












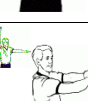








Nr.	Frage	Antworten	Lösung
1	Wie wird ein Eigenkorb geschrieben resp. wem wird er angerechnet?	A) Er wird dem Spieler der angreifenden Mannschaft angerechnet, der den Ball zuletzt berührt hat B) Er wird niemandem angerechnet; auf dem Matchblatt wird die Kolonne mit den Spielernummern leer gelassen C) Er wird dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerische Mannschaft angerechnet	C
2	Nach einem Feldkorb ist ein Wechsel möglich, wenn ...	A) die Mannschaft den Wechsel verlangt, gegen die der Korb erzielt wurde B) er beim Tisch angemeldet wurde, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat C) der Schiedsrichter das Spiel unterbricht (pfeift) und der Wechsel zu diesem Zeitpunkt angemeldet war	C
3	Eine Mannschaft hat pro Spiel ...	A) 5 Auszeiten, die beliebig beansprucht werden können B) 1 Auszeit pro Spielperiode und 1 pro Verlängerung C) 2 Auszeiten in der 1. Halbzeit, 3 in der 2. Halbzeit und eines pro Verlängerung	C
4	Eine Verlängerung dauert ...	A) genau einmal zehn Minuten B) zweimal fünf Minuten mit Seitenwechsel C) so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten, bis das Unentschieden durchbrochen ist	C
5	Die Spielzeit im Basketball wird (bis auf die letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode und der allfälligen Verlängerungen) netto gestoppt. Das bedeutet, dass ...	A) die Spieluhr bei jeder Unterbrechung, dh. jedesmal wenn der Schiedsrichter pfeift, gestoppt wird B) die Spieluhr nur dann gestoppt wird, wenn der Ball nicht sofort wieder eingespielt werden kann C) die Spieluhr nur bei Foul, Halteball sowie Wechsel und Auszeit angehalten wird	A
6	Der Kapitän wird auf dem Matchblatt gekennzeichnet, indem ...	A) sein Name in Grossbuchstaben geschrieben wird B) er als Erster seiner Mannschaft eingetragen wird C) sein Name bei der Mannschaftsliste auf dem Matchblatt mit (CAP) gekennzeichnet wird	C
7	Während sich die Spieler zum Eröffnungssprungball aufstellen, bemerkt der Anschreiber, dass ein Spieler der Mannschaft B nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen wurde. Was macht der Anschreiber?	A) Er macht ein "X" in die entsprechende Kolonne, beim Spieler auf dem Spielfeld. B) Er meldet es sofort dem Schiedsrichter, der an der Seitenlinie steht. C) Er meldet es sofort dem Trainer der Mannschaft B und er sagt, dass es in Ordnung ist.	B
8	Bei einem Sprungball zu Beginn der ersten Spielperiode erlangt Mannschaft A Ballkontrolle auf dem Spielfeld. In welcher Richtung wird der Einwurfanzeiger gesetzt?	A) Der Einwurfanzeiger wird nicht aufgestellt B) In Spielrichtung der Mannschaft A C) In Spielrichtung der Mannschaft B	C
9	Bei einer Regelübertretung kann nur die Mannschaft wechseln, die ...	A) die Regelübertretung begangen hat B) beide Mannschaften können wechseln C) die Regelübertretung nicht begangen hat	B
10	Ein technisches Foul gegen den Trainer zählt..	A) zu den Mannschaftsfouls, sofern es sich um ein "B"-Foul handelt B) zu den Mannschaftsfouls, sofern es ein Ersatzspieler erhalten hat C) nicht zu den Mannschaftsfouls	C
11	Die Spieler sind in folgender Reihenfolge auf dem Matchblatt einzutragen:	A) alphabetisch, nach Familiennamen B) in der Reihenfolge der Tenue-Nummern C) in der Reihenfolge der Lizenznummern	B
12	Nach einem erfolgreichen Feldkorb läuft die Spieluhr weiter, ausser ...	A) der Schiri pfeift, eine Auszeit erfolgt oder die letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode oder Verlängerung laufen B) der Einwurf erfolgt nicht innert drei Sekunden C) die 24-Sekunden-Anlage ertönt irrtümlich	A
13	Die Spieluhr wird beim Sprungball gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft B) der Ball legal von einem Springer getippt wird C) der Ball beim Hochwurf durch den Schiedsrichter den höchsten Punkt erreicht hat	B
14	Die Spieluhr wird bei einem Seiteneinwurf gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer übergibt B) der Ball die Hand des Einwerfers verlässt C) der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird	C
15	Während eines Freiwurfs läuft die Spieluhr ...	A) nie B) nur, wenn anschliessend eine Auszeit verlangt wurde C) immer, sobald der Ball die Hand des Freiwurfs verlassen hat	A
16	Nach einem erfolglosen letzten Freiwurf wird die Spieluhr gestartet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Werfers verlässt. B) der Ball den Ring berührt hat. C) der Ball einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.	C
17	Nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf wird die Spieluhr gestartet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Freiwurfs verlässt. B) der Ball durch den Korb fliegt. C) der Ball nach dem Korb eingeworfen wird und von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.	C
18	Bei einem Foulpfeiff wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) nach dem Schiedsrichterpfeiff klar ist, dass der Ball nicht in den Korb gehen kann (bei Korbwurfaktion). B) der Schiedsrichter pfeift. C) der Schiedsrichter das Foul dem Anschreibertisch anzeigt.	B
19	Bei einer Regelübertretung wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) der Schiedsrichter nach dem Pfeiff den Ball erhält, um ihn dem Einwerfer zur Verfügung zu stellen. B) ein Spieler die Regelübertretung bemerkt. C) der Schiedsrichter pfeift.	C
20	Die 24-Sekunden-Regel besagt, dass ...	A) der Ball muss innerhalb von 24 Sekunden die Hand verlassen B) eine Mannschaft muss innerhalb von 24 Sekunden einen Korb erzielen C) eine Mannschaft muss innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen	C
21	Bei einem Einwurf beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald ...	A) einen Spieler auf dem Feld den Ball berührt. B) eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt. C) der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.	B
22	Die 24-Sekunden-Periode endet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. B) der Ball den Ring berührt oder in den Korb geht. C) der Ball das Spielbrett berührt.	B
23	Nach einem Ausball wird die 24-Sekunden-Anlage angehalten und nicht zurückgesetzt, sofern ...	A) der Ausball absichtlich herbeigeführt wurde. B) derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, den Einwurf ausführt. C) der Einwurf im Vorfeld erfolgt.	B
24	Wenn bei einem Rebound zwei Spieler verschiedener Mannschaften um den Ball kämpfen, ...	A) beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald der erste Spieler den Ball berührt. B) läuft keine 24-Sekunden-Periode, da ja kein Spieler Ballkontrolle hat. C) beginnt die 24-Sekunden-Periode, wenn ein Spieler beide Hände am Ball hat.	B

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
25	Wenn bei einem Pass ein Gegenspieler den Ball ablenkt, dann beginnt ...	A) immer eine neue 24-Sekunden-Periode. B) eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Ball mehr als 90 Grad abgelenkt wurde. C) nur eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Gegenspieler durch seine Aktion selbst Ballkontrolle erlangt hat.	C
26	Ein Gegenspieler versucht, einem dribbelnden Spieler den Ball zu stehlen. Eine neue 24-Sekunden-Periode beginnt ...	A) sobald der Gegenspieler den Ball berühren kann. B) nur bei Foul oder einer anderen Spielunterbrechung (Ausnahme: Ausball). C) sobald der Gegenspieler selbst Kontrolle über den Ball erlangt.	C
27	Beim Sprungball beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald ...	A) der erste springende Spieler den Ball berührt B) der erste nicht-springende Spieler den Ball berührt C) eine der beiden Mannschaften die Ballkontrolle erlangt hat	C
28	Die Mannschaftsfoulregel tritt ...	A) nach dem 3. Mannschaftsfoul pro Team und Spielperiode in Kraft. B) nach dem 4. Mannschaftsfoul pro Team und Spielperiode in Kraft. C) nach dem 4. Mannschaftsfoul pro Team und Halbzeit in Kraft.	B
29	Fouls, die in der Verlängerung begangen werden, zählen ...	A) nicht mehr für die Mannschaftsfoulregel B) für die Mannschaftsfouls der 4. Spielperiode C) für alle Verlängerungen zusammen und beginnt vor der 1. Verlängerung bei Null	B
30	Nach einem Freiwurf ist eine Auszeit ...	A) für beide Mannschaften möglich, sofern dies beantragt wurde, bevor der Ball nach dem erfolgreichen Freiwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht. B) nur für die Mannschaft möglich, welche den Korb erhalten hat. C) nicht möglich.	A
31	Wie lange dauert eine Auszeit?	A) 50 Sekunden B) eine Minute, plus die Zeit, die beide Mannschaften benötigen, um zur Mannschaftsbank zu gelangen. C) immer eine Minute	C
32	Die Auszeit beginnt, sobald ...	A) der Anschreiber die Auszeit dem Schiedsrichter anzeigt B) der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt C) die Spieler bei der Ersatzbank eintreffen	B
33	Der Zeitnehmer benachrichtigt den Schiedsrichter während einer Auszeit ...	A) über die Anzahl Mannschaftsfouls. B) wenn 60 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind durch Zurufen. C) mit sein Signal, wenn 50 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind.	C
34	Wer beantragt beim Anschreiber eine Auszeit?	A) Irgend eine Person aus der Mannschaftsbank. B) Der Trainer oder Trainer-Assistent C) Ein Ersatzspieler.	B
35	Wann endet eine Auszeitmöglichkeit?	A) Wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht B) Ist jederzeit möglich. C) Der Schiedsrichter in der begrenzten Zone (Trapez) steht, vor Ausführung eines Freiwurfes.	A
36	Mannschaft A hat 2 Freiwürfe plus Ballbesitz an der Mittellinie, nach einem unsportliches Foul von B6. Darf Trainer A eine Auszeit nach dem letzten Freiwurf und vor dem Einwurf nehmen?	A) Ja, die Auszeit ist vor dem Einwurf an der Mittellinie möglich. B) Nein, die Auszeit ist erst möglich, nachdem die Spieluhr nach dem Einwurf wieder läuft und es erneut zu einem toten Ball (Spielunterbruch) kommt C) Ja, wenn die Auszeit vor dem 1. Freiwurf beantragt wurde	A
37	Trainer B verlangt eine Auszeit, kurz darauf verlangt Trainer A auch eine Auszeit. Wem wird die Auszeit angeschrieben?	A) Beiden Mannschaften wird es angeschrieben. B) Mannschaft A C) Mannschaft B	C
38	Trainer B verlangt eine Auszeit. Kann er diese Auszeit zurücknehmen?	A) Nur bevor der Anschreiber sein Signal ertönen lässt. B) Kann er jederzeit zurücknehmen, auch wenn der Anschreiber das Signal ertönen lässt C) Sobald er es angemeldet hat, darf es nicht mehr zurückgenommen werden.	A
39	Während einer Auszeit dürfen Spielerwechsel ...	A) nicht durchgeführt werden, es sei denn die Mannschaft die aufgrund der Spielunterbrechung Ballbesitz hat, verlangt den Wechsel. B) durchgeführt werden, jedoch nur wenn der Schiedsrichter die Spieler mit dem entsprechenden Handzeichen dazu auffordert. C) ohne Einschränkung durchgeführt werden, muss sich aber der Ersatzspieler beim Anschreiber melden, bevor er das Spielfeld betritt.	C
40	Bei einem Spielerwechsel dürfen ...	A) maximal zwei Spieler pro Unterbrechung ausgewechselt werden. B) maximal drei Spieler pro Unterbrechung ausgewechselt werden. C) alle Spieler ausgewechselt werden, sofern genügend Ersatzspieler zur Verfügung stehen.	C
41	Um eingewechselt zu werden ...	A) meldet der Trainer den Ersatzspieler beim Anschreiber an, wobei dieser auf der Ersatzbank sitzen bleibt. B) meldet sich der Ersatzspieler beim Anschreiber an und begibt sich auf die Ersatzspielerbank zurück. C) meldet sich der Ersatzspieler beim Anschreiber an und setzt sich direkt neben den Tisch auf die Auswechselbank.	C
42	Der einzuwechselnde Spieler ...	A) muss sofort spielen können, wenn ihm der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung das entsprechende Zeichen gibt. B) hat max. 30 Sekunden Zeit, vom Zeitpunkt an, die der Schiedsrichter ihn zum Betreten des Feldes auffordert. Während dieser Zeit kann er nochmals den Trainer konsultieren. C) hat max. 30 Sekunden Zeit, vom Zeitpunkt an, die der Schiedsrichter ihn zum Betreten des Feldes auffordert, aber nur wenn er das erste Mal während des Spieles eingewechselt wird.	A
43	Muss ein Spieler das Spielfeld infolge von fünf Fouls verlassen, so ...	A) muss ein Ersatzspieler sofort einsatzbereit sein. B) muss er sofort (innerhalb von ca. 30 Sekunden) ersetzt werden. C) hat ein Ersatzspieler soviel Zeit, um sich bereit zu machen, wie die Schiedsrichter das akzeptieren; im Maximum aber eine Minute.	B
44	Auf dem Matchblatt dürfen Spieler, die zu Spielbeginn nicht anwesend sind, ...	A) eingetragen werden, sofern die Lizenz zu Spielbeginn vorgewiesen werden kann. B) eingetragen werden, sofern der Trainer auf der Matchblattrückseite unterschreibt. C) nicht eingetragen werden.	A
45	Maximal dürfen ...	A) in allen Ligen zehn Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. B) in allen Ligen zwölf Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. C) in den regionalen Junioren-Ligen zwölf und in allen anderen Ligen zehn Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden.	B
46	Der Zeitnehmer erscheint nicht zum Spiel.	A) Der Trainer darf als Zeitnehmer agieren und gleichzeitig coachen. Sobald der Zeitnehmer eintrifft, darf dieser seinen Platz am Tisch einnehmen. B) Der Anschreiber darf in Personalunion auch die Zeit nehmen; der Gastklub muss allerdings einverstanden sein. C) Der Schiedsrichter entscheidet, ob gewartet wird oder ob der Heimklub eine Ersatzperson, welche das ganze Spiel amtierem muss, zu stellen hat. Kann keine Ersatzperson gefunden werden, ist das Spiel nicht durchführbar.	C

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
47	Die 24-Sekunden-Anlage fällt während einer Spielunterbrechung aus.	A) Für den Rest des Spiels wird die 24-Sekunden-Regel nicht mehr angewendet und der 24-Sekunden-Zeitnehmer kann nach Hause gehen. B) Der Schiedsrichter schätzt jeweils die 24-Sekunden ab. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer kann nach Hause gehen. C) Der 24-Sekunden-Zeitnehmer benachrichtigt den 1. Schiedsrichter und nimmt die 24 Sekunden darauf mit der Ersatzstoppuhr.	C
48	Nach Spielbeginn trifft noch ein Spieler in der Halle ein, welcher nicht auf dem Matchblatt eingetragen ist.	A) Der Spieler kann noch nachträglich durch den Anschreiber auf dem Matchblatt eingetragen werden, sofern die Maximalanzahl Spieler noch nicht erreicht wurde. B) Der Spieler darf nicht mehr eingetragen werden. C) Der Spieler darf bei der nächsten Spielunterbrechung, nach Benachrichtigung des 1. Schiedsrichters, welcher dann eine Lizenzkontrolle vornimmt, auf das Matchblatt eingetragen werden.	B
49	Da bereits viele Spieler verletzt oder mit 5 Fouls aus dem Spiel ausgeschieden sind, will sich der Trainer während einer Auszeit als zusätzlicher Spieler selber auf dem Matchblatt eintragen.	A) Er darf dies, muss es jedoch vorher dem 1. Schiedsrichter melden. Er übernimmt automatisch die Funktion des Captains. B) Es dürfen nur Spieler spielen, welche zu Beginn des Spieles als solche auf dem Matchblatt eingetragen sind. C) Er darf dies, jedoch nur mit dem Einverständnis des gegnerischen Captains, welcher auf der Rückseite des Matchblattes unterschreibt.	B
50	Der Schiedsrichter hat den Ball einem Spieler zum Einwurf übergeben. Dieser spielt den Ball nicht sofort, als ein Trainer eine Auszeit anmeldet.	A) Die Auszeit ist noch möglich, sofern der Ball die Hand des einwerfenden Spielers noch nicht verlassen hat. B) Die Auszeit ist noch möglich, sofern der Trainer die Auszeit angemeldet hat, bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat. C) Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.	C
51	Es sind noch 22 Sekunden zu spielen und eine neue 24-Sekunden-Periode beginnt. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer ...	A) startet trotzdem die 24-Sekunden-Anlage neu. B) schaltet die 24-Sekunden-Anlage aus. C) lässt die 24-Sekunden-Anlage auf der Sekundenzahl, wie sie zuletzt war.	B
52	Mannschaft A hat Ballbesitz. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, weil ein Spieler der Mannschaft A sich verletzt hat.	A) Die 24-Sekunden-Anlage wird gestoppt und auf 24 Sekunden zurückgestellt. B) Die 24-Sekunden-Anlage wird gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurückgestellt. C) Es beginnt nur eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Schiedsrichter vermutet, dass der Spieler simuliert habe. Er zeigt dies durch ein spezielles Zeichen dem Tisch an.	B
53	Die 2. Spielperiode wird auf dem Original des Matchblattes (Resultat- und Foulspalten) dadurch ersichtlich, ...	A) dass die Minutenzahlen von 11-20 verwendet werden. B) dass ein andersfarbiger Kugelschreiber verwendet wird. C) Es wird gar kein Unterschied ersichtlich.	B
54	Die Verlängerung wird auf dem Original des Matchblattes (Resultat- und Foulspalten) dadurch ersichtlich, dass ...	A) eine andere Farbe als in der 4. Spielperiode verwendet wird. B) dieselbe Farbe der 4. Spielperiode (schwarz), nach dem einfachen Unterstreichen des Resultats, weiter verwendet wird. C) in jedem Fall die Seiten gewechselt werden.	B
55	Gewechselt werden kann nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf...	A) unter gar keinen Umständen. B) beide Mannschaften, sofern dies beantragt wurde, bevor der Ball nach dem erfolgreichen Freiwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht. C) nur der Freiwurfer, unter der Bedingung, dass der Wechsel vor dem ersten Freiwurf angemeldet wurde, sowie ein Spieler der gegnerischen Mannschaft.	B
56	Zusammen mit dem Schlussignal fällt ein Korb. Der Zeitnehmer hat folgende Aufgaben (Zeitnahme mit Hand-Stoppuhr):	A) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und lässt die Uhr weiterlaufen. B) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen, stoppt die Uhr gleichzeitig und gibt dem Anschreiber Anweisung, ob der Korb noch zählt oder nicht. C) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und stoppt die Uhr gleichzeitig. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Korb zählt. Er kann die Offiziellen um ihre Meinung anfragen.	C
57	Beim technischen Foul gegen den Trainer wird zwischen einem "B" und "C"-Foul unterschieden.	A) Diese Unterscheidung wird nicht gemacht, alle technischen Fouls werden mit einem "T" bezeichnet. B) Die Unterscheidung erfolgt je nach der Schwere des Vergehens des Trainers und wird vom Schiedsrichter mit einem Handzeichen dem Tisch gemeldet. C) Die Unterscheidung erfolgt je nachdem, ob der Trainer das Foul selbst verursacht hat oder ob es durch Ersatzspieler oder Mannschaftsbelegter verursacht wurde.	C
58	Nach jedem Spielerfoul zeigt der Anschreiber ...	A) dem Schiedsrichter durch Heben des Kugelschreibers, dass er das Foul geschrieben hat. B) die Foultafel mit der Anzahl Spielerfoul, sofern der betroffene Trainer dies wünscht. C) in jedem Fall die Foultafel mit der Anzahl Spielerfoul, und zwar so, dass es von beiden Trainern gesehen werden kann.	C
59	Wie wird ein 3-Punkte-Feldkorb geschrieben?	A) Indem das laufende Resultat umkreist wird, nachdem das erzielte Resultat diagonal gestrichen wurde. B) Indem die Nummer des Spielers umkreist wird, nachdem das erzielte Resultat diagonal gestrichen wurde. C) Indem nur drei Punkte ohne weitere Kennzeichnung addiert werden.	B
60	Wie wird ein unsportliches Foul geschrieben?	A) Durch ein "U", mit einer tiefgestellten Zahl (= Anzahl Freiwürfe). B) Ein F wird diagonal einmal gestrichen. C) Neben dem F wird ein kleines tiefgestelltes "U" geschrieben.	A
61	Wie wird einem Spieler ein technisches Foul geschrieben?	A) Es wird ein "T" mit einer tiefgestellten „2" geschrieben. B) Die Minutenzahl wird eingerahmt (Quadrat). C) Neben der Minutenzahl wird ein Apostroph (Hochkomma) geschrieben.	A
62	Wie wird einem Trainer ein technisches Foul geschrieben?	A) Neben der Minutenzahl wird ein "T" geschrieben. B) Es wird, je nach Art des Fouls, ein "B" oder ein "C" mit einer tiefgestellten „2" geschrieben. C) Es wird ein "T" mit einer tiefgestellten „2" geschrieben.	B
63	Wie wird ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler geschrieben?	A) Es wird ein "X" geschrieben. B) Es wird ein "D" mit der tiefgestellten Anzahl Freiwürfe geschrieben. C) Der Name des Spielers wird auf dem Matchblatt durchgestrichen.	B
64	Was zeigt eine Zahl neben dem Buchstaben in der Foulspalte?	A) Anzahl Spieler-Fouls. B) Das Foul wurde mit der entsprechenden Anzahl Freiwürfe bestraft. C) Das Foul wurde von der Mannschaft begangen, die nicht im Ballbesitz war.	B
65	Der Schiedsrichter gibt einem Spieler, der gerade sein fünftes Foul begangen hat, ein technisches Foul wegen Reklamieren.	A) Das Foul wird als „Bank-Foul" angeschrieben. B) Das Foul wird zwar nicht auf dem Matchblatt eingetragen, die Freiwürfe jedoch ausgeführt. C) Das Foul wird neben den 5. Foul eingetragen.	A
66	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Zeit an B) ein erzielter Punkt C) ungültige Aktion	B

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
67	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) zwei erzielte Punkte B) zwei Freiwürfe C) zweite Auszeit	<b>A</b>
68	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) Spieler Nr. 6 C) erfolgreicher 3-Punkte-Korb	<b>C</b>
69	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Ball im Out B) Zeit an C) 3 Sekunden Regelübertretung	<b>B</b>
70	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) der Ball ist zwischen Ring und Brett eingeklemmt B) letzte mögliche Auszeit C) neue 24-Sekunden-Periode	<b>C</b>
71	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Spielerwechsel B) Doppelfoul C) disqualifizierendes Foul	<b>A</b>
72	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Technisches Foul B) Stürmerfoul C) Auszeit	<b>C</b>
73	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) 3 Freiwürfe C) 3 Schritte	<b>A</b>
74	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul: Behinderung B) 8-Sekunden-Regelübertretung C) Schiedsrichter-Auszeit	<b>B</b>
75	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Halten B) 24 Sekunden Regelübertretung C) Ball zu hoch gesprungen	<b>B</b>
76	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Fuss-Spiel B) Schrittfehler, neue 24-Sekunden C) Absichtliches Fuss-Spiel, neue 24-Sekunden	<b>C</b>
77	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Sprungball-Situation B) zwei Freiwürfe C) Offiziellen und anderer Schiedsrichter sind bereit	<b>A</b>
78	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Spieler Nr. 8 B) 8 Sekunden Regelübertretung C) 8 Freiwürfe	<b>A</b>
79	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul: Halten B) Ball hat Schiedsrichter berührt C) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle	<b>A</b>
80	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle, erzielter Feldkorb zählt B) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle, Einwurf für gegnerische Mannschaft C) Foul: Hand-Checking	<b>B</b>
81	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben. B) Stürmerfoul C) disqualifizierendes Foul	<b>B</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
82	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Auszeit</p> <p>B) illegales Blockieren des Balles</p> <p>C) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben</p>	<b>C</b>
83	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Foul: Halten</p> <p>B) Technisches Foul</p> <p>C) 24-Sekunden-Regelübertretung</p>	<b>B</b>
84	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Unsportliches Foul</p> <p>B) zwei Freiwürfe</p> <p>C) Ende des Spiels</p>	<b>A</b>
85	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) 2 Freiwürfe</p> <p>B) disqualifizierendes Foul</p> <p>C) Ende des Spiels</p>	<b>B</b>
86	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Kein Spielerwechsel möglich</p> <p>B) ein Freiwurf</p> <p>C) Ball an der Hallendecke</p>	<b>B</b>
87	Wie lange vor Spielbeginn muss im ProBasket das Matchblatt vollständig ausgefüllt sein?	<p>A) 5 Minuten.</p> <p>B) 10 Minuten.</p> <p>C) 15 Minuten.</p>	<b>C</b>
88	Nach einem unsportlichen Foul durch einen Spieler der Mannschaft A wurden 2 Freiwürfe vom Spieler B9 geworfen und getroffen. Die Spieler der Mannschaft B machen sich für den Einwurf von der Mittellinie bereit, als der Trainer A einen Spielerwechsel verlangt. Müssen die Schiedsrichter den Wechsel zulassen?	<p>A) Ja, aber nur wenn der letzte Freiwurf erfolgreich war.</p> <p>B) Nein, nach Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie, muss zuerst einmal die Zeit gelaufen sein.</p> <p>C) Ja, der Spielerwechsel ist erlaubt</p>	<b>C</b>
89	Bei einem technischen Foul gegen den Trainer wird ...	<p>A) die Minute mit einem tiefgestellten "C" eingetragen.</p> <p>B) ein grosses "C" plus die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen.</p> <p>C) ein grosses "T" plus die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen.</p>	<b>B</b>
90	Wem wird ein zufälligen Feldkorb in den eigenen Korb angeschrieben?	<p>A) dem Spieler, der neben dem Werfer war.</p> <p>B) dem Spieler, der am wenigsten Fouls begangen hat.</p> <p>C) dem Kapitän auf dem Spielfeld</p>	<b>C</b>
91	Mit wievielen Spielern muss ein Team mindestens noch auf dem Feld stehen, damit das Spiel nicht abgebrochen werden muss?	<p>A) mit 5 Spielern.</p> <p>B) mit 3 Spielern.</p> <p>C) mit 2 Spielern.</p>	<b>C</b>
92	Bei einem Korberfolg wird die Uhr nur dann angehalten, ...	<p>A) wenn in der 1. Spielperiode ein Spielerwechsel verlangt wird.</p> <p>B) wenn das Team, gegen welches der Korb erzielt wurde, vor dem Wurf eine Auszeit verlangt hat, sowie in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode und allfälliger Verlängerungen.</p> <p>C) wenn innerhalb einer Spielperiode noch weniger als zwei Minuten zu spielen sind.</p>	<b>B</b>
93	Wird ein Spieler, der zuvor sein 5. Foul begangen hatte, infolge Verlassens des Mannschaftsbankbereiches <u>nicht</u> wegen Gewalttätigkeit) disqualifiziert, so schreibt man dies so:	<p>A) Neben das letzte Foulkästchen wird ein "F" (für "fighting") geschrieben.</p> <p>B) Die restlichen Foulfelder werden durchgestrichen.</p> <p>C) Hinter dem fünften Foul-Kästchen wird ein grosses „D“ eingeschrieben.</p>	<b>C</b>
94	Ein persönliches Foul wird folgendermassen angeschrieben:	<p>A) Die Minute, in der das Foul geschehen ist, wird in das Foulkästchen eingetragen.</p> <p>B) Ein "P" wird eingetragen.</p> <p>C) Ein "F" (für "Foul") wird eingetragen.</p>	<b>B</b>
95	Fouls, deren Strafen wegen gleicher Schwere nicht ausgeführt werden, sind im Matchblatt ersichtlich, weil...	<p>A) sie neben dem Buchstaben ein tiefgestelltes "c" aufweisen, z.B. Uc</p> <p>B) der sie bezeichnende Buchstabe umklammert ist, z.B. (P)</p> <p>C) sie horizontal durchgestrichen sind, z.B. F̄</p>	<b>A</b>
96	Ein 3-Punkte-Feldkorb wird geschrieben, indem ...	<p>A) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchstreicht und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers einträgt.</p> <p>B) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine "3" geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen.</p> <p>C) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchstreicht, in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers einträgt und die Spieler-Nr. einkreist.</p>	<b>C</b>
97	Ein erfolgreicher Freiwurf wird geschrieben, indem...	<p>A) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchstreicht und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen.</p> <p>B) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) einen Punkt ● eingetragen wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des Spielers eingetragen.</p> <p>C) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine "1" geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des Spielers eingetragen.</p>	<b>B</b>
98	Ein nicht erfolgreicher Freiwurf wird geschrieben, ...	<p>A) durch ein kleines Dreieck in der oberen linken Ecke des Kästchens, in dem der erfolgreiche Freiwurf eingetragen worden wäre, ersichtlich.</p> <p>B) wird im Matchblatt nicht eingetragen.</p> <p>C) mit einem Strich über die Grenzlinie zwischen dem aktuellen Resultat und dem nächstfolgenden Resultatkästchen eingetragen.</p>	<b>B</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
99	Was macht der Anschreiber am Ende jeder Spielperiode und jeder Verlängerung?	<p><b>A)</b> Macht einen Strich mit Leuchstift durch die Zeile mit den zuletzt erzielten Punkten jeder Mannschaft und der Nummer des Spielers, der sie erzielt hat.</p> <p><b>B)</b> Macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte und verbindet diese beiden Kreise mit einer dicken Linie.</p> <p><b>C)</b> Macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte, gefolgt von einer Linie (Unterstreichung) in der Farbe des Viertels unter die Kästchen mit Punkten und Nummer des zuletzt erfolgreichen Spielers.</p>	<b>C</b>
100	Was macht der Anschreiber am Ende des Spieles?	<p><b>A)</b> Macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte. Die entsprechenden Zeilen unterstreicht er doppelt. Über die verbleibenden Kästchen zieht er eine diagonale Linie, um sie zu entwerten.</p> <p><b>B)</b> Macht ein grosses Rechteck um die beiden von den Mannschaften erzielten Punkten. Die verbleibenden Kästchen streicht er mit einer Wellenlinie durch, um sie so zu entwerten.</p> <p><b>C)</b> Geht sofort und lässt den Schiedsrichter das Matchblatt abschliessen.</p>	<b>A</b>