Hessischer Basketball Verband

Anschreibebogen für U10 und U12

Mannschaft A _____ gegen _____ **Mannschaft B**

Wettbewerb: _____ Ort: _____ Halle: _____ 1. Schiedsrichter: _____

Spiel-Nr.: _____ Datum: _____ Zeit: _____ 2. Schiedsrichter: _____

Mannschaft A: _____ Auszeiten

✓	TNA	Namen der Spieler	S/C/N	Trikot	Fouls 1	2	3	4	5	Einsätze ½	¾	5/6	7/8	9/10
	Trainer			Lizenz-Nr.										
	Co-Trainer			Lizenz-Nr.										

Mannschaft B: _____ Auszeiten

✓	TNA	Namen der Spieler	S/C/N	Trikot	Fouls 1	2	3	4	5	Einsätze ½	¾	5/6	7/8	9/10
	Trainer			Lizenz-Nr.										
	Co-Trainer			Lizenz-Nr.										

Ergebnis zur Halbzeit: A: _____ B: _____

Endergebnis: A: _____ B: _____

Sieger: _____

Anschreiber: _____

Zeitnehmer: _____

24-Sek.-Zeitnehmer: _____

1. Schiedsrichter: _____

2. Schiedsrichter: _____

Vermerk auf der Rückseite ☐

Laufendes Ergebnis

A	B	A	B	A	B
1	1	47	47	93	93
2	2	48	48	94	94
3	3	49	49	95	95
4	4	50	50	96	96
5	5	51	51	97	97
6	6	52	52	98	98
7	7	53	53	99	99
8	8	54	54	100	100
9	9	55	55	101	101
10	10	56	56	102	102
11	11	57	57	103	103
12	12	58	58	104	104
13	13	59	59	105	105
14	14	60	60	106	106
15	15	61	61	107	107
16	16	62	62	108	108
17	17	63	63	109	109
18	18	64	64	110	110
19	19	65	65	111	111
20	20	66	66	112	112
21	21	67	67	113	113
22	22	68	68	114	114
23	23	69	69	115	115
24	24	70	70	116	116
25	25	71	71	117	117
26	26	72	72	118	118
27	27	73	73	119	119
28	28	74	74	120	120
29	29	75	75	121	121
30	30	76	76	122	122
31	31	77	77	123	123
32	32	78	78	124	124
33	33	79	79	125	125
34	34	80	80	126	126
35	35	81	81	127	127
36	36	82	82	128	128
37	37	83	83	129	129
38	38	84	84	130	130
39	39	85	85	131	131
40	40	86	86	132	132
41	41	87	87	133	133
42	42	88	88	134	134
43	43	89	89	135	135
44	44	90	90	136	136
45	45	91	91	137	137
46	46	92	92	138	138

Ausfüllhinweise

vor Spielbeginn

Fülle vor Spielbeginn den Kopf des Bogens vollständig aus.

Trage die TNA-Nummer, die Namen in GROSSBUCHSTABEN sowie die Trikotnummer der Spieler ein.

während des Spiels

Vermerke am Anfang jedes Spielabschnitts (Fünftel) den Einsatz der Spieler: Spielt ein Spieler z.B. das erste Zehntel, markiere den Einsatz mit einem „/", für das zweite Zehntel mit einem „\".

Trage die Fouls der Spieler in der Foulspalte durch ein „**P**" (persönliches Foul), „**U**" (unsportliches Foul) oder „**T**" (technisches Foul) ein. Zieht ein Foul Freiwürfe nach sich, so ergänze diese z.B. durch „P_1", „P_2" oder „U_2".

In der Spalte für das laufende Ergebnis gibt es eine Spalte für Team A und Team B. Streiche nach einem Korberfolg aus dem Feld zuerst die Punkte mit einem Schrägstrich „/" durch und schreibe die Nummer des Werfers in das Kästchen daneben. Kennzeichne Freiwürfe mit einem • und umkreise bei Drei-Punkte-Würfen zusätzlich die Nummer des Werfers.

Beispiel:

A		B	
	1	•	6
	2	•	6
(6)	~~3~~	3	
	4	4	
11	~~5~~	~~5~~	(5)

Kreuze die genommenen Auszeiten mit einem "X" an und streiche verfallene Auszeiten weg.

nach jedem Abschnitt, zur Halbzeit, nach Spielende

Unterstreiche nach jedem Spielabschnitt das laufende Ergebnis deutlich.
Trage das Halbzeit- und Endergebnis in die vorgesehenen Felder ein.
Trage nach Spielende den Namen des Siegers unter dem Ergebnis ein.

Trage nach Spielende die Namen der Kampfrichter ein und lasse die Schiedsrichter den Bogen unterschreiben.

Blatt 1 (weiß) für die Spielleitung - Blatt 2 (rosa) für den Gewinner - Blatt 3 (gelb) für den Verlierer *(Stand 05/17)*