

A.8 DBB - Anschreibebogen (DIN-A-4)															
Verwendung von Schriftfarben	Grundeintragung: schwarz , 1. Spielperiode: rot , 2. Spielperiode: blau , 3. Spielperiode: grün , 4. Spielperiode und Verlängerungen: schwarz														
Auszeiten Eintragungen in der Farbe der jeweiligen Spielperiode	die Minuten eintragen, die nicht genutzten Auszeiten durch ein Kreuz entwerten. Nicht benötigte Auszeiten durch zwei parallele Linien entwerten. Hat ein Team in der 2. Halbzeit bis 2 Minuten vor Ende des 4. Viertels noch keine Auszeit genommen, wird beim Stand von 2:00 auf der Spieluhr bzw. kurz nach dem Stand von 2:00 das 1. Kästchen der 2. Hz. durch ein Kreuz entwertet.														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="3" style="text-align: center;">Auszeiten</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th style="text-align: center;">1. Hz.</th> <th style="text-align: center;">2. Halbzeit</th> <th style="text-align: center;">Verlängerungen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Mannschaft A</td> <td style="text-align: center;">Berlin</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X 39 40 42</td> </tr> </tbody> </table>			Auszeiten					1. Hz.	2. Halbzeit	Verlängerungen	Mannschaft A	Berlin	5	X
		Auszeiten													
		1. Hz.	2. Halbzeit	Verlängerungen											
Mannschaft A	Berlin	5	X	X 39 40 42											
Mannschaftsfouls Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	bei den jeweiligen Fouls ein großes X in das dafür vorgesehene Kästchen eintragen														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1. Spielperiode</td> <td style="text-align: center;">X X X X X</td> <td style="text-align: center;">2. Spielperiode</td> <td style="text-align: center;">X X X X X</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3. Spielperiode</td> <td style="text-align: center;">X X X X 4</td> <td style="text-align: center;">4. Spielperiode</td> <td style="text-align: center;">X X X X X</td> </tr> </tbody> </table>	1. Spielperiode	X X X X X	2. Spielperiode	X X X X X	3. Spielperiode	X X X X 4	4. Spielperiode	X X X X X						
1. Spielperiode	X X X X X	2. Spielperiode	X X X X X												
3. Spielperiode	X X X X 4	4. Spielperiode	X X X X X												
Einsatz von Spielern	<ol style="list-style-type: none"> beim 1. Einsatz erhält der Spieler ein Kreuz vor der Spielernummer. die ersten Fünf durch einen Kreis um das Einsatzkreuz kennzeichnen. Die Eintragungen erfolgen in der Farbe der jeweiligen Spielperiode. 														
Drei-Punkte-Wurf	durch einen Kreis um den erzielten Spielstand kennzeichnen.														
Foul ohne FW-Strafe	Eintragen der Minute beim Verursacher des Fouls.														
Foul mit FW- Strafe	Bei der Minute ein Apostroph anfügen: z.B.: 10'														
unsportl. Foul Spieler	Kreis um den Minuteneintrag bei dem jew. Spieler kennzeichnen: z.B.: ⑦														
2. unsportl. Foul eines Spielers	SD (Spieldisqualifikation) in das Kästchen nach dem 2. U eintragen: Seile, N. 2' 5 ⑨ 24 SD (es ist kein Bericht erforderlich)														
T Foul eines Spielers	der Minute wird ein hochgestelltes "T" angefügt: z.B.: 5 ^T														
2. technisches Foul eines Spielers	SD (Spieldisqualifikation) in das Kästchen nach dem 2. T eintragen: Seile, N. 3' 6 ^T 9 22 ^T SD (es ist kein Bericht erforderlich)														
persönliches T-Foul des Trainers: C	der Minute in der Trainerspalte wird ein "C" (Coach) angefügt: z.B.: 9 ^C														
Bank-Foul des Trainers	der Minute in der Trainerspalte wird ein "B" (Bank) angefügt: z.B.: 4 ^B														
2. C oder 3. B - Foul des Trainers	SD (Spieldisqualifikation.) in das Kästchen nach dem 2. C bzw. 3. B eintragen, das gilt auch, wenn 1 C-Foul und 2 B-Fouls verhängt wurden. Meier, W. 4 ^B 7 ^C 22 ^B SD (es ist kein Bericht erforderlich)														
disqualifizierendes Foul	bei der Minute hochgestelltes D anhängen und großes "D" neben das letzte ausgefüllte Foulkästchen eintragen (gilt auch für den Trainer) Beispiele:														
Spieler:	Müller, H. 7' 11 ^D D														
Trainer:	Meier, W. 9 ^B 22 ^C 33 ^D D														
	nach Spielende die nicht benötigten Foulkästchen durch eine waagerechte Linie entwerten.														
Foul vor Spielbeginn Farbe der 1. Spielperiode	In das Foulkästchen wird eine "0" eintragen. Ein technisches Foul vor Spielbeginn wird folgendermaßen eingetragen: 0 ^T														
Fouls in der Halbzeitpause Farbe der 3. Spielperiode	In das Foulkästchen wird ein "IN" (Intervall) eingetragen. Ein technisches Foul in der Pause wird folgendermaßen eingetragen: IN ^T														
Beginn eines Viertels	Das 1. Viertel beginnt mit Minute 1, das 2. Viertel mit Minute 11, usw., die 1. Verlängerung mit Minute 41, die 2. Verlängerung mit Minute 46 etc.														
Ende eines Viertels Eintragung in der Farbe der abgelaufenen Spielperiode	eine dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen, in der nächsten Zeile das Resultat wiederholen und unter das Resultat eine dicke waagerechte Linie ziehen														
Ende der 1. Halbzeit Eintragungen Ziff. 1 und 2 in der Farbe der 2. Spielperiode (blau), ab Ziff. 3 Eintragungen in der Farbe der 3. Spielperiode (grün)	<ol style="list-style-type: none"> dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen. in der nächsten Zeile das Resultat der 1. Halbzeit wiederholen, unter das Halbzeitresultat eine dicke waagerechte Linie ziehen. in die nächste Zeile "A" und "B" eintragen, und zwar in umgekehrter Reihenfolge wie in der ersten Halbzeit und neben die Mannschaftsbuchstaben die jew. Korbpunktzahlen der 1. Halbzeit eintragen, darunter eine dicke waagerechte Linie ziehen. Danach folgen die Eintragungen für die 3. Spielperiode. 														
Verlängerung	in allen Verlängerungen wird die Spielrichtung der 4. Spielperiode beibehalten. Die 1. Verlängerung beginnt mit Minute 41, usw.														
Ende des Spiels	eine dicke waagerechte Linie unter die letzte Eintragung ziehen, in der nächsten Zeile das Endresultat wiederholen, dann eine dicke Linie unter diese Zeile ziehen.														

Eintragen des laufenden Ergebnisses

Team A spielt -vom Anschreiber aus gesehen- nach rechts, Team B nach links.

technisches Foul Team B **vor** Spielbeginn

	B	M	A	
		0	6	1
12	2	1		
			4	3
11	5	3		
		6	5	4
				5
15	—	8		
	—			
	6			
		10	6	7
				8
			7	11
	6			11
		11	6	13
				14
u s w.				
13	31	19		
		20	4	—
				28
	31			28
A	28		B	31
		IN	6	32
u s w.				
11	45	23		
	—			
		30	7	48
	45			48
4	47	31		
u s w.				
7	—	37		
	71			
	—			
		40	11	71
	71			71
11	73	41		
		42	9	73
u s w.				
12	89	44		
		45	6	86
	89			86

1. Viertel (rot)

2. Viertel (blau)

3. Viertel (grün)

4. Viertel (schwarz)

Verlängerungen (schwarz)

A6 verwandelt vor dem Hochball **1 Freiwurf**

Beginn des 1. Viertels mit 2 Punkten von B12

2 Punkte für A4 in der 1. Minute, **Minute nicht** wiederholen

3 Punkte für B11 in der 3. Minute

2 Freiwürfe für Spieler A5, beide mit Erfolg

Nummer des Spielers wird beim 2. FW **nicht** wiederholt

3 Freiwürfe für B15, 1. FW ohne Erfolg

2. Freiwurf ohne Erfolg

3. FW mit Erfolg

2 - Punkte - Feldkorb für A6 mit anschließendem

Bonus-FW für A6 (NR des Spielers **nicht** wiederholen)

3 P. für A7 / **Ende des 1. Viertels**, dicke Linie zeichnen (rot)

Ergebnis wiederholen, dicke Linie zeichnen (rot)

Beginn des 2. Viertels mit 2 Punkten von A6

(das 2. Viertel mit Minute 11 beginnen) Bonusfreiwurf A6

1 Freiwurf für B13 (nach TF eines Spielers von A)

2 Freiwürfe für A4 , 1. FW ohne, 2.FW mit Erfolg

Ende des 2. Viertels, dicke Linie zeichnen (blau)

Halbzeitresultat wiederholen, dicke Linie zeichnen (blau)

Halbzeitergebnis in anderer Reihenfolge, dicke Linie zeichnen (grün)

Beginn des 3. Viertels mit **1 FW für B6 wegen TF in der Pause**

3-Punkte Feldkorb von A11 mit anschließendem

Bonus-FW für A11 (ohne Erfolg)

Ende des 3. Viertels, dicke Linie zeichnen (grün)

Ergebnis wiederholen, dicke Linie zeichnen (grün)

Beginn des 4. Viertels

Nach Foul beim Dreipunktewurf:

1. Freiwurf von A7 ohne Erfolg

2. Freiwurf von A7 mit Erfolg

3. Freiwurf von A7 (ohne Erfolg)

Ende des 4. Viertels, dicke Linie zeichnen (schwarz)

Spielstand Ende des 4. Viertels wiederholen, dicke Linie zeichnen (schwarz)

Beginn der 1. Verlängerung, gleiche **Richtung** (schwarz)

In allen Verlängerungen wird die Spielrichtung

der 4. Spielperiode beibehalten.

Nach jeder Verlängerung eine dicke schwarze Linie zeichnen,

den Spielstand wiederholen und eine weitere dicke Linie zeichnen.

Am Ende des Spiels genauso verfahren, weitere Felder entwerfen.

B**Zeitnehmer****B.1****Starten der Spieluhr**

- | | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. wenn der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt. 2. wenn nach dem einzigen oder letzten erfolglosen Freiwurf (nach Ringberührung) der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt. |
|--|--|

B.2**Stoppen der Spieluhr**

- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. bei Ablauf einer Spielperiode oder Verlängerung. 2. bei jedem SR-Pfiff. 3. bei angemeldeter Auszeit: nach Korberfolg der Gegenmannschaft, sobald der Ball durch das Netz gegangen ist. 4. bei erfolgreichem Feldkorb in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode bzw. einer Verlängerung. |
|--|---|

Wichtig: Die Spieluhr **steht** in der gesamten Freiwurfphase.

C**Wurfuhr-Zeitnehmer****C.1****Starten oder wieder in Gang setzen der Wurfuhr**

- | | |
|--|---|
| | sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Ballkontrolle erlangt |
| | sobald der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird |

C.2**Stoppen der Wurfuhr**

Uhr stoppen, auf 24 Sekunden zurückstellen und sofort wieder starten

wenn die verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle gewinnt.
Beachten: Die bloße Berührung des Balles durch einen Gegenspieler bedeutet noch keine Ballkontrolle.

Uhr stoppen, jedoch nicht zurückstellen

wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ein Doppelfoul wurde gepfiffen.
- Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

	<p>Immer dann, wenn ein Schiedsrichter</p> <ul style="list-style-type: none"> wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung pfeift (nicht wegen eines Ausballs, der durch die Mannschaft verursacht wurde, die sich nicht in Ballkontrolle befand), pfeift, weil das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht, pfeift, weil das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die Gegner erleiden einen Nachteil, <p>wird die Wurfuhr folgendermaßen bedient:</p>
<p>a) Wurfuhr stoppen und auf 24 Sek. zurückstellen (keine Anzeige sichtbar)</p>	<ol style="list-style-type: none"> sobald der Ball bei einem Feldkorbwurfversuch legal in den Korb geht sobald der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird am Korb eingeklemmt. wenn die Regelübertretung durch die Mannschaft in Ballkontrolle erfolgte. wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld oder ein oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden.
<p>b) Wurfuhr stoppen und nicht auf 24 zurückstellen</p>	<p>wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 14 oder mehr Sekunden auf dem Display der Wurfuhr stehen.</p>
<p>c) Wurfuhr stoppen und auf 14 Sek. zurückstellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der Wurfuhr stehen (nicht wegen eines Ausballs, der durch die verteidigende Mannschaft verursacht wurde). wenn der Ball nach einem erfolglosen Feldkorbwurf, nach dem letzten oder einzigen Freiwurf oder nach einem Pass den Ring berührt und das Team, das die Ballkontrolle gewinnt, dasselbe Team ist, das die Ballkontrolle besaß, bevor der Ball den Ring berührte.

C3	Ausschalten der Wurfuhr
	<p>Sie wird ausgeschaltet, sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr in irgendeiner Spielperiode gestoppt wurde, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> eine neue Ballkontrolle für irgendeine Mannschaft entsteht und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 24 Sekunden anzeigt. die Wurfuhr auf vierzehn Sekunden zurückgestellt werden muss, während jedoch die Restspielzeit auf der Spieluhr weniger als vierzehn Sekunden anzeigt.

Wenn **keine korrekt funktionierende elektronische Wurfuhr** zur Verfügung steht, wird eine für das Kampfgericht sichtbare, **vorwärtslaufende Uhr**, z.B. eine Tischstoppuhr oder ein Smartphone (allerdings im Flugmodus) verwendet. Dabei ist vom Wurfuhr-Zeitnehmer die verbleibende Zeit als Countdown in die Halle zu rufen: 8 ... 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Signal oder Pfiff.

Im Detail: Zeigt bei 24 bzw. 14 Sekunden die Stoppuhr 16 bzw. 6 Sekunden an, ruft der Kampfrichter laut 8, zeigt die Stoppuhr 19 bzw. 9 Sekunden an, ruft der Kampfrichter 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – dann erfolgt ein Pfiff bzw. ein Signal.

Ende der Hinweise für Kampfgerichte

(Schiedsrichter- und Regelkommission des FA RBB)