

Nr.	Frage	Antwort	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 der angreifenden 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 Wurfers 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) vier Time-Out, die beliebig beansprucht werden können. B) ein Time-Out pro Viertel und eines pro Verlängerung. C) ein Time-Out im 1., 2. und 3. Viertel, zwei im 4. Viertel und eines pro Verlängerung.	C
4	Eine Verlängerung dauert ...	A) genau einmal zehn Minuten. B) zweimal fünf Minuten mit Seitenwechsel. C) so vielen Verlängerungen zu fünf Minuten, bis es nicht mehr unentschieden steht.	C
5	Die Spielzeit im Basketball wird (bis auf die letzten zwei Minuten des 4. Viertels 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, Sprungball sowie Wechsel und Time-Out 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 unterstrichen und mit „CAP“ gekennzeichnet wird.	C
7	Der Schiedsrichter pfeift nach einem erfolgreichen Feldkorb, weil der Ball nach einem Dunk weit weggefliegen ist. Es ist somit ...	A) für die Mannschaft, die den Korb kassiert hat, möglich, zu wechseln. B) für beide Mannschaften möglich, ein Time-Out zu beziehen. C) für beide Mannschaften möglich, sowohl zu wechseln, wie auch ein Time-Out zu beziehen.	C
8	Bei Sprungball ist ein Spielerwechsel nur möglich, wenn ...	A) der Sprungball im Mittelkreis ausgeführt wird. B) nicht ein Spieler ausgewechselt wird, der am Sprungball springen muss. C) dies durch die Mannschaft beantragt wird, die beim letzten Spielzug Ballbesitz hatte.	B
9	Bei einer Regelübertretung kann nur die Mannschaft wechseln, die ...	A) die Regelübertretung begangen hat. B) die Regelübertretung nicht begangen hat. C) Ballbesitz im Vorfeld 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, ein Time-Out erfolgt oder die letzten 2 Minuten des 4. Viertels / einer Verlängerung laufen. B) der Einwurf erfolgt nicht innert drei Sekunden. C) ein Spielerwechsel erfolgt.	A
13	Die Spieluhr wird beim Sprungball gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft. B) der erste der springenden Spieler den Ball tippt. C) der Ball beim Hochwurf durch den Schiedsrichter den höchsten Punkt erreicht hat.	B

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
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 der anderen neun Spieler auf dem Feld berührt.	C
15	Während eines Freiwurfes läuft die Spieluhr ...	A) nie. B) nur, wenn anschliessend ein Time-Out verlangt wurde. C) immer, sobald der Ball die Hand des Freiwurfers verlassen hat.	A
16	Nach dem letzten Freiwurf (mit Rebound, dh. Ball prallt am Ring ab) wird die Spieluhr gestartet, ...	A) sobald der Ball die Hand des Werfers verlässt. B) sobald der Ball den Ring berührt hat. C) sobald der Ball durch den ersten der neun anderen Spieler berührt wird.	C
17	Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf (dh. Ball geht in den Korb), 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 einem Spieler auf dem Feld berührt wird.	C
18	Bei einem Foulpfeiff wird die Uhr gestoppt, sobald dass ...	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, sobald ...	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) ein Spieler den Ball nicht mehr als 24 Sekunden kontrollieren darf. B) innert 24 Sekunden ein Korb erzielt werden muss. C) eine Mannschaft einen Angriff innert 24 Sekunden abgeschlossen haben muss.	C
21	Eine 24-Sekunden-Periode beginnt, sobald bei einem Einwurf ...	A) ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt. B) ein Spieler auf dem Feld den Ball kontrolliert. 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. C) ein Korb erzielt wurde.	B
23	Nach einem Ausball wird die 24-Sekunden-Anlage angehalten und nicht zurückgesetzt, sofern ...	A) der Ausball absichtlich herbeigeführt wurde. B) dieselbe Mannschaft den Einwurf erhält, die zuletzt Ballbesitz hatte. 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
25	Wenn bei einem Pass ein Gegenspieler den Ball ablenkt, dann ...	A) beginnt immer eine neue 24-Sekunden-Periode. B) beginnt dann eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Ball mehr als 90 Grad abgelenkt wurde. C) beginnt nur dann 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

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
27	Beim Sprungball beginnt die 24-Sekunden-Periode, ...	A) sobald der erste springende Spieler den Ball berührt. B) sobald der erste nicht-springende Spieler den Ball berührt. C) sobald eine der beiden Mannschaften die Ballkontrolle erlangt hat.	C
28	Die Mannschafsfoulregel tritt ...	A) nach dem 3. Mannschafsfoul pro Team und Spiel-Viertel in Kraft. B) nach dem 4. Mannschafsfoul pro Team und Spiel-Viertel in Kraft. C) nach dem 7. Mannschafsfoul pro Team und Spiel-Viertel in Kraft.	B
29	Fouls, die in der Verlängerung begangen werden, zählen ...	A) nicht mehr für die Mannschafsfoulregel. B) für die Mannschafsfouls des 4. Viertels. C) separat für die Mannschafsfouls; für jede Verlängerung beginnt das Zählen der Mannschafsfouls neu bei Null.	B
30	Bei einem Feldkorb ist ein Time-Out ...	A) für beide Mannschaften möglich. B) nur für die Mannschaft möglich, welche den Korb erhalten hat. C) nur für die Mannschaft möglich, die den Feldkorb erhalten hat, sofern nicht gleichzeitig eine Regelübertretung gepfiffen wurde.	B
31	Ein Time-Out dauert ...	A) dreissig Sekunden. B) dreissig Sekunden, plus die Zeit, die beide Mannschaften benötigen, um zur Mannschafsbank zu gelangen. C) maximal eine Minute, wobei die Zeit, die beide Mannschaften benötigen, um zur Mannschafsbank zu gelangen, inbegriffen ist.	C
32	Die Messung der Time-Out-Dauer beginnt ...	A) sobald der Tisch das Time-Out dem Schiedsrichter anzeigt. B) sobald der Schiedsrichter das Time-Out durch das entsprechende Handzeichen genehmigt. C) sobald die Spieler bei der Ersatzbank eintreffen.	B
33	Der Zeitnehmer benachrichtigt den Schiedsrichter während eines Time-Out ...	A) über die Anzahl Mannschafsfouls. B) wenn 60 Sekunden der Time-Out-Zeit abgelaufen sind durch Zurufen. C) sobald 50 Sekunden der Time-Out-Zeit abgelaufen sind, und zwar durch Betätigen des Tischsignals.	C
34	Während eines Time-Out 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, sofern sich der einwechselnde Spieler, bevor er das Spielfeld betritt, beim Tisch anmeldet.	C
35	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
36	Um eingewechselt zu werden ...	A) meldet der Trainer den Ersatzspieler am Tisch an, wobei dieser auf der Ersatzbank sitzen bleibt. B) meldet sich der Ersatzspieler beim Tisch an und begibt sich auf die Ersatzspielerbank zurück. C) meldet sich der Ersatzspieler beim Tisch an und setzt sich direkt neben den Tisch auf die Einwechselbank.	C
37	Der einzuwechselnde Spieler ...	A) muss sofort spielen können, wenn ihm der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung das entsprechende Zeichen gibt. B) hat 20 Sekunden Zeit, vom Zeitpunkt an, da der Schiedsrichter ihn zum Betreten des Feldes auffordert. Während dieser Zeit kann er nochmals den Trainer konsultieren. C) hat 20 Sekunden Zeit, vom Zeitpunkt an, da der Schiedsrichter ihn zum Betreten des Feldes auffordert, aber nur wenn er das erste Mal während des Spieles eingewechselt wird.	A

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
38	Muss ein Spieler das Spielfeld infolge von fünf Fouls verlassen, so ...	A) muss ein Ersatzspieler sofort einsatzbereit sein. B) hat ein Ersatzspieler 30 Sekunden Zeit, bis er spielbereit sein muss. C) hat ein Ersatzspieler soviel Zeit, um sich bereit zu machen, wie die Schiedsrichter das akzeptieren; im Maximum aber eine Minute.	B
39	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
40	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.	C
41	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 muss, stellen muss. Kann keine Ersatzperson gefunden werden, ist das Spiel nicht durchführbar.	C
42	Die 24"-Sekunden-Anlage fällt während einer Spielunterbrechung aus.	A) Für den Rest des Spiels wird die 24"-Regel nicht mehr angewendet und der 24"-Zeitnehmer kann nach Haus gehen. B) Der Schiedsrichter schätzt jeweils die 24-Sekunden ab. Der 24"-Zeitnehmer kann jedenfalls auch nach Hause gehen. C) Der 24"-Zeitnehmer benachrichtigt den 1. Schiedsrichter und nimmt die 24" darauf mit der Ersatzstoppuhr.	C
43	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 bei der nächsten Spielunterbrechung nach Benachrichtigung des 1. Schiedsrichters, welcher dann eine Lizenzkontrolle vornimmt, auf das Matchblatt eingetragen werden. C) Der Spieler darf nicht mehr eingetragen werden.	C
44	Da bereits viele Spieler verletzt oder mit fünf Fouls aus dem Spiel ausgeschieden sind, will sich der Trainer während einem Time-Out als zusätzlicher Spieler selber auf dem Matchblatt eintragen.	A) Er darf dies, muss es jedoch vorher dem ersten 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
45	Der Schiedsrichter hat den Ball einem Spieler zum Einwurf übergeben. Dieser spielt den Ball nicht sofort, als ein Trainer ein Time-Out anmeldet.	A) Das Time-Out ist noch möglich, sofern der Ball die Hand des einwerfenden Spielers noch nicht verlassen hat. B) Das Time-Out ist noch möglich, sofern der Trainer das Time-Out angemeldet hat, bevor der Ball die Hand des einwerfenden Spielers verlassen hat. C) Das Time-Out ist nicht mehr möglich, da der Schiedsrichter den Ball bereits übergeben hat.	C
46	Es sind noch 22" zu spielen und eine neue 24"-Periode beginnt. Der 24"-Zeitnehmer	A) startet trotzdem die 24"-Anlage neu. B) stellt die 24"-Anlage auf Null oder stellt sie ganz ab. C) läßt die 24"-Anlage auf der Sekundenzahl, wie sie zuletzt war.	B
47	Mannschaft A hat Ballbesitz. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, damit ein Spieler der Mannschaft A	A) Dadurch beginnt eine neue 24"-Periode. B) Dadurch beginnt keine neue 24"-Periode. C) Es beginnt nur eine neue 24"-Periode, wenn der Schiedsrichter vermutet, daß der Spieler simuliert habe. Er	B

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
	sich die Schuhe binden kann.	zeigt dies durch ein spezielles Zeichen dem Tisch an.	
48	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
49	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) dass dieselbe Farbe des 4. Viertels (blau) nach dem einfachen unterstreichen des Viertel-Resultats weiter verwendet wird. C) dass in jedem Fall die Seiten gewechselt werden.	B
50	Gewechselt werden kann nach dem letzten Freiwurf...	A) unter gar keinen Umständen. B) ohne Einschränkungen, aber nur die Mannschaft des Freiwurfs kann den Wechsel verlangen. C) nur der Freiwurfer, unter der Bedingung, daß der Wechsel vor dem ersten Freiwurf angemeldet wurde, sowie ein Spieler der gegnerischen Mannschaft.	C
51	Zusammen mit dem Schlußsignal 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
52	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 der Vergehen 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 Mannschaftsbegleiter verursacht wurde.	C
53	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.	C
54	Wie wird ein 3-Punkte-Korb geschrieben?	A) Indem das laufende Resultat umkreist wird, nachdem das erzielte Resultat diagonal gestrichen wurde. B) Indem die Nummer des Werfers umkreist wird, nachdem das erzielte Resultat diagonal gestrichen wurde. C) Indem nur drei Punkte ohne weitere Kennzeichnung addiert werden.	B
55	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
56	Wie wird einem Spieler ein technisches Foul geschrieben?	A) Es wird ein "T" mit einer tiefgestellten „1“ geschrieben. B) Die Minutenzahl wird eingerahmt (Quadrat). C) Neben der Minutenzahl wird ein Apostroph (Hochkomma) geschrieben.	A
57	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
58	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

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
59	Was zeigt eine Zahl neben dem Buchstaben in der Foulspalte?	A) Das Foul wurde an einem Werfer begangen. B) Das Foul wurde mit der entsprechenden Anzahl Freiwürfe bestraft. C) Das Foul wurde von der Mannschaft begangen, die nicht im Ballbesitz war.	B
60	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. Zusätzlich wird im 5. Foulkästchen des Spielers über die bereits gemachte Eintragung ein grosses „X“ geschrieben. B) Das Foul wird zwar nicht auf dem Matchblatt eingetragen, die Freiwürfe jedoch ausgeführt. C) Das Foul wird als Bankfoul eingetragen.	A
61	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 1) bedeutet...	A) Zeit an. B) ein erzielter Punkt. C) ungültige Aktion.	B
62	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 2) bedeutet...	A) zwei erzielte Punkte. B) zwei Freiwürfe. C) zweites Time-Out.	A
63	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 4) bedeutet...	A) 3-Sekunden-Übertretung. B) Spieler Nr. 6. C) erfolgreicher 3-Punkte-Korb.	C
64	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 8) bedeutet...	A) Ball im Out. B) Zeit an. C) 3-Sekunden-Übertretung.	B
65	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 9) bedeutet...	A) der Ball ist zwischen Ring und Brett eingeklemmt. B) letztes mögliches Time-Out. C) neue 24-Sekunden-Periode.	C
66	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 10) bedeutet...	A) Spielerwechsel. B) Doppelfoul. C) disqualifizierendes Foul.	A
67	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 12) bedeutet...	A) Technisches Foul. B) Stürmerfoul. C) Time-Out.	C
68	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 19) bedeutet...	A) Foul: Behinderung. B) 8-Sekunden-Regelübertretung. C) Schiedsrichter-Time-Out.	B
69	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 43) bedeutet...	A) Unsportliches Foul, d.h. zwei Freiwürfe plus Ballbesitz. B) Foul der Mannschaft in Ballbesitz, das heisst, es gibt keine Freiwürfe. C) Foul: Hand-Checking.	B
70	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 42) bedeutet...	A) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben. B) Stürmerfoul. C) disqualifizierendes Foul.	B
71	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 44) bedeutet...	A) Time-Out. B) illegales Blockieren des Balles. C) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern.	C
72	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 45) bedeutet...	A) Foul: Halten. B) Technisches Foul.	B

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
		C) 24-Sekunden-Regelübertretung.	
73	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 46) bedeutet...	A) Unsportliches Foul. B) zwei Freiwürfe. C) Ende des Spiels.	A
74	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 44) bedeutet...	A) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben. B) Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. C) ein Freiwurf.	A
75	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 48) bedeutet...	A) 2 Freiwürfe. B) Disqualifizierendes Foul. C) Ende des Spiels.	B
76	Das Schiedsrichter-Zeichen (Nr. 49) bedeutet...	A) Kein Spielerwechsel möglich. B) Ein Freiwurf. C) Ball an der Hallendecke.	B
77	Wie lange vor Spielbeginn muss das Matchblatt vollständig ausgefüllt sein?	A) 5 Minuten. B) 10 Minuten. C) 15 Minuten.	C
78	Wie lange vor Spielbeginn müssen die Offiziellen am Tisch sein?	A) 5 Minuten. B) 10 Minuten. C) 15 Minuten.	C
79	Bei einem technischen Foul gegen den Trainer wird ...	A) die Minute mit einem tiefgestellten "C" eingetragen. B) ein grosses "C" plus die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen. C) ein grosses "T" plus die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen.	B
80	Wem wird ein Korb angeschrieben, wenn sich nicht herausfinden lässt, wer ihn erzielt hat?	A) dem Spieler, der den letzten vorangehenden Korb der Mannschaft erzielt hat. B) dem Spieler, der am wenigsten Fouls begangen hat. C) dem Mannschafts-Captain.	C
81	Mit wievielen Spielern muss ein Team mindestens noch auf dem Feld stehen, damit das Spiel nicht abgebrochen werden muss?	A) mit 5 Spielern. B) mit 3 Spielern. C) mit 2 Spielern.	C
82	Bei einem Korberfolg wird die Uhr nur dann angehalten, ...	A) wenn der Schiedsrichter pfeift. B) wenn das Team, gegen welches der Korb erzielt wurde, vor dem Wurf ein Time-Out verlangt hat, sowie in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels und allfälliger Verlängerungen. C) wenn innerhalb des Viertels noch weniger als zwei Minuten zu spielen sind.	B
83	Wird ein Spieler, der zuvor sein 5. Foul begangen hatte, infolge Verlassens des Mannschaftsbankbereiches disqualifiziert, so schreibt man dies so:	A) Neben das letzte Foulkästchen wird ein "F" (für "fighting") geschrieben. B) Ein grosses "X" wird in das letzte Foulkästchen über das letzte Foul eingetragen. C) Hinter dem fünften Foul-Kästchen wird ein grosses „D“ eingeschrieben.	C
84	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
85	Fouls, deren Strafen wegen gleicher Schwere nicht	A) sie neben dem Buchstaben ein tiefgestelltes "c" aufweisen (Bsp.: U <sub>c</sub> ). B) der sie bezeichnende Buchstabe umklammert ist (Bsp.: P).	A

Nr.	Frage	Antwort	Lösung
	ausgeführt werden, sind im Matchblatt ersichtlich, weil...	C) sie horizontal durchgestrichen sind (Bsp.: ₣)	
86	Ein Feldkorb (2 Punkte und grundsätzlich auch 3 Punkte) 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, der den Korb erzielt hat.</p> <p>B) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine "2" geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen.</p> <p>C) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) ein "F" (für "Feldkorb") geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen.</p>	A
87	Ein erfolgreicher Freiwurf wird geschrieben, indem...	<p>A) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine "F" (für "Freiwurf") geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen.</p> <p>B) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) ein Punkt (●) eingetragen wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen.</p> <p>C) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine "1" geschrieben wird. In der äusseren Spalte wird die Nummer des erfolgreichen Spielers eingetragen</p>	B
88	Ein nicht erfolgreicher Freiwurf ...	<p>A) wird im Matchblatt 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 mit einem Strich über die Grenzlinie zwischen dem aktuellen Resultat und dem nächstfolgenden Resultatkästchen eingetragen.</p> <p>C) wird im Matchblatt nicht eingetragen.</p>	C
89	Am Ende jedes Viertels und jeder Verlängerung zieht der Anschreiber ...	<p>A) durch die Zeile mit den zuletzt erzielten Punkten jeder Mannschaft und der Nummer des Spielers, der sie erzielt hat, einen Strich mit Leuchtstift.</p> <p>B) einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte und verbindet diese beiden Kreise mit einer dicken Linie.</p> <p>C) 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>	C
90	Am Ende des Spieles zieht der Anschreiber ...	<p>A) ein grosses Rechteck um die beiden von den Mannschaften erzielten Punkte. Die verbleibenden Kästchen streicht er mit einer Wellenlinie durch, um sie so zu entwerten.</p> <p>B) 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>C) Leine, das heisst, er lässt den Schiedsrichter das Matchblatt abschliessen.</p>	B