ANSCHREIBELEHRGANG 2022

SGH-Berlin

AGENDA

- Allgemeines
- Shot Clock
- Anlage
- Anschreiben

ALLGEMEINES

- Keine Angst!
  - Jeder kann Kampfgericht machen
  - Jeder macht mal Fehler
  - Je früher man Bescheid sagt desto leichter lässt es sich korrigieren
  - Schiedsrichter helfen
  - Übung macht den Meister

SHOTCLOCK

Lernen heute:

LEO

MAURITS

MARIE-LOUISE

Lehren heute:

DIRK

ZONY

SHOT CLOCK

Einschalten:

- Wenn nach dem Sprungball der erste Spieler Ballkontrolle gewinnt
- Bei einem Einwurf, wenn der erste Spieler auf dem Feld (egal wer) den Ball berührt.
- Beim Rebound, wenn ein Spieler die Ballkontrolle erlangt.

Anhalten:

- Immer, wenn der Schiedsrichter pfeift.
- Wenn der Ball beim Korbwurf den Ring berührt.
- Nach Korberfolg.

Ausschalten:

- Wenn weniger als 24/ 14 Sekunden in einem Viertel, oder einer Verlängerung zu spielen sind.

(Bei Wurf mit mehr als 15 sec Restzeit Uhr und Offensiv Rebound auf 14 starten)

SHOT CLOCK

	Rückfeld	Vorfeld
Ballbesitzwechsel (mit laufender Uhr)	Immer 24	
Ballbesitzwechsel (mit gestoppter Uhr)	24	14
Rebound	Defensiv 24	Offensiv 14
Ausball (Ballkontrolle bleibt)	Restzeit	Restzeit
SR-Auszeit (u.a. Verletzung,…)	Restzeit	Restzeit
Sprungballsituation	Restzeit	Restzeit
Doppelfoul	Restzeit	Restzeit
Kompensation der Strafen	Restzeit	Restzeit
Defensiv-Foul	24	Restzeit/14
Fuß-Spiel	24	Restzeit/14
Sonstige Spielunterbrechung	24	Restzeit/14
SR-Auszeit	24 oder der SR entscheidet auf Restzeit	14 oder der SR entscheidet auf Restzeit
Technisches Foul	Restzeit	Restzeit
Unsportliches Foul	Einwurf im Vorfeld→	14

ANLAGE

- Lernen heute

ZAHER

MAHMOUD

DIRK

HOUSSEM

Lehren heute:

CHRISTOPH

MARTIN

ANLAGE - SPIELZEITUHR

Wann ist die Spielzeituhr zu starten?
– Sprungball: sobald ein Springer den Ball beim legalen Tipp berührt.
– Einwurf: sobald ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt.
– Freiwurf: sobald beim letzten oder einzigen nicht erfolgreichen Freiwurf ein Spieler den Ball berührt, sofern nicht noch eine weitere Einwurf- oder Freiwurfstrafe folgt.

Wann ist die Spielzeituhr zu stoppen?
– Bei jedem Pfiff des Schiedsrichters ist die Uhr zu stoppen.
– Sofern eine Auszeit beantragt wurde, ist die Uhr auch zu stoppen, wenn die andere Mannschaft einen Feldkorb erzielt.
– In den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode und in den letzten zwei Minuten einer jeden Verlängerung ist die Uhr auch zu stoppen, wenn eine Mannschaft in dieser Zeit einen Feldkorb erzielt (in den vorhergehenden Minuten läuft die Uhr nach Korberfolg weiter!)

ANLAGE – WEITERE AUFGABEN

Spielerwechsel:

1) **Spieler** meldet Wechsel beim Kampfgericht an.
2) Kampfgericht gibt akustisches Signal,
   – wenn der SR pfeift (bei Foul, erst wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
   – nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
   – zwischen letztem Freiwurf und Einwurf (bei T-, U- oder D-Foul),
   – bei Feldkorb des Gegners in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.
   Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freiwerfer zur Verfügung steht.

Auszeit:

1) meldet **Trainer oder Co-Trainer** beim Kampfgericht an.
2) Kampfgericht gibt akustisches Signal,
   – wenn der SR pfeift (bei Foul erst, wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
   – nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
   – zwischen letztem Freiwurf und Einwurf Mittellinie (bei T-, U- oder D-Foul),
   – bei Feldkorb des Gegners.
   Das Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freiwerfer zur Verfügung steht.

Spielrichtungsanzeiger

ANLAGE – WEITERE AUFGABEN

Spielrichtungsanzeiger

- Nach Tippoff: Pfeil zeigt entgegen der Spielrichtung die Richtung
  (also auf den Korb auf den die Mannschaft spielt die den Sprungball verloren hat)
- drehen bei Sprungball
- drehen zur Halbzeit
- drehen nach dem ersten Einwurf in Viertel 2., 3. und 4.

Spielerwechsel:

1) **Spieler** meldet Wechsel beim Kampfgericht an.
2) Kampfgericht gibt akustisches Signal,
   – wenn der SR pfeift (bei Foul, erst wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
   – nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
   – zwischen letztem Freiwurf und Einwurf (bei T-, U- oder D-Foul),
   – bei Feldkorb des Gegners in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.
   Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freiwerfer zur Verfügung steht.

.

ANSCHREIBEN

Lernen heute:

JOSH

LEYLA

MARIE

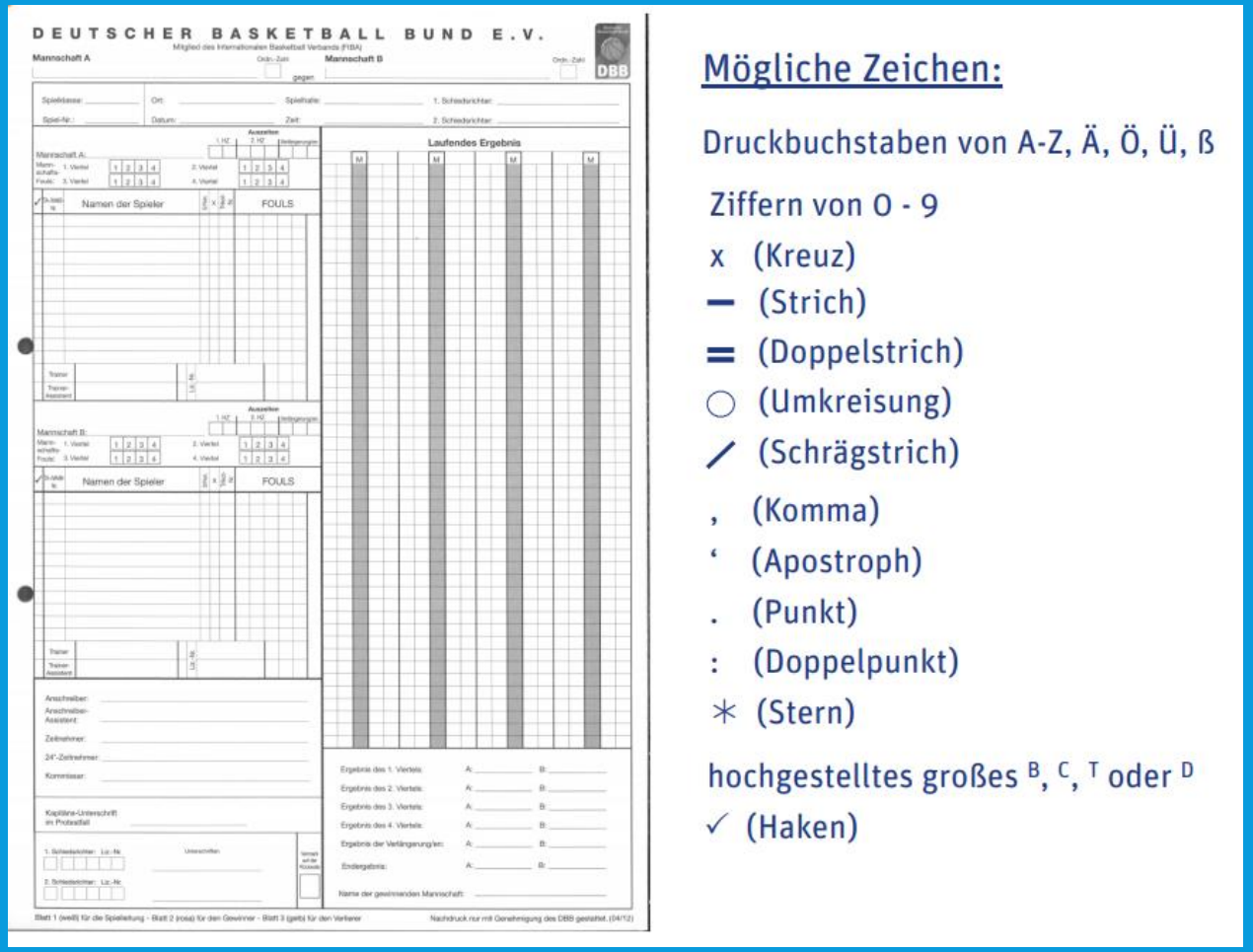
RICHIE

Lehren heute:

MANU

TIM

ANSCHREIBER


DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mannschaft A — gegen — Mannschaft B

Laufendes Ergebnis

Namen der Spieler | FOULS

Mannschaft B:

Namen der Spieler | FOULS

Anschreiber:
Anschreiber-Assistent:
Zeitnehmer:
24"-Zeitnehmer:
Kommissar:

Kapitäns-Unterschrift im Protokollbl

1. Schiedsrichter: Lic.-Nr. Unterschrift
2. Schiedsrichter: Lic.-Nr.

Ergebnis des 1. Viertels:
Ergebnis des 2. Viertels:
Ergebnis des 3. Viertels:
Ergebnis des 4. Viertels:
Ergebnis der Verlängerung/en:
Endergebnis:

Name der gewinnenden Mannschaft:

Blatt 1 (weiß) für die Spielleitung - Blatt 2 (rosa) für den Gewinner - Blatt 3 (gelb) für den Verlierer

Nachdruck nur mit Genehmigung des DBB gestattet. (04/12)

Mögliche Zeichen:

Druckbuchstaben von A-Z, Ä, Ö, Ü, ß

Ziffern von 0 - 9

x (Kreuz)

– (Strich)

= (Doppelstrich)

○ (Umkreisung)

/ (Schrägstrich)

, (Komma)

‘ (Apostroph)

. (Punkt)

: (Doppelpunkt)

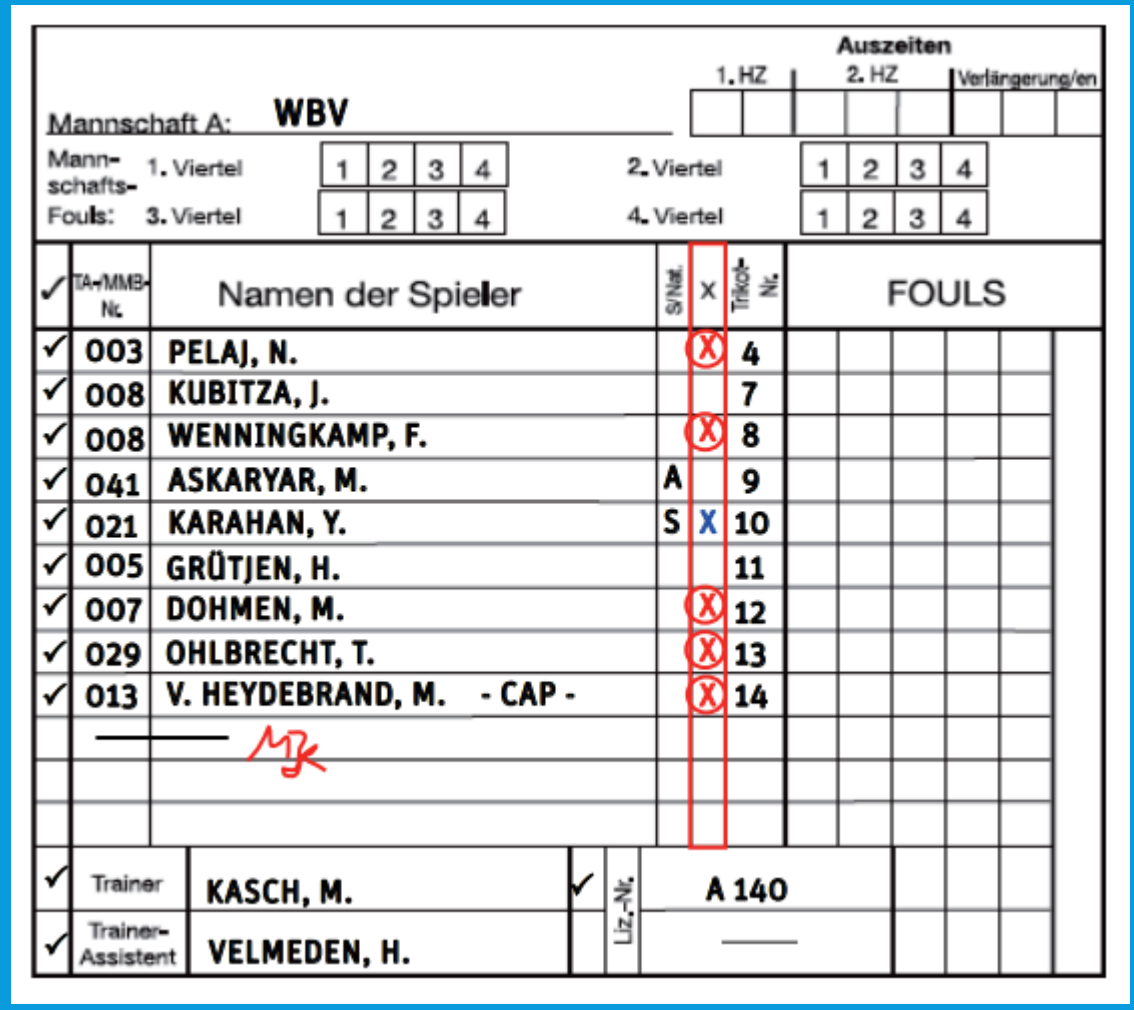
∗ (Stern)

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

✓ (Haken)

ANSCHREIBER – VOR DEM SPIEL

- Alle Eintragungen vor dem Spiel in Schwarz (Ausnahme Starting 5 in Rot)
- Mannschaftsliste von Trainer oder Betreuer
- Achtung: Auf Sortierung prüfen!
- Schiedsrichter prüft und hakt ab
- Erste fünf wird durch Trainer mitgeteilt und nach Eintragung abgezeichnet
- Vor dem Sprungball überprüft der Anschreiber und macht einen Kreis um die Kreuze der Spieler auf den Spielfeld
- Wird ein Spieler eingewechselt erhält er ein „X" ohne Kreis



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

Mannschaft A: WBV

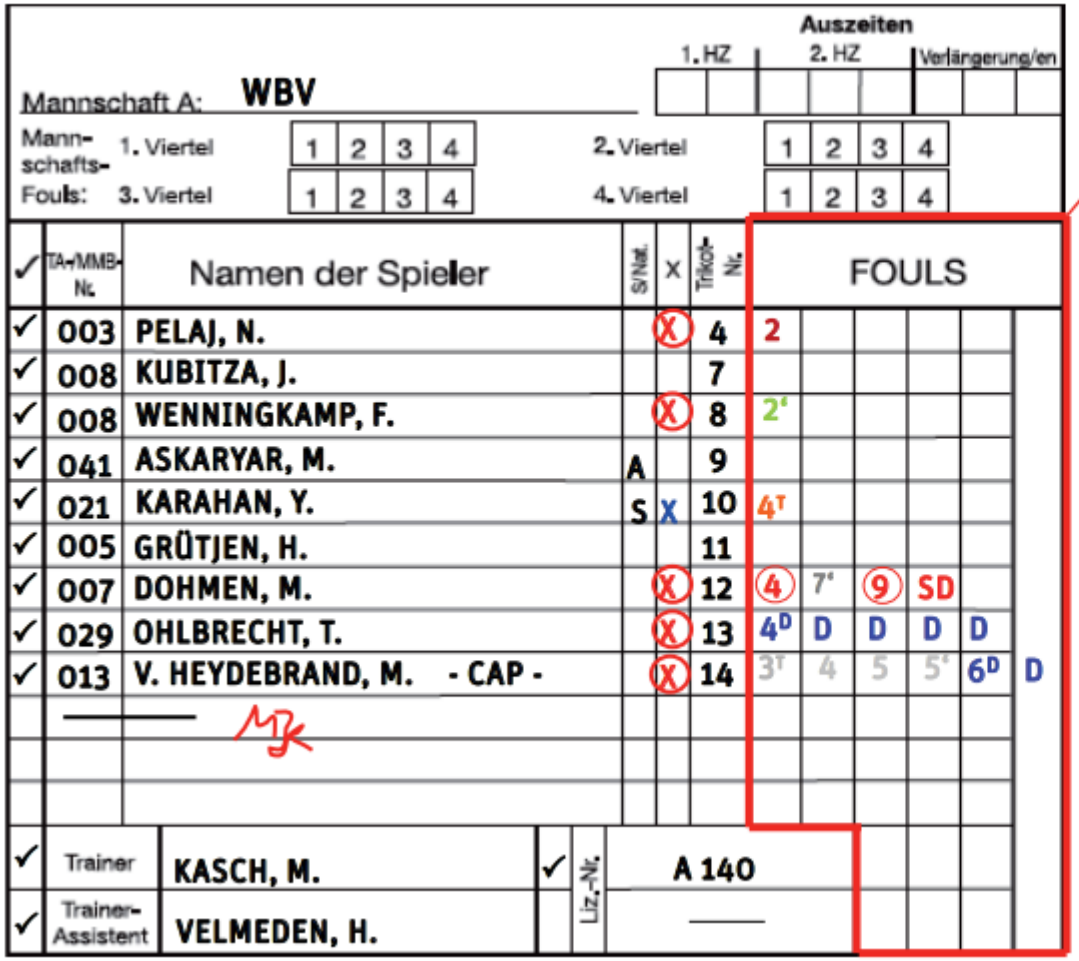
Mannschafts-Fouls: 1. Viertel 1 2 3 4 | 2. Viertel 1 2 3 4 | 3. Viertel 1 2 3 4 | 4. Viertel 1 2 3 4

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	St/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	
		——— MJ				
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Lizenz-Nr.	A 140	
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			———	

ANSCHREIBER – AUSZEITEN

- Spielminute wird in Farbe der Periode eingetragen
- Sind 2 Minuten vor Ende des 4. Viertels noch 3 Auszeiten vorhanden wird die 3. gestrichen (X)
- Pro Verlängerung gibt es eine Auszeit
- Gibt es keine Verlängerung wir das Feld mit Doppelstrich entwertet

ANSCHREIBER – FOULS



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

Mannschaft A: **WBV**

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

✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓	003	PELAJ, N.		X	4	2					
✓	008	KUBITZA, J.			7						
✓	008	WENNINGKAMP, F.		X	8	2'					
✓	041	ASKARYAR, M.	A		9						
✓	021	KARAHAN, Y.	S	X	10	4T					
✓	005	GRÜTJEN, H.			11						
✓	007	DOHMEN, M.		X	12	4	7'	9	SD		
✓	029	OHLBRECHT, T.		X	13	4D	D	D	D	D	
✓	013	V. HEYDEBRAND, M. - CAP -		X	14	3T	4	5	5'	6D	D
✓	Trainer	KASCH, M.	✓	Liz.-Nr.	A 140						
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—						

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

- Persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe: **Spielminute ohne Zusatz**
- Persönliches Foul mit Freiwurfstrafe: **Spielminute mit Apostroph**
- Technisches Foul: **Spielminute mit hochgestelltem T. Beim zweiten technischen Foul ist der Spieler automatisch disqualifiziert.***
- Unsportliches Foul: **Spielminute wird eingekreist; Beim zweiten unsportlichen Foul ist der Spieler automatisch disqualifiziert.***
- Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Feld: **Spielminute mit hochgestelltem D und „D“ im nächsten Feld**

ANSCHREIBER – MANNSCHFTSFOULS

- Bei jedem Foul gegen einen Spieler wird ein Kreuz im entsprechenden Viertel gemacht
- Fouls gegen die Bank zählen nicht zu den Mannschaftsfouls
- Beim vierten Foul wird die Rote Fahne aufgehängt
- Bei Gelegenheit jeweils prüfen ob man kein Keuz vergessen hat
- Ggf. den Schiedsrichter informieren wenn es ein Problem gibt

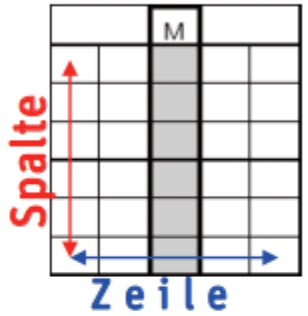
ANSCHREIBER – SPIELSTAND

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)

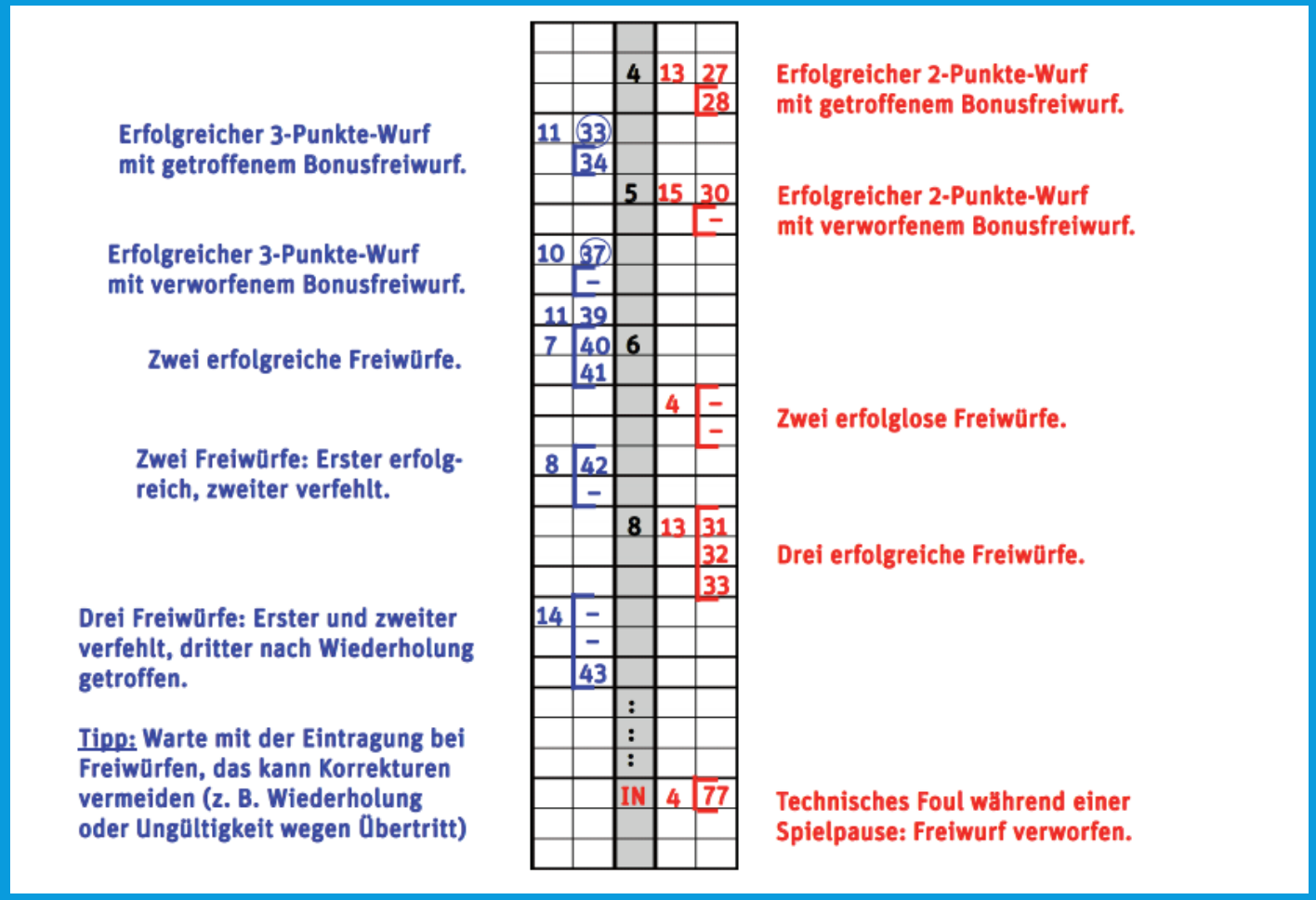
1. Spielperiode wird in ROT eingetragen

2. Spielperiode wird in BLAU eingetragen

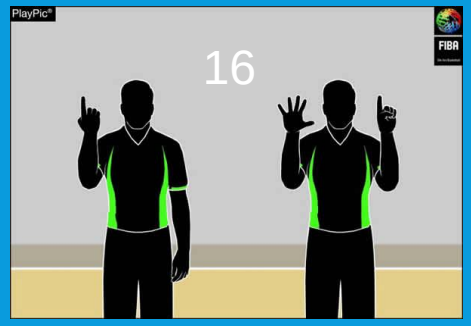
3. Spielperiode wird in GRÜN eingetragen

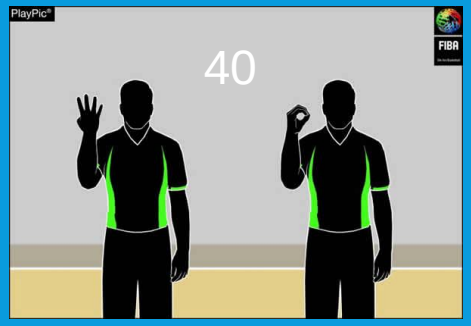
4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung wird in SCHWARZ eingetragen

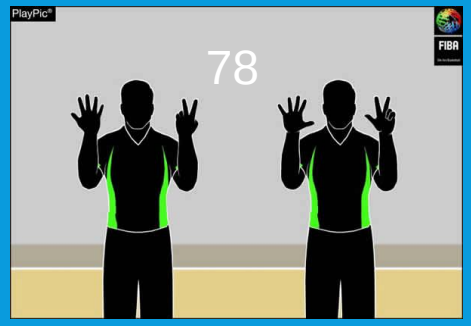
ANSCHREIBER – SPIELSTAND



SCHIEDSRICHTERZEICHEN - NUMMERN







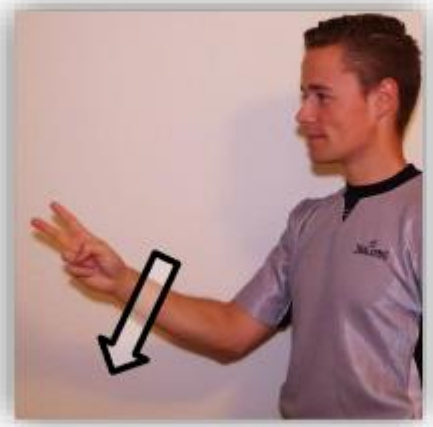
SCHIEDSRICHTERZEICHEN - KORBERFOLG

Korberfolg

1 PUNKTE

Abklappen des Handgelenks, ein Finger ausgestreckt

2 PUNKTE



Abklappen des Handgelenks, zwei Finger ausgestreckt

3 PUNKTE

Drei ausgestreckte Finger
Ein Arm: Wurfversuch
Beider Arme: Erfolgreicher Wurf

Allgemeine Informationen

UNGÜLTIGE SPIELAKTION

Scherenbewegung der Arme vor der Brust

SCHIEDSRICHTERZEICHEN - FOUL

SPIELUHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELS

Geschlossene Faust

TECHNISCHES FOUL

T formen,
Handfläche sichtbar

UNSPORTLICHER FOUL

Handgelenk umfassen

DISQUALIFIZIERENDES FOUL

Beide Fäuste geschlossen

FOUL DURCH MANN-SCHAFT IN BALLKONTROLLE

Faust zeigt in neue Spielrichtung

SCHIEDSRICHTERZEICHEN - UHR

SPIELUHR ANHALTEN

Offene Handfläche

SPIELUHR ANHALTEN
WEGEN FOULSPIELS

Geschlossene Faust

SPIELUHR STARTEN

Hackbewegung
mit der Hand

SCHIEDSRICHTERZEICHEN - UHR

FUSSSPIEL

Zum Fuß zeigen

ZURÜCKSETZEN DER WURFUHR

Kreisbewegung der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger

SPIELRICHTUNG UND/ODER AUSBALL

In Spielrichtung zeigen mit Arm parallel zu den Seitenlinien

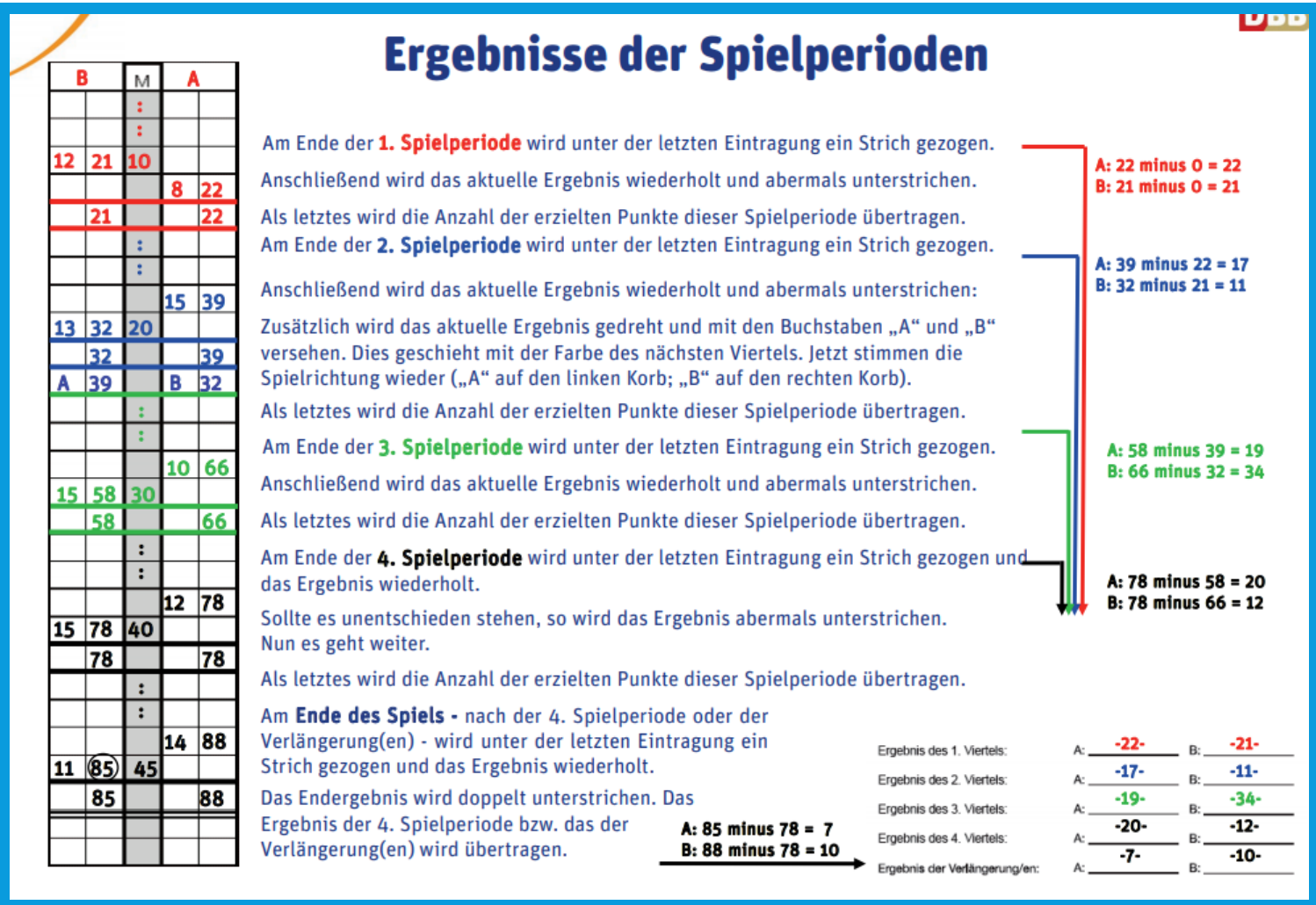
SPRUNGBALL-SITUATION

Beide Daumen nach oben, danach Spielrichtung gemäß Einwurfpfeil zeigen

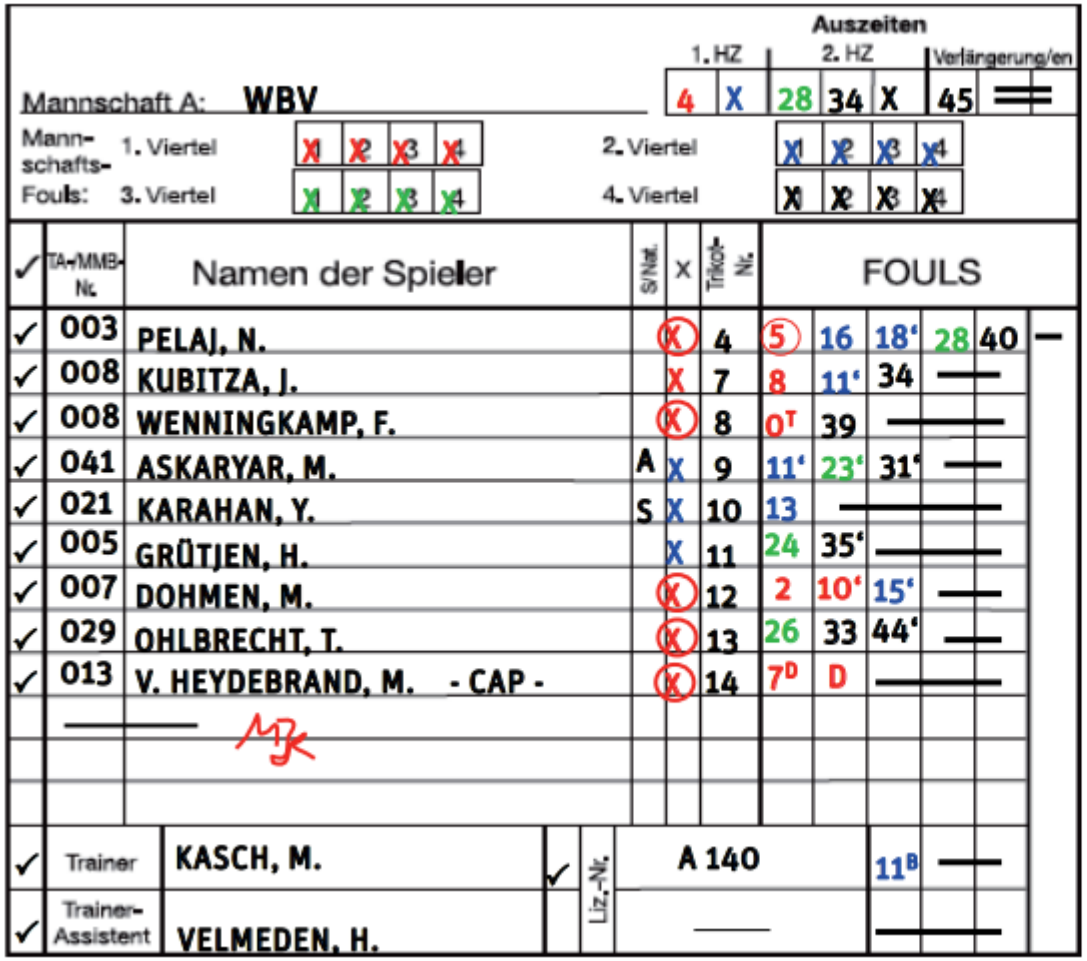
AUSZEIT

T formen, Zeigefinger sichtbar

ANSCHREIBER – SPIELPERIODE



ANSCHREIBER – ABSCHLUSS 1



Auszeiten

	1. HZ		2. HZ			Verlängerung/en	
Mannschaft A: WBV	4	X	28	34	X	45	=

Mann-schafts-Fouls:

1. Viertel	X1	X2	X3	X4	2. Viertel	X1	X2	X3	X4
3. Viertel	X1	X2	X3	X4	4. Viertel	X1	X2	X3	X4

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

✓			✓	Liz.-Nr.				
✓	Trainer	KASCH, M.	✓		A 140	11B	—	
✓	Trainer-Assistent	VELMEDEN, H.			—	—		

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

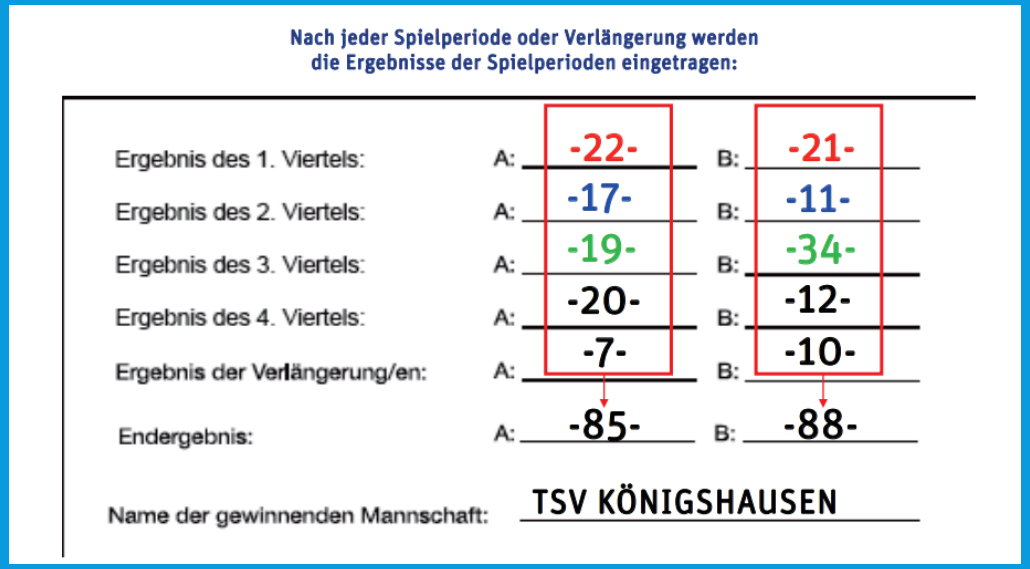
Nicht gebrauchte Auszeiten werden durch „X“ entwertet;

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

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

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

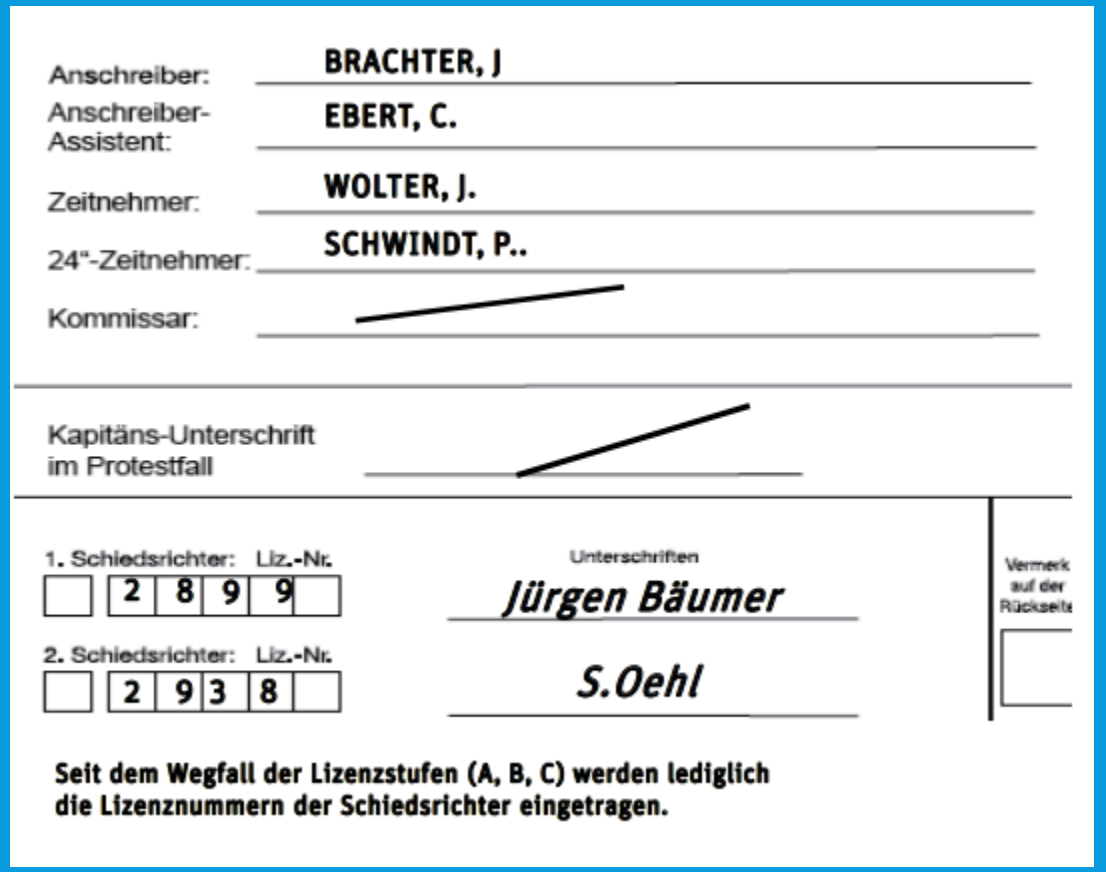
ANSCHREIBER – ABSCHLUSS 2



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

Ergebnis des 1. Viertels:	A:	-22-	B:	-21-
Ergebnis des 2. Viertels:	A:	-17-	B:	-11-
Ergebnis des 3. Viertels:	A:	-19-	B:	-34-
Ergebnis des 4. Viertels:	A:	-20-	B:	-12-
Ergebnis der Verlängerung/en:	A:	-7-	B:	-10-
Endergebnis:	A:	-85-	B:	-88-

Name der gewinnenden Mannschaft: TSV KÖNIGSHAUSEN



Anschreiber: BRACHTER, J

Anschreiber-Assistent: EBERT, C.

Zeitnehmer: WOLTER, J.

24"-Zeitnehmer: SCHWINDT, P..

Kommissar:

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. 2899

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr. 2938

Unterschriften

Jürgen Bäumer

S.Oehl

Vermerk auf der Rückseite

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

ANSCHREIBER – FRAGEN?

Fragen!

ABLAUF

- Zwei Spiele
- Lernende: je eine Halbzeit aktiv und passiv

1. Erste Halbzeit Spiel 1
2. Erste Halbzeit Spiel 2
3. Mittag
4. Zweite Halbzeit Spiel 1
5. Zweite Halbzeit Spiel 2
6. Duschen
7. Grillen

EINTEILUNG SPIEL 1

Team Weiß
Bela
Maurits
Marie (A.)
Tim

Team Blau
Houssem
Josh
Marie-Louise
Matze
Zony

Schreiben: Manu
Anlage: Christoph
Shotclock: Dirk
Pfeifen: Christian/ Alex

Leyla, Richie
Zaher, Mahmoud
Leo

EINTEILUNG SPIEL 2

Team Weiß
Bela
Christian
Mahmoud
Manu
Leo

Team Blau
Zaher
Leyla
Christoph
Hasi
Matze
Richie

Schreiben: Tim
Anlage: Zony
Shotclock: Martin
Pfeifen: Khalid/ Alex

Josh, Marie
Dirk, Houssem
Maurits, Marie-Louise

ANSCHREIBER – FRAGEN?

Fragen?