3x3-Regeln für die Tischorgane:

**Allgemein (Art. 1):**

* Zwei Mannschaften mit je drei Feldspieler und maximal einem Ersatzspieler spielen auf einen Korb
* Das Spiel gewinnt die Mannschaft
  + die innerhalb der regulären Spielzeit als erste 21 Punkte oder mehr erzielt.
  + die am Ende der regulären Spielzeit mehr Punkte hat
  + die bei einem Unentschieden in der regulären Spielzeit in der Verlängerung zuerst zwei oder mehr Punkte erzielt hat

**Punkte (Art. 2 und Art. 16):**

* Außerhalb des Halbkreises (im 5x5 „Dreipunktelinie“, hier Zweipunktelinie) erzielte Körbe zählen zwei Punkte
* Innerhalb des Halbkreises erzielte Körbe sowie Freiwürfe zählen einen Punkt
* Tippt ein Verteidiger einen defensiven Rebound in den Korb (ohne Ballkontrolle), oder lenkt bei einem Pass oder Tipp des angreifenden Dribblers den Ball so ab, dass er direkt in den Korb geht, zählt der Korb. Er wird dem letzten Angreifer in Ballkontrolle angeschrieben. Wird der Ball innerhalb des Ein-Punkt-Bereichs abgefälscht oder weggetippt, zählt der Korb einen Punkt, entsprechend zwei Punkte aus dem Zwei-Punkte-Bereich.
* Erzielt ein Verteidiger absichtlich einen Feldkorb, ist dies eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht. Das Spiel wird mit Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zuletzt die Ballkontrolle hatte.
* Erlangt die bisher verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle und erzielt einen Korb, ohne den Ball vorher zu clearen, zählt der Korb nicht, da diese Mannschaft es versäumte, den Ball vor dem Wurf oder kontrollierten Tipp zu clearen.

**Spielzeit (Art. 8):**

* Das Spiel besteht aus einem Spielabschnitt von 10 Minuten
* Die Spieluhr ist während eines toten Balls und während Freiwürfen anzuhalten
* Es gibt eine Pause von einer Minute zwischen Ende der regulären Spielzeit und der Verlängerung

**Beginn und Ende des Spiels (Art. 9):**

* Ein Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft den ersten Ballbesitz erhält. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen dem Ballbesitz zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung
* Die reguläre Spielzeit oder Verlängerung beginnt, wenn der Ball in den Händen des Angreifers nach dem Check-Ball ist.
* Die reguläre Spielzeit endet, wenn entweder das Signal für das Ende der regulären Spielzeit ertönt oder eine Mannschaft 21 oder 22 Punkte innerhalb der regulären Spielzeit erzielt (Sudden Death).
* Die Verlängerung endet, sobald eine Mannschaft zwei oder mehr Punkte in der Verlängerung erzielt.

**Sprungballsituation (Art. 12):**

* Entsteht eine Sprungballsituation, wird das Spiel mit einem Check-Ball für die zuletzt verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen. Die Wurfuhr wird auf 12 Sekunden gesetzt.

**Auszeit (Art. 18):**

* Eine Auszeit ist eine von einem Spieler oder Ersatzspieler beantragte Spielunterbrechung, sie dauert 30 Sekunden
* Jede Mannschaft hat eine Auszeit
* Zusätzlich zu diesen Auszeiten werden in 3X3-Wettbewerben der FIBA oder, wenn vom Veranstalter gewünscht, zwei zusätzliche TV-Auszeiten gewährt. Diese finden in allen Spielen statt beim ersten toten Ball nach 6:59 und 3:59 auf der Spieluhr.
* Beide Mannschaften können ihre Auszeit während einer Auszeitmöglichkeit (wenn der Ball vor einem Check-Ball oder Freiwurf zum toten Ball wird) beantragen
* Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, während der Ball belebt ist.
* Eine nicht genutzte Auszeit kann in die Verlängerung übertragen werden.

**Spielerwechsel (Art. 19):**

* Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die vom einzuwechselnden Ersatzspieler beantragt wird, um Spieler zu werden.
* Beide Mannschaften sind berechtigt zu wechseln, wenn der Ball vor einem Check-Ball oder Freiwurf zum toten Ball wird.
* Die Einwechslung kann nur an der Endlinie stattfinden und erfolgt, ohne Schiedsrichter oder das Kampfgericht einzuschalten.

**Fünf Sekunden (Art. 27):**

* Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält und bei dem sich ein Gegenspieler in einer aktiven legalen Verteidigungs-Position in einem Abstand von nicht mehr als einen Meter befindet, muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden passen, werfen oder dribbeln
* Nachdem der Ball gecleared wurde, darf ein Angreifer den Ball nicht länger als fünf Sekunden halten oder innerhalb des Ein-Punkte-Bereichs mit dem Rücken oder der Körperseite zum Korb gerichtet dribbeln.

**12 Sekunden (Art. 29):**

* Immer wenn
  + ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
  + nach einem Check-Ball der Ball in den Händen eines Angreifers ist,
  + nach einem erfolgreichen Feldkorb oder Freiwurf der Ball in den Händen eines Spielers der bisher verteidigenden Mannschaft ist,
  + einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt,

muss diese Mannschaft innerhalb von 12 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

* Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ablauf der Wurfuhr und das Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, gilt:
  + Geht der Ball in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb zählt.
  + Berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter
  + Verfehlt der Ball den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet. Erlangt jedoch die gegnerische Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.
* Die Wurfuhr wird zurückgesetzt, wenn das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt wird,
  + wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht für einen Ausball) durch die verteidigende Mannschaft
  + aus einem Grund, für den die verteidigende Mannschaft verantwortlich ist.
  + Bei einem Check-Ball als Teilstrafe für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul

In diesen Fällen erhält die Mannschaft den Ball, die vorher die Ballkontrolle hatte, und die Wurfuhr wird auf 12 Sekunden zurückgesetzt.

* Wird jedoch das Spiel durch einen Schiedsrichter aus einem zulässigen Grund unterbrochen, für den keine Mannschaft verantwortlich ist, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Restzeit gestartet, es sei denn, die angreifende Mannschaft würde nach Meinung der Schiedsrichter dadurch benachteiligt.
* Erhält die bisher verteidigende Mannschaft einen Check-Ball, nachdem das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde wegen eines Fouls, einer Sprungballsituation oder einer Regelübertretung einschließlich eines Ausballs der bisher angreifenden Mannschaft, wird die Wurfuhr auf 12 Sekunden gesetzt.
* Nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird die Wurfuhr auf 12 Sekunden zurückgesetzt, sobald ein Spieler die Ballkontrolle erlangt.

**Clearen des Balles (Art. 30):**

* Nach jedem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf (der nicht Teil einer Strafe mit nachfolgendem Ballbesitz ist) gilt:
  + Ein Spieler der Mannschaft, die nicht den Korb erzielte, setzt das Spiel fort, indem er von einer Stelle direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie) an eine Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.
  + Kein Verteidiger darf sich innerhalb des No-Charge-Halbkreises um den Ball bemühen.
* Ein Spieler befindet sich außerhalb des Ein-Punkt-Bereichs, wenn er mit keinem Fuß innerhalb dieses Bereichs oder auf der Zwei-Punkte-Linie ist
* Nach jedem erfolglosen Korbwurf oder letzten Freiwurf (der nicht Teil einer Strafe mit nachfolgendem Ballbesitz ist) gilt:
  + Erlangt ein Spieler der bisher angreifenden Mannschaft den Rebound, darf er unmittelbar versuchen, einen Korb zu erzielen, ohne den Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen zu müssen.
  + Erlangt ein Spieler der bisher verteidigenden Mannschaft den Rebound, muss er den Ball zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie dribbeln oder passen.
* Verlässt der Ball die Hände eines Spielers zu einem Korbwurf ohne vorheriges clearen, liegt die Regelübertretung „Unterlassenes Clearen“ vor und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zu einem Check-Ball.

**Goaltending und Stören des Balles (Art. 31):**

* Wird Goaltending oder Stören des Balls von einem Angreifer begangen, können keine Punkte erzielt werden. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Checkball zugesprochen.
* Wird die Regelübertretung von einem Verteidiger begangen, erhält die angreifende Mannschaft jene Punkte, als ob der Ball in den Korb gegangen wäre.
  + Wird Goaltending von einem Verteidiger beim letzten Freiwurf begangen wird zusätzlich ein Technisches Foul gegen den Verteidiger verhängt.

**Persönliches Foul (Art. 34):**

* Wird ein normales Foul an einem Spieler begangen, der nicht in der Korbwurfaktion ist,
  + wird das Spiel mit Check-Ball für die Mannschaft des gefoulten Spielers fortgesetzt.
  + kommt Art. 41 zur Anwendung, sofern die verantwortliche Mannschaft bereits die Mannschaftsfoulgrenze (zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul) überschritten hat.
* Wird das Foul an einem Spieler begangen, der in der Korbwurfaktion ist, erhält dieser Spieler folgende Anzahl von Freiwürfen:
  + Ist der Wurf erfolgreich, zählt der Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul).
  + Erfolgt der Wurf aus dem Ein-Punkt-Bereich und ist erfolglos, gibt es einen Freiwurf, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.
  + Erfolgt der Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es zwei Freiwürfe.
  + Wird der Spieler kurz vor dem Beginn des Ertönens des Schlusssignals zum Ende eines Spielabschnitts oder des Signals der Wurfuhr gefoult, während sich der Ball noch in seinen Händen befindet, zählt ein anschließend erzielter Korb nicht. Der Spieler erhält einen oder zwei Freiwürfe, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.

**Doppelfoul (Art. 35):**

* Zwei Gegenspieler begehen annähernd gleichzeitig aneinander ein Foul. Gegen beide Spieler wird je Foul verhängt. Unabhängig von Mannschaftsfouls oder ob es sich um das erste oder zweite Unsportliche Foul handelt, werden keine Freiwürfe gegeben und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:
  + eine Mannschaft einen Feldkorb erzielt oder ihren letzten Freiwurf trifft, erhält die andere Mannschaft einen Check-Ball.
  + eine Mannschaft in Ballkontrolle war oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft einen Check-Ball. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt.
  + keine Mannschaft in Ballkontrolle war oder keiner der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation. Den Ball erhält die zuletzt verteidigende Mannschaft mit 12 Sekunden auf der Wurfuhr.

**Technisches Foul (Art. 36):**

* Ein Technisches Foul zählt zu den Mannschaftsfouls.
* Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf. Anschließend wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
  + Der Freiwurf wird sofort ausgeführt. Nach dem Freiwurf erhält die Mannschaft den Ball zum Check-Ball, welche die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls unterbrochen wurde.
  + Der Freiwurf wird ebenfalls sofort ausgeführt unabhängig davon, ob die Reihenfolge anderer Strafen bereits festliegt oder ob mit der Ausführung dieser Strafen bereits begonnen wurde. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wird das Spiel durch die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, mit einem Check-Ball wieder aufgenommen.
  + Wurde ein Feldkorb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen, wird das Spiel mit Check-Ball für die bisher verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen.
  + Hatte keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Check-Ball für die bisher verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen.

**Unsportliches Foul (Art. 37):**

* Das erste Unsportliche Foul eines Spielers wird bestraft mit zwei Freiwürfen ohne anschließenden Ballbesitz. Wird das erste Unsportliche Foul an einem Gegenspieler während dessen Korbwurfaktion gepfiffen und der Wurf ist erfolgreich, zählt der Korb und der Werfer erhält zusätzlich zwei Freiwürfe.
* Das zweite Unsportliche Foul eines Spielers wird mit zwei Freiwürfen und anschließendem Ballbesitz bestraft. Wird das zweite Unsportliche Foul an einem Gegenspieler während dessen Korbwurfaktion gepfiffen und der Wurf ist erfolgreich, zählt der Korb und der Werfer erhält zusätzlich zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz für seine Mannschaft.
* Alle Unsportlichen Fouls zählen als zwei Mannschaftsfouls
* Ein Spieler ist mit seinem zweiten Unsportlichen Fouls für den Rest des Spiels zu spieldisqualifizieren.

**Disqualifizierendes Foul (Art. 38):**

* Wird ein Spieler disqualifiziert, muss er das Spielfeld verlassen.
* Zwei Freiwürfe werden zuerkannt, und zwar
  + einem beliebigen Gegenspieler bei einem Foul ohne Kontakt
  + dem gefoulten Gegenspieler bei einem Foul mit Kontakt

gefolgt von einem Check-Ball.

* Jedes Disqualifizierende Foul zählt doppelt für die Anzahl der Mannschaftsfouls

**Gewalttätigkeit (Art. 39):**

* Ersatzspieler, die während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen, sind zu disqualifizieren, es sei denn sie verlassen den Mannschaftsbankbereich, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen.
* Werden Ersatzspieler beider Mannschaften disqualifiziert und liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor, ist das Spiel wie nach einem Doppelfoul fortzusetzen.
* Alle Disqualifizierenden Fouls zählen doppelt für die Anzahl der Mannschaftsfouls.
* Alle eventuellen Foulstrafen gegen Spieler auf dem Spielfeld, die an einer Gewalttätigkeit beteiligt waren oder an einer Situation, die zu einer Gewalttätigkeit führte, sind entsprechend Art. 42 auszuführen.

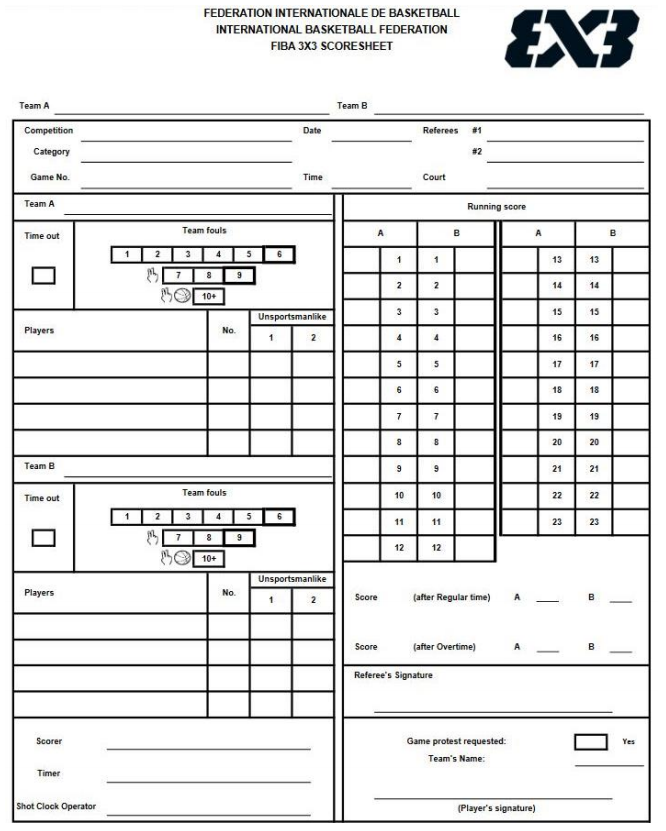
**Mannschaftsfouls (Art. 41):**

* Ein Mannschaftsfoul ist ein persönliches, Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, begangen von einem Spieler oder Ersatzspieler. Eine Mannschaft hat ihre Mannschaftsfoulgrenze erreicht, sobald sie sechs Mannschaftsfouls begangen hat.
* Alle in einer Spielpause begangenen Mannschaftsfouls werden der regulären Spielzeit oder Verlängerung zugerechnet.
* Ein Spieler wird nicht aufgrund seiner persönlichen normalen Fouls ausgeschlossen.
* Die Mannschaftsfouls Nummer 7, 8 und 9 werden mit zwei Freiwürfen bestraft. Mannschaftsfoul Nummer 10 und alle nachfolgenden Mannschaftsfouls werden mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Dieser Artikel ist ebenfalls anzuwenden auf Unsportliche Fouls und Fouls bei der Korbwurfbewegung und gilt auch bei unsportlichen oder normalen Fouls, ist aber nicht auf Technische Fouls anzuwenden. Freiwürfe sind vom gefoulten Spieler zu werfen.
* Begeht ein Spieler der Mannschaft in Ballkontrolle oder welcher der Ball zusteht ein Foul mit Kontakt, wird dieses Foul mit einem Check-Ball für die gegnerische Mannschaft bestraft.

**Freiwürfe (Art. 43):**

* Ist ein Freiwurf erfolgreich und der Freiwerfer begeht eine Regelübertretung, zählt der Freiwurf nicht. Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zu einem Check-Ball, sofern keine weitere Freiwurf- oder Ballbesitz-Strafe auszuführen ist.
* Ist ein Freiwurf erfolgreich und ein anderer Spieler als der Freiwerfer begeht eine Regelübertretung, dann zählt der Punkt und die Regelübertretung wird nicht beachtet.  
  Nach einem letzten Freiwurf erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Check-Ball.
* Ist ein Freiwurf nicht erfolgreich und die Regelübertretung wird begangen
  + vom Freiwerfer oder einem seiner Mitspieler beim letzten Freiwurf, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Check-Ball, es sei denn, der Mannschaft des Freiwerfers steht aus anderen Gründen der Ballbesitz zu.
  + von einem Gegenspieler des Freiwerfers, erhält dieser einen Ersatzfreiwurf.
  + von Spielern beider Mannschaften beim letzten Freiwurf, entsteht eine Sprungballsituation. Den Ball erhält die verteidigende Mannschaft.

**Pflichten des Anschreibers (Art. 48) und Anschreibebogen (Anhang B):**



* Der offizielle 3X3-Anschreibebogen der FIBA besteht nur aus einem Original für den Ausrichter des 3X3-Wettbewerbs.
  + Der Anschreiber muss für alle Eintragungen einen farbigen wasserfesten Schreibstift (Blau oder Schwarz) verwenden
  + Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

**Vorbereitungen:**

* Vor dem Spiel muss der Anschreiber den Anschreibebogen wie folgt vorbereiten:
* Er trägt die Namen der beiden Mannschaften in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein. Die Mannschaft „A“ ist immer die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft. Die andere Mannschaft ist Mannschaft „B“.
* Er trägt dann ein: Den Namen des Wettbewerbs, die Kategorie, in der gespielt wird, die Nummer des Spiels, das Datum, die Anfangszeit und den Spielort, und die Namen der Schiedsrichter.
* Mannschaft „A“ nimmt den oberen Teil des Anschreibebogens ein, Mannschaft „B“ den unteren.
* In die erste Spalte trägt der Anschreiber die Namen und Anfangsbuchstaben des Vornamens der Spieler in der Reihenfolge der Spielernummern ein gemäß der vom Mannschaftsverantwortlichen oder dem Veranstalter zur Verfügung gestellten Liste.
* Tritt eine Mannschaft mit weniger als vier Spielern an, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die Kästchen für Namen und Trikotnummer in die Zeile unter dem letzten Spieler
* Kommt es bezüglich der Anzahl der Spieler zu einer Regelverletzung, muss er so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter benachrichtigen.
* Das Ergebnis des Münzwurfs hat der Anschreiber aufzuschreiben, indem er einträgt, welche Mannschaft das Spiel mit Ballbesitz begonnen hat.

**Auszeiten:**

* Genommene Auszeiten werden mit einem „X“ in das entsprechende Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen.
* Der Anschreiber muss die Schiedsrichter benachrichtigen, wenn einer Mannschaft in der regulären Spielzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung steht.
* Am Ende des Spiels werden in den nicht gebrauchten Feldern zwei parallele Linien eingetragen.

**Fouls:**

* Spielerfouls können Kontaktfouls, Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Fouls sein.
* Fouls von Ersatzspielern können Technische oder Disqualifizierende Fouls sein.
* Nur Disqualifizierende Fouls werden neben dem Namen des Spielers eingetragen, und zwar wie folgt:
* Ein Unsportliches Foul gegen einen Spieler wird mit einem „U“ eingetragen.
* Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler wird mit einem „D“ eingetragen.
* Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber eine dicke Linie zwischen den benutzten und den frei gebliebenen Foulkästchen.

Am Ende des Spiels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Foulkästchen mit einer dicken waagerechten Linie

**Mannschaftsfouls:**

* Bei jedem Kontaktfoul, Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul eines Spielers trägt der Anschreiber ein großes „X“ bei dessen Mannschaft ein. Bei einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul überspringt der Anschreiber die nächste Nummer und trägt in das übernächste Kästchen ein großes „X“ mit einem Kreis ein.
* Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn gegen eine Mannschaft sechs Mannschaftsfouls und ebenso, wenn zehn Mannschaftsfouls verhängt worden sind. Er trägt die gegen jeden Spieler verhängten Unsportlichen Fouls ein und muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Spieler sein zweites Unsportliches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.
* Am Ende des Spiels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Kästchen mit einer doppelten waagerechten Linie.

**Das laufende Ergebnis:**

* Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt wurden.
* Es gibt auf dem Anschreibebogen zwei Hauptspalten für das laufende Ergebnis
* Jede Hauptspalte ist wiederum in vier Spalten aufgeteilt. Die zwei auf der linken Seite sind für die Mannschaft „A“ und die zwei auf der rechten Seite sind für die Mannschaft „B“ bestimmt. Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis (23 Punkte) dar.
* Ein Bild, das weiß, Tag enthält.

  Automatisch generierte BeschreibungDer Anschreiber trägt
  + zuerst
    - bei einem gültigen Ein-Punkt-Feldkorb eine diagonale Linie („/“ für Rechtshänder, „\“ für Linkshänder) ein,
    - bei einem Freiwurf einen dicken Punkt „⚫“ ein
    - bei einem gültigen Zwei-Punkte-Feldkorb einen Kreis ein,

und zwar auf der Zahl, die dem neuen Punktestand der Mannschaft entspricht, die gerade gepunktet hat.

* + danach in das leere Kästchen neben der neuen Gesamtpunktzahl (neben dem letzten „/“ oder „⚫“) die Nummer des Spielers ein, der einen Feldkorb oder einen Freiwurf erzielt hat.

**Das laufende Ergebnis/Fouls: Zusätzliche Anweisungen:**

* Ein Feldkorb, der von einem Spieler zufällig erzielt wird, zählt und wird dem letzten Spieler der angreifenden Mannschaft angeschrieben, der die Ballkontrolle hatte
* Punkte, die gegeben werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht (Goaltending oder Stören des Balles) werden dem Spieler angeschrieben, der auf den Korb geworfen hat.
* Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber eine dicke waagerechte Linie unter die letzten Punkte und den zugehörigen Spieler, der diese Punkte für seine Mannschaft erzielte.
* So oft wie möglich sollte der Anschreiber sein laufendes Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Kommt es zu Unstimmigkeiten und ist sein Ergebnis richtig, muss er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel berichtigt wird. Im Zweifelsfall, oder wenn eine Mannschaft Einwände gegen die Berichtigung erhebt, muss er den Supervisor, falls anwesend, oder die Schiedsrichter benachrichtigen, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

**Das laufende Ergebnis: Abschließen des Anschreibebogens:**

* Am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung trägt der Anschreiber das Ergebnis zum Ende der Spielzeit und Verlängerung (falls erforderlich) an die vorgesehene Stelle des Anschreibebogens ein.
* Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter den zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punktestand und der jeweiligen Nummer des Spielers, der die letzten Punkte erzielt hat. Darüber hinaus zieht er eine diagonale Linie, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.
* Am Ende des Spiels tragen alle Mitglieder des Kampfgerichts ihren vollen Namen in Großbuchstaben ein
* Die Schiedsrichter prüfen abschließend den Anschreibebogen und unterschreiben als letzte. Damit sind Zuständigkeit und Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.
* Unterschreibt ein Spieler den Anschreibebogen unter Protest (im Feld „Protest beantragt“), müssen sich Kampfrichter und Schiedsrichter zur Verfügung des Supervisors halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

**Schreibfehler:**

* Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Der Supervisor, falls anwesend, oder ein Schiedsrichter zeichnet die Korrektur ab. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.
* Wenn auf dem Anschreibebogen ein Schreibfehler entdeckt wird
  + während des Spiels: Der Anschreiber muss bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er die Schiedsrichter benachrichtigt.
  + nach dem Ende der regulären Spielzeit oder Verlängerung, aber bevor der Anschreibebogen von den Schiedsrichtern unterschrieben wurde: Der Fehler muss korrigiert werden, selbst wenn dadurch das Spielergebnis beeinflusst wird.
  + Nachdem der Anschreibebogen von den Schiedsrichtern unterschrieben wurde: Der Fehler kann nicht mehr berichtigt werden. Die Schiedsrichter oder der Supervisor, falls anwesend, muss einen detaillierten Bericht über den Vorgang an die zuständige spielleitende Stelle senden.

**Pflichten des Bedieners der Anzeigetafel (Art. 49):**

* Der Bediener der Anzeigetafel hat zusätzlich die Aufgabe, den Anschreiber zu unterstützen. Kommt es zu Unstimmigkeiten zwischen Anzeigetafel und dem Anschreibebogen, die sich nicht aufklären lassen, ist der Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel ist entsprechend zu korrigieren.
* Dem Bediener der Anzeigetafel stehen die Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung. Er muss
  + die Dauer der Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen messen.
  + sicherstellen, dass der Ablauf der regulären Spielzeit oder Verlängerung mit einem sehr lauten und automatischen Signal angezeigt wird.
  + alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal versagt oder nicht gehört wird.
* Der Bediener der Anzeiger misst die Spielzeit wie folgt:
  + Er setzt die Spieluhr in Gang, wenn der Ball
    - bei einem Check-Ball einem Angreifer zur Verfügung steht, nachdem der Check-Ball beendet ist.
    - nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf im Besitz der nun angreifenden Mannschaft ist.
    - nach einem erfolglosen letzten Freiwurf belebt bleibt und auf dem Spielfeld einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.
  + Er stoppt die Spieluhr, wenn
    - die reguläre Spielzeit abgelaufen ist, sofern die Spieluhr nicht automatisch stoppt.
    - Während der regulären Spielzeit oder der Verlängerung der siegbringende Spielstand erreicht ist.
    - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
    - das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft in Ballkontrolle ist.
* Bei einer Auszeit muss er
  + die Stoppuhr zum Messen der Auszeit sofort in Gang setzen, wenn der Schiedsrichter pfeift und das Signal für die Auszeit gibt.
  + sein Signal ertönen lassen, wenn 20 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind.
  + sein Signal ertönen lassen, wenn die Auszeit abgelaufen ist.
* Er misst die Spielpausen, indem er
  + die Stoppuhr sofort in Gang setzt, wenn die reguläre Spielzeit abgelaufen ist und eine Verlängerung erforderlich ist.
  + sein Signal ertönen lässt und gleichzeitig die Stoppuhr anhält, sobald 50 Sekunden der Spielpause abgelaufen sind.
  + sein Signal ertönen lässt, sobald die Spielpause abgelaufen ist

**Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers (Art. 50):**

* Dem Wurfuhr-Zeitnehmer steht eine Wurfuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:
* Sie wird in Gang oder wieder in Gang gesetzt, sobald
  + eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt. Danach bewirkt das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.
  + bei einem Check-Ball der Ball einem Angreifer zur Verfügung steht, nachdem der Check-Ball abgeschlossen ist.
* Sie wird gestoppt, aber nicht zurückgesetzt, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Check-Ball aus folgenden Gründen zugesprochen wird:
  + Der Ball ist ins Aus gegangen.
  + Ein Spieler dieser Mannschaft hat sich verletzt.
  + Gegen diese Mannschaft wurde ein Technisches Foul verhängt.
  + Nach einem Doppelfoul.
  + Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.
  + Nach einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit einer der beiden Mannschaften steht, es sei denn diese Mannschaft würde dadurch benachteiligt.
* Sie wird gestoppt, auf 12 Sekunden zurückgesetzt und zeigt 12 Sekunden an, wenn
  + ein legaler Korb erzielt wird.
  + die Mannschaft, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte, einen Check-Ball erhält aufgrund
    - eines Fouls oder einer Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs).
    - einer Sprungballsituation.
  + eine Mannschaft einen Check-Ball erhält aufgrund eines zweiten Unsportlichen oder eines Disqualifizierenden Fouls.
  + der Ball nach einem erfolglosen Korbwurf, letzten Freiwurf oder nach einem Zuspiel den Ring berührt hat und eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.
  + das Spiel unterbrochen ist aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit der Mannschaft in Ballkontrolle steht.
  + eine Mannschaft einen oder mehr Freiwürfe erhält.
* Sie wird ausgeschaltet, sobald in der regulären Spielzeit oder Verlängerung der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden und eine Mannschaft bei einer Restspielzeit von weniger als 12 Sekunden eine neue Ballkontrolle erhält
* Das Signal der Wurfuhr stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.