3,10	Feldkorb A6
	2,58	Feldkorb A5
	2,08	Feldkorb B11
	1,50	Auszeit B
	1,30	Feldkorbversuch B6, Foul A4 a.W., Freiwürfe m.E.
	1,04	Foul A5 → B6, Freiwürfe m.E.
	0,36	Foul B8 → A11
0,12	Foul B8 → A15	
0,01	Feldkorb B4, Foul A8 a.W., Freiwurf m.E.	
0,00	Spielzeit Ende	
2	9,35	Feldkorb A15
	9,14	Feldkorb A11
	8,58	3-Pkt.-Wurf A4 m.E.
	8,40	3-Pkt.-Wurf A4 m.E.
	8,28	Feldkorb A7, Auszeit B
	8,11	unsportl. Foul B4 → A4, Freiwurf 1 m.E., 2 o.E., Übertritt B9, Wiederholung, Freiwurf m.E.
	7,55	3-Pkt.-Wurf A4 o.E., Foul B4 a.W., techn. Foul Trainer B wegen Meckerns, Freiwürfe A4 m.E., Freiwürfe A6 o.E.
	7,41	Feldkorbversuch A6, Foul B11 a.W., Freiwürfe o.E., Foul wird zunächst fälschlich B6 angeschrieben, dann berichtigt
	7,26	Feldkorb B4
	7,08	Feldkorb A15
	6,01	3-Pkt.-Wurf B4 m.E.
	5,46	Feldkorb A11, Foul B7 a.W., Freiwurf m.E.
	5,32	Feldkorbversuch B4, Foul A4 a.W., Freiwürfe m.E.
	4,32	Feldkorb A7, unsportl. Foul B11 a.W., Freiwurf o.E.
	3,18	Feldkorb B4
	2,47	Feldkorb A8

Spiel- periode	Spielzeit min,sec (rücklau- fend)	Vorgang
3	2,17	Feldkorb B5, irrtümlich in den eigenen Korb
	1,52	Feldkorb A5
	1,39	Feldkorb B9
	1,04	Feldkorb A5
	0,36	Feldkorb B5
	0,18	3-Pkt.-Wurf B11 m.E., Foul A5 a.W., Freiwurf o.E.
	0,03	Feldkorb A7, Foul B11 a.W., Freiwurf m.E.
	0,00	Spielzeit Ende
	9,49	Feldkorb B6
	9,36	Feldkorb A7
	9,18	Feldkorb B4, Foul A7 a.W., Freiwurf m.E.
	8,56	3-Pkt.-Wurf A4 o.E., Foul B8 a.W., Freiwurf 1 o.E., 2 m.E., 3 o.E., Wurf nach Rebound A5 m.E.
	8,12	Feldkorb B12
	7,24	Feldkorb B12
	7,08	3-Pkt.-Wurf B12 m.E., Foul A4 a.W., Freiwurf m.E.
	6,50	Auszeit A
	6,38	Feldkorb B7, techn. Foul Trainer A wegen Unruhe auf der Bank, Freiwürfe B5 m.E.
	6,24	Feldkorb B12
	6,05	Feldkorb A5, techn. Foul Trainer B wegen Unruhe auf der Bank, Freiwürfe A5 o.E.
	5,51	3-Pkt.-Wurf A6 o.E., techn. Foul B5 wegen Anschreiens des Werfers, Freiwurf A6 m. E.
	5,33	Feldkorb A11
	5,13	Feldkorb B8
	4,50	Feldkorb A11, Foul B11 a.W., Freiwurf o.E.
	4,46	unsportl. Foul B4 → A8, Freiwürfe m.E.
	4,40	Foul B6 → A8, Freiwurf 1 m.E., 2 o.E.
	3,59	Feldkorb B7
	3,36	3-Pkt.-Wurfversuch A5, 24"-Regelübertretung
	3,05	Feldkorb A6
	2,51	Feldkorb A11, Auszeit B
	2,32	Feldkorb B4, Foul A7 a.W., Freiwurf m.E.
	2,14	Feldkorb B5, Foul A7 a.W., Freiwurf o.E.
	1,49	3-Pkt.-Wurf A6 o.E., Foul B12 a.W., Freiwurf 1 m.E., 2 m.E., 3 o.E., Nachwurf A5 m.E.
	1,28	Feldkorb B12
1,06	Feldkorbversuch B12, Foul A11 a.W., Freiwürfe m.E.	
0,49	3-Pkt.-Wurf A6 m.E., unsportl. Foul B4 a.W., Freiwurf m.E.	
0,35	Feldkorb A8	
0,12	Feldkorb B9	
0,00	Spielzeit Ende	

Spiel- periode	Spielzeit min,sec (rücklau- fend)	Vorgang
4	9,59	Foul B11 → A5 beim Hochball
	9,36	3-Pkt.-Wurf A11 m.E., Foul B5 a.W., Freiwurf o.E.
	9,14	Feldkorb B6, techn. Foul Trainer A wegen Unruhe auf der Bank, Freiwürfe B7, 1. m.E., 2. o.E.
	9,05	Auszeit A
	8,58	Feldkorb B5, techn. Foul A8 wegen Anschreiens des Werfers, Freiwurf B12 m.E.
	8,40	Feldkorb B7
	8,21	Feldkorb A6
	6,46	Feldkorbversuch A6, Foul a.W. B7, Freiwürfe o.E.
	6,42	Auszeit B
	6,32	Feldkorbversuch A6
	6,08	Feldkorb B12
	5,50	Feldkorb A6
	5,29	3-Pkt.-Wurf B6 m.E., Foul A5 a.W., Freiwurf m.E.
	4,58	Feldkorb A6, Foul B5 a.W., Freiwurf o.E.
	4,57	Nachwurf A7 m.E.
	4,29	Feldkorb B12
	3,56	Feldkorb B13, Foul A7 a.W., Freiwurf o.E.
	3,12	Feldkorb A12
	3,01	Auszeit A
	2,46	Feldkorbversuch B7, Foul A5 a.W., Freiwurf 1 o.E., 2 m.E.
	2,24	Feldkorb A8
	2,01	3-Pkt.-Wurf B7 m.E.
	1,39	Feldkorb A6, Foul B5 a.W., Freiwurf o.E.
	1,12	techn. Foul B6 wegen Meckerns, Freiwurf A8 o.E.
	0,56	Feldkorbversuch A11
	0,34	Feldkorb B7
	0,12	Feldkorbversuch A6, Foul B6 a.W., Freiwurf 1 o.E., 2 m.E.
	0,08	Auszeit B
	0,02	Feldkorbversuch B7, Foul A6 a.W., Freiwürfe o.E.
	0,00	Spielzeit Ende

Bei unentschiedenem Spielstand mit Verlängerung fortfahren, ansonsten Hilfsweise die Verlängerung anschreiben (Hilfsweiser Spielstand 98:98).

Spiel- periode	Spielzeit min,sec (rücklau- fend)	Vorgang
V	4,47	Feldkorb B9
	4,14	Feldkorb A12
	3,51	Feldkorbversuch B12, Foul A6 a.W., techn.Foul Trainer A wegen SR-Beleidigung durch Ersatzspieler A4, Disqualifikation A4, Freiwürfe B12 m.E., Freiwürfe B6 1 m.E., 2 o.E.
	3,47	Foul A5 → B9, Freiwürfe m.E.
	3,38	Foul A8 → B9, Freiwürfe o.E.
	3,11	3-Pkt.-Wurf A12 o.E., Foul B6 a.W., Freiwurf 1 o.E., 2 m.E., 3 m.E.
	2,58	Foul A12 → B9, Freiwurf 1 m.E., 2 o.E.
	2,56	Reboundkorbwurf B8, Foul A8 a.W., Freiwurf o.E.
	2,12	Feldkorb A6
	1,56	Feldkorb B7, Foul A11 a.W., Freiwurf o.E.
	1,48	Auszeit A
	1,42	3-Pkt.-Wurf A7 m.E.
	1,20	Feldkorbversuch B9
	0,59	Feldkorb A8, Auszeit B
	0,46	Foul A11 → B8, Freiwurf 1 m.E., 2 o.E.
	0,32	3-Pkt.-Wurf A11 o.E.
	0,18	Foul A6 → B8, Freiwürfe o.E.
	0,04	Feldkorb A15
	0,00	Spielzeit Ende

Spielbericht abschließen. Wer einen unentschiedenen Spielstand hat, muss etwas falsch gemacht haben!

Anmerkungen zur Lösung des Testfalles

1. Kopf immer in Großbuchstaben ausfüllen.
2. Es wird immer die tatsächliche Spielzeit eingetragen, nicht der angesetzte Spielbeginn. Sollte sich dieser, wie hier, verzögern, haben die SR dies auf der Rückseite des SBB zu protokollieren.
3. Doppelnamen sind so abzukürzen.
4. Korrekturen im Spielbericht sind zulässig. Sie müssen aber vom SR abgezeichnet werden.
5. Bei Wiederholung von Freiwürfen wird kein neues Feld ausgefüllt.
6. Irrtümliche Würfe in den eigenen Korb werden dem Kapitän der Gegenmannschaft angeschrieben, auch wenn dieser gerade nicht auf dem Feld ist.
7. Fouls vor Spielbeginn werden mit Min. „0“ angeschrieben.
8. Alle Verlängerungen werden in einer Farbe angeschrieben.
9. Bei „B“-Fouls können auch die Verursacher des Fouls disqualifiziert werden. Strafe für ein disqualifizierendes Foul ist auszuführen.
10. Das 2 und 4. Viertel ist immer mit der Farbe anzuschreiben, mit der der Kopf und die Mannschaftsspalten nicht ausgefüllt wurden.
11. Freie Spalten sind so oder anders zu entwerten.
12. Wichtig ist, dass die Schiedsrichter die Mannschaftsaufstellung vom Trainer durch Unterschrift bestätigen lassen.
13. Die Disqualifikationen sind auf der Rückseite zu protokollieren, daher ist das Kreuz einzutragen.
14. Spieler mit 2 unsportlichen Fouls werden für das weitere Spiel disqualifiziert. Dabei ist es unabhängig wann die Fouls begangen wurden. Alle freien Felder werden mit „SD“ ausgefüllt.
15. Das Kampfgericht trägt hier die Namen in GROßBUCHSTABEN vor dem Spiel ein.

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)

Mannschaft A

Ordn.Zahl

Mannschaft B

Ordn.Zahl

1 AC BERLIN

1 gegen

TG SIEGESWILLEN

2

Spielklasse: mU16LLB	Ort: BERLIN	Spielhalle: LUCKENWALDER STR.	1. Schiedsrichter PFEIFE, H. (MBB)
Spiel Nr.: 47605013	Datum: 20.11.2004	Zeit: 2 13:15 Uhr	2. Schiedsrichter SCHARFBlick, M. (SVL)

		Aussetzen in den Spielperioden			Laufendes Ergebnis																				
		1.Hz	2.Hz	Verlängerung	A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A									
Mannschaft A:	ACB	7	4	1	7	4	--	--																	
Mannschaft B:	SIEGESWILLEN	9	2	8	4	10	5	--																	
Mannschafts-fouls		1. Spielperiode	2. Spielperiode	3. Spielperiode	4. Spielperiode																				
Fouls																									
TAMMEEB NR	Namen der Spiele	X	1. Hz	2. Hz	Verlängerung																				
03	BOßDORF, P. -CAP.-	⊗	4	0	3'	9'	5'	3'	D																
06	ENGELBRETH, J.	X	5	9'	10'	5'	8'	2'																	
10	SCHIMKAT, E.	⊗	6	10'	2'	5'	--	--																	
09	SCHMIDT, J.	⊗	7	2'	1'	8'	8'	3'																	
07	SCHMIDT, M.	⊗	8	10'	2'	2'	3'	--																	
01	WITT, S.	⊗	11	9'	4'	5'	--	--																	
14	HOFFMANN, S.	X	12	3'	--	--	--	--																	
11	BÄCKER, S.	X	15	--	--	--	--	--																	
===== / Bones																									
Trainer: BONES, P.		D-0815																							
Trainer-Assistent: WOLF, M.																									
		Aussetzen in den Spielperioden																							
		1.Hz	2.Hz	Verlängerung																					
		9	2	8	4	10	5	--																	
Mannschafts-fouls		1. Spielperiode	2. Spielperiode	3. Spielperiode	4. Spielperiode																				
Fouls																									
TAMMEEB NR	Namen der Spiele	X	1. Hz	2. Hz	Verlängerung																				
06	HOHLMANN, P.	⊗	4	2	3'	6'	10'	SD																	
05	PENG, L.	⊗	5	7'	5'	1'	6'	9'																	
01	FRETAG, J.	⊗	6	3'	6'	9'	10'	2'																	
08	EL' BRACHIAL, H.	X	7	5'	4'	--	--	--																	
37	TASCHENTOR, L.	⊗	8	10	10	2'	--	--																	
07	SOMMER, R.	⊗	9	--	--	--	--	--																	
09	FAUST-R, R.	X	11	3'	5	10'	6'	1																	
04	GROB, R. -CAP-	X	12	9'	--	--	--	--																	
18	MOYA, M.	X	13	--	--	--	--	--																	
14	GRUNDMANN, A	X	15	--	--	--	--	--																	
===== / Held																									
Trainer: HELD, R.		D-18074																							
Trainer-Assistent: STROHM, K.																									
Ergebnis der 1. Spielperiode		A: 16				B: 24																			
Ergebnis der 2. Spielperiode		A: 35				B: 16																			
Ergebnis der 3. Spielperiode		A: 29				B: 34																			
Ergebnis der 4. Spielperiode		A: 18				B: 24																			
Ergebnis der Verlängerungen		A: 14				B: 13																			
Endergebnis:		A: 112				B: 111																			
Name der gewinnenden Mannschaft		AC BERLIN																							

Ansreiber: 15 STIFT UHR Zeitnehmer: ZEIGER 24-Sek.-Zeitn.:	Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Einspruchs 	1. Schiedsrichter Lizenz-Nr.: 13 1 7 0 8 1 2. Schiedsrichter Lizenz-Nr.: 3 2 6 4 0	Ersatz für SR mit Lizenz-Nr.: Unterschriften: Pfeife Scharfblick
---	---	---	---

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)

Mannschaft A

Ordin. Zahl

Mannschaft B

Ordin. Zahl

gegen

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

Auszeiten in den Spielperioden				Laufendes Ergebnis																															
				1. Hz				2. Hz				Verlängerung				M				M				M				M							
Mannschaft A:																																			
Mannschafts-fouls				1. Spielperiode				2. Spielperiode				3. Spielperiode				4. Spielperiode																			
TAMMEB NR				Namen der Spiele				X				Trikot Nr.				Fouls																			
Trainer				Liz. Nr.																															

Auszeiten in den Spielperioden				Laufendes Ergebnis																															
				1. Hz				2. Hz				Verlängerung				M				M				M				M							
Mannschaft B:																																			
Mannschafts-fouls				1. Spielperiode				2. Spielperiode				3. Spielperiode				4. Spielperiode																			
TAMMEB NR				Namen der Spiele				X				Trikot Nr.				Fouls																			
Trainer				Liz. Nr.																															

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 Verlängerungen	A: _____	B: _____
Endergebnis:	A: _____	B: _____
Name der gewinnenden Mannschaft	_____	

Anschreiber: _____	Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Einspruchs	Vormerk auf der Rückseite	1. Schiedsrichter Liz. Nr. _____	Ersatz fuer SR mit Liz. Nr. _____	Unterschriften
Zeitnehmer: _____					
24-Sek.-Zeitn.: _____					