






















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 gegnerischen Mannschaft angeschrieben.	C
2	Nach einem Feldkorb ist ein Wechsel möglich, wenn ...	A) die Mannschaft den Wechsel verlangt, welche den Korb erzielt hat. 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) insgesamt 5 Auszeiten, die beliebig beansprucht werden können. B) 1 Auszeit pro Viertel und 1 pro Verlängerung. C) 2 Auszeiten in der 1. Halbzeit, 3 in der 2. Halbzeit und 1 pro Verlängerung.	C
4	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
5	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
6	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
7	Die Schiedsrichter haben wegen einer Regelübertretung das Spiel unterbrochen. Wer darf auswechseln?	A) die Mannschaft, welche die Regelübertretung begangen hat. B) beide Mannschaften können wechseln. C) die Mannschaft, welche die Regelübertretung nicht begangen hat.	B
8	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
9	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
10	Die Mannschaftsfoulregel (2 Freiwürfe nach jedem weiteren Foul des Teams) 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
11	Fouls, die in der Verlängerung begangen werden, zählen ...	A) nicht mehr für die Mannschaftsfoulregel. B) für die Mannschaftsfouls des 4. Spielviertels. C) für alle Verlängerungen zusammen. Zu Beginn der 1. Verlängerung beginnt die Zählung bei Null.	B
12	Nach einem (einzigen oder letzten) 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
13	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 (nach 50 Sekunden lassen die Offiziellen das Signal ertönen, damit die Teams auf das Feld zurückgehen).	C
14	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
15	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 seinem Signal, wenn 50 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind und nochmals, wenn die Auszeit abgelaufen ist.	C
16	Wer beantragt beim Anschreiber eine Auszeit?	A) Irgend eine Person aus der Mannschaftsbank. B) Der Trainer oder Trainer-Assistent C) Ein Ersatzspieler.	B
17	Wann endet eine Auszeitmöglichkeit?	A) Wenn bei einem Einwurf der einwerfende Spieler den Ball vom Schiedsrichter erhält. B) Eine Auszeit ist jederzeit möglich. C) Eine Auszeit kann jederzeit genommen werden, bis ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball bekommt.	A
18	Mannschaft A hat nach einem unsportlichen Foul von B6 2 Freiwürfe plus Ballbesitz an der Mittellinie. Darf Trainer A nach dem letzten Freiwurf und vor dem Einwurf eine Auszeit nehmen?	A) Ja, die Auszeit ist vor dem Einwurf an der Mittellinie möglich. B) Nein, die Auszeit ist erst beim nächsten Spielunterbruch möglich. C) Ja, wenn die Auszeit vor dem 1. Freiwurf beantragt wurde.	A
19	Trainer B verlangt eine Auszeit, kurz darauf verlangt Trainer A auch eine Auszeit. Es gibt eine Spielunterbrechung (Ausball). Wem wird die Auszeit angeschrieben?	A) Beiden Mannschaften wird es angeschrieben. B) Mannschaft A C) Mannschaft B	C
20	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 nachdem der Anschreiber das Signal ertönen liess. C) Sobald er es angemeldet hat, darf es nicht mehr zurückgenommen werden.	A
21	Während einer Auszeit dürfen Spielerwechsel ...	A) nur durch die Mannschaft, die nach der Auszeit den Einwurf / Freiwurf ausführen wird, gemacht werden. B) durchgeführt werden, jedoch nur wenn der Schiedsrichter die Spieler mit dem entsprechenden Handzeichen dazu auffordert. C) ohne Einschränkung durchgeführt werden, wenn sich der Spieler, der neu ins Spiel kommt, am Anschreibertisch meldet.	C
22	Spieler A1 wirft. Der Ball ist in der Luft, da ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschliessend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen beide Mannschaften eine Auszeit. Wem wird die Auszeit geschrieben?	A) Mannschaft B: Nach einem Korberfolg kann nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen, die den Korb hinnehmen musste. B) Die Auszeit bekommt die Mannschaft, die zuerst beantragt hatte. C) Nach einem Feldkorb ist kein Time-Out möglich.	A
23	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

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
24	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.	<b>C</b>
25	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) kann sofort auf das Spielfeld kommen, sobald der Anschreiber sein Signal gibt.	<b>A</b>
26	Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen beide Mannschaften einen Spielerwechsel. Ist dieser jetzt möglich?	A) Nach einem Korberfolg entsteht eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. B) Nur nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels entsteht eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. C) Nach einem Korb gibt es keinen Spielerwechsel.	<b>B</b>
27	Muss ein Spieler das Spielfeld nach seinem 5. persönlichen Foul 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 akzeptiere, aber höchstens eine Minute.	<b>B</b>
28	Auf dem Matchblatt dürfen Spieler, die zu Spielbeginn nicht anwesend sind, ...	A) eingetragen werden, sofern die Lizenz vor Spielbeginn vorgewiesen werden kann. B) eingetragen werden, sofern der Trainer auf der Matchblattrückseite unterschreibt. C) nicht eingetragen werden.	<b>A</b>
29	Maximal dürfen ...	A) in allen Ligen 10 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. B) in allen Ligen 12 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. C) in den regionalen Junioren-Ligen 12 und in allen anderen Ligen 10 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden.	<b>B</b>
30	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 amtiert, zu stellen hat. Kann keine Ersatzperson gefunden werden, ist das Spiel nicht durchführbar.	<b>C</b>
31	Nach Spielbeginn trifft noch ein Spieler in der Halle ein, welcher nicht auf dem Matchblatt eingetragen ist.	A) Der Spieler kann 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) Bei der nächsten Spielunterbrechung wird der 1. Schiedsrichter benachrichtigt. Er kontrolliert die Lizenz des Spielers, danach kann dieser im Matchblatt eingetragen werden und am Spiel teilnehmen.	<b>B</b>
32	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. Also: er darf es nicht. C) Er darf dies, jedoch nur mit dem Einverständnis des gegnerischen Captains, welcher auf der Rückseite des Matchblattes unterschreibt.	<b>B</b>
33	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) Die Auszeit ist erst beim nächsten Spielunterbruch möglich oder wenn der Gegner einen Korb erzielt.	<b>C</b>
34	Das 2. Spielviertel 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>B</b>
35	Die Verlängerung wird auf dem Original des Matchblattes (Resultat- und Foulspalten) dadurch ersichtlich, dass ...	A) eine andere Farbe als im 4. Viertel verwendet wird. B) nach einfachem Unterstreichen des Resultats dieselbe Farbe des 4. Viertels (schwarz) weiter verwendet wird. C) in jedem Fall die Seiten gewechselt werden.	<b>B</b>
36	Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf darf wie folgt ausgewechselt werden:	A) gar nicht (niemand darf wechseln). B) alle Spieler dürfen ausgewechselt werden, sofern ein Wechsel rechtzeitig beim Offiziellen angemeldet wurde. C) nur der Freiwurfer und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen wechseln (und nur, wenn der Wechsel vor dem letzten Freiwurf angemeldet war).	<b>B</b>
37	Zusammen mit dem Schlussignal fällt ein Korb. Der Zeitnehmer hat folgende Aufgaben:	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.	<b>C</b>
38	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 Offiziellen gemeldet. C) Die Unterscheidung erfolgt je nachdem, ob der Trainer das Foul selbst verursacht (C) hat oder ob es durch Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter verursacht wurde (B).	<b>C</b>
39	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 (1-5), sofern der betroffene Trainer dies wünscht. C) in jedem Fall die Foultafel mit der Anzahl Spielerfoul (1-5), und zwar so, dass sie von beiden Trainern gesehen werden kann.	<b>C</b>
40	Wie wird ein 3-Punkte-Feldkorb geschrieben?	A) Indem das laufende Resultat diagonal gestrichen und umkreist, sowie die Spielnummer eingetragen wird. B) Indem die Nummer des Spielers eingetragen und umkreist, sowie das erzielte Resultat diagonal gestrichen wird. C) Indem das laufende Resultat diagonal gestrichen und die Spielnummer eingetragen wird.	<b>B</b>
41	Wie wird ein unsportliches Foul geschrieben?	A) Durch ein U, mit einer tiefgestellten Zahl (= Anzahl Freiwürfe). B) Durch ein U, ohne weitere Buchstabe oder Zahl. C) Durch ein P mit einem kleinen tiefgestellten U.	<b>A</b>
42	Wie wird einem Spieler ein technisches Foul geschrieben?	A) Es wird ein T mit einer tiefgestellten 1 geschrieben. B) Es wird ein T mit einer tiefgestellten 2 geschrieben. C) Es wird ein P mit einem tiefgestellten T geschrieben.	<b>A</b>
43	Wie wird einem Trainer ein technisches Foul geschrieben?	A) Es wird, je nach Art des Fouls, ein B oder ein C mit einer tiefgestellten 2 geschrieben. B) Es wird, je nach Art des Fouls, ein B oder ein C mit einer tiefgestellten 1 geschrieben. C) Es wird ein T mit einer tiefgestellten 1 geschrieben.	<b>B</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
44	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>B</b>
45	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>B</b>
46	Der Schiedsrichter pfeift gegen einen Spieler, der gerade sein fünftes Foul begangen hat, ein technisches Foul wegen Reklamieren.	A) Das Foul wird als „Bank-Foul“ angeschrieben (B1). B) Das Foul wird zwar nicht auf dem Matchblatt eingetragen, die Freiwürfe jedoch ausgeführt. C) Das Foul wird neben den 5. Foul eingetragen.	<b>A</b>
47	Wie lange vor Spielbeginn muss im ProBasket das Matchblatt vollständig ausgefüllt sein?	A) 5 Minuten. B) 10 Minuten. C) 15 Minuten.	<b>C</b>
48	Nach einem unsportlichen Foul durch A1 wurden 2 Freiwürfe vom Spieler B1 geworfen und getroffen. Die Spieler der Mannschaft B machen sich für den Einwurf von der Mittellinie bereit, als der Trainer A einen Spielerwechsel verlangt. Ist der Wechsel möglich?	A) Ja, ist jederzeit möglich, bis ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball nach dem Einwurf bekommt. B) Nein, er ist erst bei der nächsten Spielunterbrechung möglich. C) Ja, so lange der Spieler den Ball für den Einwurf noch nicht in der Hand hat.	<b>C</b>
49	Bei einem technischen Foul gegen den Trainer wird ...	A) nur ein grosses C geschrieben. B) ein grosses C und die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (1) eingetragen. C) ein grosses T und die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (1) eingetragen.	<b>B</b>
50	Wem wird ein zufälligen Feldkorb in den eigenen Korb angeschrieben?	A) dem Spieler, der neben dem Werfer war. B) dem Spieler, der am wenigsten Fouls begangen hat. C) dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft	<b>C</b>
51	Bei einem Korberfolg wird die Uhr nur dann angehalten, ...	A) wenn im 1. Spielviertel ein Spielerwechsel verlangt wird. B) wenn das Team, welches den Korb einkassiert hat, vor dem Wurf eine Auszeit oder in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels und allfälliger Verlängerungen einen Spielerwechsel verlangt hat. C) wenn innerhalb des Spielviertels noch weniger als zwei Minuten zu spielen sind.	<b>B</b>
52	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:	A) Neben das letzte Foulkästchen wird ein "F" (für "fighting") geschrieben. B) Die restlichen Foulfelder werden durchgestrichen. C) Hinter dem fünften Foul-Kästchen wird ein grosses „D“ eingeschrieben.	<b>C</b>
53	Ein persönliches Foul wird folgendermassen angeschrieben:	A) Die Minute, in der das Foul geschehen ist, wird in das Foulkästchen eingetragen. B) Ein P wird eingetragen. C) Ein F (für Foul) wird eingetragen.	<b>B</b>
54	Fouls, deren Strafen wegen gleicher Schwere nicht ausgeführt werden (z.B. Doppelfouls), sind im Matchblatt ersichtlich, weil...	A) sie neben dem Buchstaben ein tiefgestelltes c aufweisen, z.B. Pc B) der sie bezeichnende Buchstabe umklammert ist, z.B. (T) C) sie horizontal durchgestrichen sind, z.B. U	<b>A</b>
55	Ein erfolgreicher Freiwurf wird geschrieben, indem...	A) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchgestrichen und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird. B) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) mit einem dicken Punkt ● markiert und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird. C) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine 1 geschrieben und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird.	<b>B</b>
56	Ein nicht erfolgreicher Freiwurf wird so geschrieben:	A) durch ein kleines Dreieck in der oberen linken Ecke des Kästchens, in dem der erfolgreiche Freiwurf eingetragen worden wäre. B) gar nicht. C) mit einem X beim Foulbuchstabe (z.B. P oder U) oben rechts.	<b>B</b>
57	Was macht der Anschreiber am Ende jeder Spielperiode und jeder Verlängerung?	A) Er macht einen Strich mit Leuchstift durch die Zeile mit den zuletzt erzielten Punkten jeder Mannschaft und der Nummer des Spielers, der sie erzielt hat. B) Er macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte und verbindet diese beiden Kreise mit einer dicken Linie. C) Er 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.	<b>C</b>
58	Es sind noch 2:00 Minuten vom 4. Viertel zu spielen und Mannschaft A hat noch keine Auszeit genommen.	A) Der Anschreiber streicht das erste Feld für die erste Auszeit, Mannschaft A hat noch 2 Auszeiten für den Rest vom Viertel. B) Mannschaft A darf alle Auszeiten nehmen. C) In den letzten zwei Minuten dürfen nur noch Auszeiten genommen werden, ausser wenn das Resultat eine Differenz von weniger als 8 Punkten aufweist.	<b>A</b>
59	Ein 3-Punkte-Feldkorb wird geschrieben, indem ...	A) 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 B) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchgestrichen und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen und umkreis wird C) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchgestrichen und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird	<b>B</b>
60	In den letzten 2 Minuten des 4. Viertels kann ein Team ...	A) beliebig viele Auszeiten nehmen B) keine Auszeiten mehr nehmen C) höchstens noch zwei Auszeiten nehmen	<b>C</b>
61	Der Schiedsrichter hat den Ball für einen Einwurf dem Spieler übergeben. Jetzt verlangt der Trainer A eine Auszeit.	A) Der Anschreiber muss sofort das Auszeit-Signal ertönen lassen, dann kann die Auszeit gegeben werden. B) Der Anschreiber muss sofort den Schiedsrichter fragen, dieser entscheidet, ob die Auszeit gegeben wird. C) die Auszeit kann beim nächsten Spielunterbruch, oder wenn Mannschaft B einen Korb erzielt, genommen werden.	<b>C</b>
62	Nach einem Korberfolg (oder dem erfolgreichen letzten Freiwurf) durch die Mannschaft B hat Spieler A1 den Ball und ist hinter der Grundlinie für den Einwurf bereit. Jetzt verlangt Trainer A eine Auszeit.	A) Der Anschreiber muss das Auszeit-Signal ertönen lassen, bevor der Ball die Hand / Hände von A1 verlässt. Dann kann die Auszeit gegeben werden. B) Der Anschreiber muss sofort den Schiedsrichter fragen, dieser entscheidet, ob die Auszeit gegeben wird. C) die Auszeit kann beim nächsten Spielunterbruch, oder wenn Mannschaft B einen Korb erzielt, genommen werden.	<b>A</b>
63	Trainer A verlangt eine Auszeit. Bevor das Spiel unterbrochen wird oder Mannschaft B einen Korb erzielt, teilt der den Offiziellen mit, dass er es nun doch nicht nehmen will.	A) Die Auszeit findet nicht statt. B) Die Auszeit muss bei der nächsten Gelegenheit genommen werden. C) Wenn der gegnerische Trainer einverstanden ist, muss die Auszeit nicht genommen werden.	<b>A</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
64	Die Tischoffiziellen müssen bei Spielen, die von ProBasket organisiert werden, ...	A) 5 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein B) 10 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein C) 15 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein	<b>C</b>
65	Die Tischoffiziellen müssen bei Spielen, die von der Nationalliga oder SwissBasketball organisiert werden, ...	A) 15 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein B) 20 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein C) 30 Minuten vor Spielbeginn in der Halle sein	<b>C</b>
66	Die Tischoffiziellen haben nicht gesehen, wer den Korb erzielt hat. Wie wird er angeschrieben?	A) dem Spieler der Mannschaft, welcher bisher am meisten Punkte erzielt hat B) er wird überhaupt nicht angeschrieben C) dem Captain des Teams	<b>C</b>
67	Spieler A1 erzielt einen "Eigenkorb": wem wird er angeschrieben?	A) dem Spieler der Mannschaft B, welcher bisher am meisten Punkte erzielt hat B) Eigenkörbe zählen im Basketball nicht C) dem Kapitän der Mannschaft B	<b>C</b>
68	Im 2. Viertel verlangt Trainer A eine Auszeit. Der Anschreiber sieht, dass diese Mannschaft bereits 2 Auszeiten genommen hat.	A) Der Trainer kann die Auszeit nicht nehmen. Der Anschreiber informiert ihn darüber B) Der Trainer kann bereits eine Auszeit der 2. Halbzeit nehmen. Der Anschreiber informiert ihn darüber C) Wenn der Trainer der andere Mannschaft einverstanden ist, kann die Auszeit gegeben werden	<b>A</b>
69	Die Tischoffiziellen haben nicht erkannt, ob ein Korberfolg 2 oder 3 Punkte war.	A) Der Anschreiber lässt sofort das Signal ertönen und unterbricht das Spiel, damit die Schiedsrichter gefragt werden können B) bei der nächste Spielunterbrechung werden die Schiedsrichter gefragt C) im Zweifel zählt ein Korb immer nur 2 Punkte	<b>C</b>
70	Die Mannschaften sind bereits zum Sprungball aufgestellt, da bemerken die Offiziellen, dass ein Spieler eine Spielernummer trägt, die auf dem Matchblatt gar nicht eingeschrieben ist.	A) Der Anschreiber lässt sofort das Signal ertönen und informiert den Schiedsrichter B) Die Offiziellen fragen beim Coach der Mannschaft nach und korrigieren den Irrtum selbständig C) Wenn weniger als 12 Spieler eingetragen sind, dann ergänzen die Offiziellen das Matchblatt. Name und Lizenznummer können später noch eingetragen werden.	<b>A</b>
71	Spieler A1 verlangt eingewechselt zu werden. Die Offiziellen stellen fest, dass auf dem Matchblatt gar keine Nummer 1 eingetragen ist.	A) Der Anschreiber lässt sofort das Signal ertönen und informiert den Schiedsrichter B) Der Anschreiber informiert den Spieler, dass er so nicht eingewechselt werden kann. Bei der nächsten Spielunterbrechung informiert er die Schiedsrichter darüber C) Wenn weniger als 12 Spieler eingetragen sind, dann ergänzen die Offiziellen das Matchblatt. Name und Lizenznummer können später noch eingetragen werden.	<b>B</b>
72	Ein persönliches ("normales") Foul wird so angeschrieben:	A) F B) P C) X und die Minute (also X3 für ein Foul in der 3. Spielminute)	<b>B</b>
73	Ein unsportliches Foul wird so angeschrieben:	A) H B) UF C) U und tiefgestellt die Anzahl Freiwürfe	<b>C</b>
74	Ein disqualifizierendes Foul wird so angeschrieben:	A) D und tiefgestellt die Anzahl Freiwürfe B) DF C) F	<b>A</b>
200	Nach einem erfolgreichen Feldkorb läuft die Spieluhr weiter, ausser ...	A) der Schiedsrichter pfeift, eine Auszeit erfolgt oder die letzten 2 Minuten der 4. Viertels resp. Verlängerung laufen. B) der Einwurf erfolgt nicht innert drei Sekunden. C) die Wurfuhr-Anlage ertönt irtümlich.	<b>A</b>
201	Die Spieluhr wird beim Sprungball gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft. B) der Ball von einem Springer getippt wird. C) der Ball beim Hochwurf durch den Schiedsrichter den höchsten Punkt erreicht hat.	<b>B</b>
202	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 berührt wird.	<b>C</b>
203	Während eines Freiwurfes läuft die Spieluhr ...	A) nie. B) nur, wenn anschliessend eine Auszeit verlangt wurde. C) sobald der Ball die Hand des Freiwurfers verlassen hat.	<b>A</b>
204	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 auf dem Feld berührt oder von einem Spieler berührt wird.	<b>C</b>
205	Nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf wird die Spieluhr gestartet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Freiwurfers verlässt. B) der Ball durch den Korb fliegt. C) der Ball nach dem Korb eingeworfen wird und von einen Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.	<b>C</b>
206	Bei einem Foulpfeif wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) nach dem Schiedsrichterpfeif 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>B</b>
207	Bei einer Regelübertretung wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) der Schiedsrichter nach dem Pfeif den Ball erhält, um ihn dem Einwerfer zur Verfügung zu stellen. B) ein Spieler die Regelübertretung bemerkt. C) der Schiedsrichter pfeift.	<b>C</b>
208	Eine Verlängerung dauert ...	A) genau einmal 10 Minuten. B) zweimal 5 Minuten mit Seitenwechsel. C) 5 Minuten; es gibt so viele Verlängerungen, bis das Unentschieden durchbrochen ist.	<b>C</b>
209	Die Spielzeit im Basketball wird (bis auf die letzten 2 Minuten des 4. Viertels und der allfälligen Verlängerungen) netto gestoppt. Das bedeutet, dass ...	A) die Spieluhr bei jeder Unterbrechung, d.h. jedesmal wenn der Schiedsrichter pfeift, gestoppt wird. B) die Spieluhr nur dann gestoppt wird, wenn der Ball nicht sofort wieder eingespült werden kann. C) die Spieluhr nur bei Foul, Halteball sowie Wechsel und Auszeit angehalten wird.	<b>A</b>
210	Die Spieluhr zeigt im vierten Viertel 0:33, als ein technisches Foul gegen Trainer B verhängt wird. A1 wirft den Freiwurf, danach nimmt Trainer A eine Auszeit. Der Einwurf für Mannschaft A findet in deren Vorfeld an der	A) Bei einer Auszeit in den letzten 2 Spielminuten und Auszeit durch die einwerfende Mannschaft, findet der Einwurf im Vorfeld statt. B) Der Einwurf wird an der Mittellinie ausgeführt. C) Der Einwurf erfolgt an der Endlinie, wo der Freiwurf ausgeführt wurde.	<b>B</b>
211	Die Spieluhr zeigt im vierten Viertel 0:33, als ein technisches Foul gegen Trainer B verhängt wird. A1 wirft den Freiwurf, danach nimmt Trainer A eine Auszeit. Für den nach der Auszeit folgenden Einwurf wird die Wurfuhr	A) in der letzten Minute wird die Wurfuhr gar nicht mehr gestellt, also auf "blank". B) 14" C) 24"	<b>C</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
300	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Zeit an B) ein erzielter Punkt C) ungültige Aktion	<b>B</b>
301	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) Spieler Nr. 6 C) erfolgreicher 3-Punkte-Korb	<b>C</b>
302	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Ball im Out B) Zeit an C) 3 Sekunden Regelübertretung	<b>B</b>
303	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) der Ball ist zwischen Ring und Brett eingeklemmt B) weiter spielen! C) neue Wurfuhr-Periode	<b>C</b>
304	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Spielerwechsel B) Doppelfoul C) disqualifizierendes Foul	<b>A</b>
305	 Das Schiedsrichter-Zeichen (gestreckter Finger aufwärts gegen die Handfläche) bedeutet...	A) Technisches Foul B) Stürmerfoul C) Auszeit	<b>C</b>
306	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) 3 Freiwürfe C) 3 Schritte	<b>A</b>
307	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul durch die Nummer 8, es gibt einen Einwurf B) 8-Sekunden-Regelübertretung C) Schiedsrichter-Auszeit	<b>B</b>
308	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Halten B) 24 Sekunden Regelübertretung C) Ball hat einen Gegenstand berührt	<b>B</b>
309	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Übertritt bei einem Freiwurf B) Schrittfehler, neue 24-Sekunden C) absichtliches Fussspiel	<b>C</b>
310	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Sprungball-Situation B) zwei Freiwürfe C) Offizielle und alle Schiedsrichter sind bereit	<b>A</b>
311	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Spieler Nr. 8 B) 8 Sekunden Regelübertretung C) Total 8 Freiwürfe	<b>A</b>
312	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul: Halten B) Ball hat Schiedsrichter berührt C) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle	<b>A</b>
313	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle, erzielter Feldkorb zählt. B) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle C) Foul: Hand-Checking	<b>B</b>
314	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben. B) Rempeln / "Charging" (Stürmer-Foul) C) Stossen	<b>B</b>

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
315	 <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>
316	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen (offene Handfläche zeigt aufwärts gegen die andere Handfläche) bedeutet...</p>	<p>A) Foul: Halten</p> <p>B) Auszeit</p> <p>C) Technisches Foul</p>	<b>C</b>
317	 <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>
318	 <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>
319	 <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>
320	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Foul vom Spieler Nr. 6, es gibt 2 Freiwürfe</p> <p>B) 8 Sekunden Regelübertretung</p> <p>C) Foul vom Spieler Nr. 62</p>	<b>C</b>