DJK RABBITS EPPELHEIM

KAMPFGERICHT

So schwer ischs net.

Pflichten und Abläufe am Tisch · nach den Offiziellen Basketball-Regeln 2026 (gültig ab 1.10.2026) · Stand Oktober 2026 · English version from page 6

ABLAUF AM SPIELTAG

−30 Min.	**Alle am Tisch.** Der Anschreiber startet die App, installiert Updates und lädt die Spieldaten neu, das ist Pflicht. Zeitnehmer und Wurfuhr prüfen Uhren, Hupe und Tafeln.
−20 Min.	**Mannschaftslisten sind da.** Kader und Starting Five mit beiden Trainern in der App erfassen, die Trainer unterschreiben. Ab jetzt läuft die Pause vor dem Spiel.
−3:00	Der Zeitnehmer gibt den Schiris Bescheid, noch einmal bei 1:30.
Ende	Der Anschreiber gibt das Gerät dem 1. Schiri: prüfen, unterschreiben, senden.

Wann wir dran sind, steht im Gesamtspielplan des Vereins (Spalte Kampfgericht). Die Plätze verteilen wir vor Ort, deshalb muss jeder alle drei Rollen können. Das Tablet stellt der Verein.

WARUM DAS ZÄHLT

- **Ohne Kampfgericht kein Spiel.** Der Heimverein muss es stellen. Fällt ein Spiel deshalb aus, verliert die Heimmannschaft am grünen Tisch (DBB-Spielordnung § 38). Die Mannschaft, für die wir am Tisch sitzen, verlässt sich auf uns.
- **Neutral bleiben,** auch wenn ein Team aus dem eigenen Verein spielt: nicht anfeuern, Schiri-Entscheidungen nicht kommentieren. Die Schiris haben das letzte Wort.
- **Fehler sofort melden.** Die Regeln verlangen es ausdrücklich: Wer einen Fehler bei Punkten, Fouls, Auszeiten oder Uhren bemerkt, sagt es sofort den Schiris. Viele Fehler lassen sich nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt korrigieren, spätestens vor den letzten zwei Minuten des 4. Viertels.
- **Lizenz und Zertifikat machen.** Beides ist kostenlos und online, wie es geht, steht auf Seite 5.

WER MACHT WAS

PLATZ	AUFGABE
Anschreiber	Führt den **digitalen Spielbericht in der App INGAME**: Kader und Starting Five, Punkte, Fouls, Auszeiten, Wechsel. Bedient den Einwurfpfeil. Meldet den Schiris Disqualifikationen und Fehler.
Zeitnehmer	Spieluhr, Stoppuhr für Auszeiten und Pausen, Hupe für Wechsel und Auszeiten. Hält nach jedem Foul die Foultafel hoch und bedient die Anzeiger für die Mannschaftsfouls.
Wurfuhr	24-/14-Sekunden-Uhr. Wann sie läuft, hält oder zurückgesetzt wird, steht auf Seite 4.
Anzeigetafel	Die Punkte auf der Tafel bedient eigentlich ein vierter Kampfrichter. Zu dritt sprechen wir vor Ort ab, wer das mitmacht.

VOR DEM SPIEL

BEVOR ES LOSGEHT

ANSCHREIBER: INGAME-APP

1. **Gerät voll geladen,** der Akku muss fürs ganze Spiel reichen. Ladekabel mitnehmen. Ab Arbeitsbeginn bis zum Versand läuft darauf nur INGAME, kein WhatsApp, keine Musik.
2. **App früh öffnen.** Ist ein Update da, sofort installieren. Nach Spielbeginn darf nichts mehr aktualisiert werden.
3. **Anmelden** mit dem DSS-Konto des Vereins (Benutzername **dssv...@bw**).
4. **Spiel herunterladen** (frühestens am Vortag) und **30 Minuten vor Beginn neu laden**.
5. **Online bleiben** (WLAN oder mobile Daten). Offline nur, wenn es in der Halle kein Netz gibt.
6. **Kader mit beiden Trainern** durchgehen: Spieler, Starting Five, Trainer, Trikotfarbe. Jede Mannschaft gibt ihre Liste spätestens 20 Minuten vorher ab. Wer einen Spieler von Hand hinzufügt, sagt das dem Trainer.
7. **Schiris und Kampfrichter** mit Namen und Lizenznummer eintragen, ohne Lizenz **999**. Die Trainer unterschreiben in der App, dann „Kader bestätigen".
8. **Papier-Spielbericht** als Reserve bereithalten, aber nicht auf den Tisch legen. Ob auf Papier gewechselt wird, entscheidet der 1. Schiri.

ZEITNEHMER UND WURFUHR

1. **Technik prüfen:** Spieluhr, Hupe (muss laut sein), Wurfuhr mit 24 und 14, Stoppuhr.
2. **Tafeln bereitlegen:** Foultafeln 1–5 (die 5 in Rot), dazu die **GD-Tafel** für Disqualifikationen. Zwei Anzeiger für Mannschaftsfouls, an jedem Tischende einer, und den Einwurfpfeil.
3. **Pause vor dem Spiel:** Sie beginnt 20 Minuten vor Spielbeginn. Den Schiris Bescheid geben, wenn noch **3:00** und noch **1:30** Minuten bleiben.
4. **Bänke:** Die Heimmannschaft sitzt vom Tisch aus gesehen links.

EINWURFPFEIL (AB DEM SPRUNGBALL)

- Den ersten Pfeil bekommt die Mannschaft, die nach dem Sprungball **nicht** zuerst den Ball hatte. Er zeigt in Richtung ihres Angriffskorbs.
- Nach jedem Einwurf mit Pfeil sofort umdrehen.
- Viertel 2, 3 und 4 und jede Verlängerung beginnen mit Einwurf für die Mannschaft, für die der Pfeil gerade zeigt.
- **Zur Halbzeit umdrehen,** weil die Mannschaften die Körbe tauschen.

WÄHREND DES SPIELS

ZEITNEHMER: SPIELUHR

UHR	WANN
Starten	Sprungball: sobald ein Springer den Ball legal tippt. Einwurf: sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt. Nach einem verworfenen letzten Freiwurf: sobald der Ball einen Spieler berührt.
Stoppen	Bei jedem Pfiff, wenn der Ball lebt. Am Ende eines Viertels, falls die Uhr nicht von selbst stoppt. Nach einem Korb gegen die Mannschaft, die eine Auszeit beantragt hat. In den **letzten 2:00 des 4. Viertels und jeder Verlängerung nach jedem Korb**.
Hupe	Nur bei totem Ball und bevor der Ball wieder lebt, also für beantragte Wechsel und Auszeiten. Die Hupe stoppt weder Uhr noch Spiel.

ZEITNEHMER: FOULS

- **Nach jedem Spielerfoul** die Tafel mit der Foulzahl dieses Spielers hochhalten, sichtbar für beide Bänke.
- **5. Foul:** sofort einem Schiri Bescheid geben. Der Spieler muss raus.
- **GD-Tafel hochhalten,** wenn ein Spieler disqualifiziert ist: zwei technische Fouls der Kategorie 1, zwei Flagrant Fouls oder je eines davon. Beim Trainer reichen zwei „C"-Fouls oder drei technische Fouls der Kategorie 1 insgesamt.
- **Mannschaftsfouls** am Anzeiger mitzählen. Beim 4. Mannschaftsfoul im Viertel kommt die **rote Anzeige** hin, sobald der Ball wieder lebt. Ab dann gibt es für jedes weitere Foul außerhalb eines Wurfs 2 Freiwürfe. Fouls in der Verlängerung zählen zum 4. Viertel.

WÄHREND DES SPIELS

ZEITNEHMER: AUSZEITEN UND PAUSEN

- **Auszeit** (eine Minute): Stoppuhr starten, wenn der Schiri pfeift und das Zeichen gibt. Nach **50 Sekunden** hupen, nach **60 Sekunden** wieder hupen.
- **Pausen:** Zwischen 1./2. und 3./4. Viertel und vor jeder Verlängerung sind 2 Minuten Pause, 30 Sekunden vor Ende hupen. Die Halbzeit dauert 15 Minuten, den Schiris bei 3:00 und 1:30 Bescheid geben. Am Ende jeder Pause hupen.

ANSCHREIBER: IN DER APP

- **Erst die Aktion antippen, dann den Spieler** (oder die Mannschaft). Eingetragen wird, was der Schiri anzeigt: Punkte (Freiwurf, 2er, 3er), Fouls (persönlich, technisch, Disruptive, Flagrant, disqualifizierend), Wechsel (mehrere auf einmal gehen auch) und Auszeiten. Im Zweifel den 1. Schiri fragen, wie ein Foul eingetragen wird.
- **Die App hat eine eigene Uhr.** Sie läuft mit der Hallenuhr mit. Weicht sie ab: Uhr anhalten, gedrückt halten, Zeit korrigieren.
- **Vertippt?** Die Aktion nach links wischen, dann bearbeiten oder löschen. Etwas vergessen? Die Aktion davor gedrückt halten und die fehlende eingeben. Gelöschte Einträge werden rot markiert, der 1. Schiri prüft sie in jeder Pause. Sagt ihm also Bescheid.
- **Sofort einen Schiri informieren,** wenn bei der Starting Five, einem Wechsel oder einer Trikotnummer etwas nicht stimmt, wenn ein Spieler oder Trainer disqualifiziert werden muss oder wenn ein Trainer keine Auszeit mehr hat.
- **Spielstand** immer wieder mit der Anzeigetafel vergleichen. Bei Widerspruch gilt der Spielbericht.

NEUE FOULARTEN SEIT 1.10.2026

- **Das unsportliche Foul gibt es nicht mehr.** An seine Stelle treten zwei Foularten: **Disruptive Foul** (Kürzel DI): ein taktisches Foul, um einen Gegenangriff oder die Uhr zu stoppen. Es zählt nicht zur Disqualifikation. Schiri-Zeichen: Faust hoch, dann zwei Finger in Gesichtshöhe. **Flagrant Foul** (FL): ein übertrieben harter oder gefährlicher Kontakt. Es zählt zur Disqualifikation. Zeichen: Hände über dem Kopf, eine umfasst das andere Handgelenk.
- **Technische Fouls haben zwei Kategorien.** Kategorie 1 (zum Beispiel respektloses Verhalten, Provozieren, Foul vortäuschen) zählt zur Disqualifikation. Kategorie 2 (zum Beispiel Spielverzögerung, am Ring hängen) zählt nicht.

AUSZEITEN UND WECHSEL

AUSZEIT

- Beantragen darf nur der Trainer oder der 1. Trainer-Assistent, mit Handzeichen am Tisch.
- Pro Mannschaft gibt es 2 Auszeiten in der 1. Halbzeit und 3 in der 2. Halbzeit (davon höchstens 2 in den letzten 2:00 des 4. Viertels), dazu 1 pro Verlängerung. Was nicht genommen wird, verfällt.
- Zurücknehmen geht nur, bis der Zeitnehmer gehupt hat.

WECHSEL

- Beantragen darf nur der **Ersatzspieler selbst**, nicht der Trainer: Handzeichen am Tisch oder auf den Wechselstuhl setzen.
- Er geht erst rein, wenn der Schiri ihn reinwinkt.
- Wird während einer Auszeit gewechselt, meldet sich der Spieler beim Zeitnehmer.

Wann gehupt wird: Wenn der Ball tot ist, die Uhr steht und der Schiri seine Anzeige zum Tisch beendet hat. Außerdem nach einem getroffenen letzten Freiwurf und nach einem Korb gegen die Mannschaft, die eine Auszeit beantragt hat. Die Gelegenheit endet, sobald der Einwerfer oder der Freiwerfer (1. Freiwurf) den Ball hat.

Letzte 2:00 im 4. Viertel und in der Verlängerung: Nach einem Korb darf nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen oder wechseln, die den Korb kassiert hat. Die Mannschaft des Werfers darf das nur, wenn der Schiri unterbricht.

WÄHREND DES SPIELS

WURFUHR: 24 ODER 14?

WURFUHR	WANN
Starten	Sobald eine Mannschaft auf dem Feld den lebenden Ball kontrolliert. Beim Einwurf: sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt. Berührt der Gegner den Ball nur kurz und dieselbe Mannschaft behält ihn, läuft die Uhr weiter.
Auf 24, Anzeige aus	Nach einem Korb. Wenn der Ball den Ring berührt und der Gegner ihn bekommt. Bei Freiwürfen. Bei einem Einwurf im Rückfeld nach Foul oder Regelübertretung (nicht nach Aus).
Auf 14	Der Ball berührt den Ring und dieselbe Mannschaft holt ihn wieder. Dieselbe Mannschaft bekommt nach Foul oder Regelübertretung einen Einwurf im Vorfeld und die Uhr zeigt 13 oder weniger. Der Gegner bekommt einen Einwurf in seinem Vorfeld (auch nach Aus). Einwurf an der Einwurfmarkierung nach einem Disruptive, Flagrant oder disqualifizierenden Foul.
Anhalten, nicht zurücksetzen	Dieselbe Mannschaft behält den Ball nach Aus, Verletzung, Doppelfoul, technischem Foul gegen sie oder Sprungballsituation. Oder sie bekommt nach Foul oder Regelübertretung einen Einwurf im Vorfeld und die Uhr zeigt noch 14 oder mehr.
Ausschalten	Nach einem toten Ball bekommt eine Mannschaft den Ball neu, und auf der Spieluhr stehen weniger als 14 Sekunden.

Die Hupe der Wurfuhr stoppt das Spiel nur, wenn eine Mannschaft den Ball kontrolliert.

NACH DEM SPIEL

ABSCHLIESSEN UND SENDEN

1. **Nach der Schlusssirene trägt der Anschreiber nichts mehr ein.** Er gibt das Gerät dem 1. Schiri.
2. Der Schiri prüft alles, während der Anschreiber dabei ist. Schiris und Anschreiber unterschreiben in der App (Stift-Symbol). Bei einem Protest unterschreibt auch der Kapitän. Der 1. Schiri unterschreibt als Letzter.
3. **„Schließen", „Spiel beenden", Versand bestätigen.** Der Schiri startet den Versand und wartet auf die Bestätigung.
4. **Prüfen, ob das Ergebnis in DBB.Scores und TeamSL steht.** Ist es nach 15 Minuten nicht da, an **dss@basketball-bund.de** melden. Wurde offline gespielt: Daten noch am Spieltag bis 23:59 Uhr senden.

QUELLEN

- FIBA, Official Basketball Rules 2026 (v1.1, gültig ab 1.10.2026), Art. 8, 9, 12, 18, 19, 36–38, 41, 42, 49–51 · DBB, Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln 2026 (v1.0a) und Offizielle Basketball-Regeln 2024 (deutsche Fassung)
- DBB: Durchführungsbestimmungen zum digitalen Spielbericht (ab 2025/26), Spielordnung §§ 4, 36, 38 · BBW: DSS Quickguide 3.0, Ausschreibung Seniorenwettbewerbe 2026/27 (C.10) · Bezirk I Rhein-Neckar: Ausschreibung 2026/27 (2.2.3) · NBN23: Ingame Online Training 3.0

KOSTENLOS UND ONLINE

LIZENZ UND WISSEN

Beides kostet nichts und geht am Handy oder Laptop. In Oberliga und Regionalliga muss mindestens einer am Tisch eine Kampfrichter-Lizenz haben. Wer sie hat, kann also überall im Verein an den Tisch.

KAMPFRICHTER-LIZENZ

1. Im BildungsCampus des DBB ein Konto anlegen.
2. Unter „Für Kampfrichter:innen“ die Schulung durcharbeiten.
3. Die Prüfung bestehen. Die Lizenznummer kommt in jeden Spielbericht, ohne Lizenz steht dort **999**.

dbb.triagonal.net

INGAME-ZERTIFIKAT

1. Das Online-Training 3.0 von NBN23 öffnen, „3.0-Zertifikat erhalten“.
2. Die fünf Module durcharbeiten. Bei uns gilt die Version Basic (Modul III), Modul IV erklärt die größere Version Pro.
3. Die Prüfung mit mindestens 80 % bestehen. Das Zertifikat gibt es als Download oder per Mail.

nbn23.com/de/training-3-0

ZUM ÜBEN UND NACHLESEN

App INGAME
für iOS und Android, vor dem ersten Einsatz einmal durchklicken

Digitaler Spielbericht
Quickguide 3.0 und Regeln des Verbands (BBW)

Regeländerungen 2026
deutsche Fassung des DBB, gilt seit 1.10.2026

Regelheft 2024
komplett auf Deutsch, Kampfrichter in Art. 48–50

DJK RABBITS EPPELHEIM

TABLE OFFICIALS

IT'S NOT THAT HARD.

Duties and procedures at the table · based on the FIBA Official Basketball Rules 2026 (in force since 1 Oct 2026) · As of October 2026 · Deutsche Fassung ab Seite 1

GAME DAY TIMELINE

−30 MIN	**Everyone at the table.** The scorer starts the app, installs updates and reloads the game data, which is mandatory. Timer and shot clock operator check the clocks, horn and markers.
−20 MIN	**Team lists are in.** Enter rosters and starting fives in the app with both head coaches, then the coaches sign. The pre-game interval is now running.
−3:00	The timer notifies the referees, and again at 1:30.
END	The scorer hands the device to the crew chief: check, sign, send.

When it's our turn is listed in the club's master schedule (column "Kampfgericht"). We assign the seats on site, so everyone must be able to do all three jobs. The club provides the tablet.

WHY IT MATTERS

- **No table officials, no game.** The home club has to provide them. If a game cannot be played because of this, the home team loses by forfeit (DBB game regulations, § 38). The team we sit the table for is counting on us.
- **Stay neutral,** even when a team from our own club is playing: no cheering, no comments on referee decisions. The referees have the final say.
- **Report mistakes immediately.** The rules say so explicitly: anyone who notices a mistake in the score, fouls, time-outs or clocks tells the referees right away. Many errors can only be corrected up to a certain point, at the latest before the last two minutes of the 4th quarter.
- **Get the licence and the certificate.** Both are free and online. Page 10 shows how.

WHO DOES WHAT

SEAT	JOB
Scorer	Keeps the **digital scoresheet in the INGAME app**: rosters and starting fives, points, fouls, time-outs, substitutions. Operates the alternating possession arrow. Notifies the referees of disqualifications and errors.
Timer	Game clock, stopwatch for time-outs and intervals, horn for substitutions and time-outs. Raises the player foul marker after every foul and operates the team foul markers.
Shot clock	The 24/14-second clock. When it runs, stops or resets is on page 9.
Scoreboard	Strictly speaking, a fourth official (the assistant scorer) runs the scoreboard. With three of us, we agree on site who takes it on.

BEFORE THE GAME

GETTING READY

SCORER: INGAME APP

1. **Device fully charged,** the battery has to last the whole game. Bring a charging cable. From the start of your duty until the data is sent, only INGAME runs on it: no WhatsApp, no music.
2. **Open the app early.** If an update is available, install it right away. No updates once the game has started.
3. **Log in** with the club's DSS account (user name **dssv...@bw**).
4. **Download the game** (the day before at the earliest) and **reload it 30 minutes before tip-off**.
5. **Stay online** (Wi-Fi or mobile data). Offline only if there is no signal in the gym.
6. **Go through the rosters with both head coaches:** players, starting five, coaches, jersey colour. Each team hands in its list at least 20 minutes before tip-off. If you add a player by hand, tell the coach.
7. **Referees and table officials** with name and licence number, **999** without a licence. The coaches sign in the app, then tap "Confirm rosters" (German app: „Kader bestätigen").
8. **Paper scoresheet** ready as a backup, but not on the table. Whether to switch to paper is up to the crew chief.

TIMER AND SHOT CLOCK

1. **Check the equipment:** game clock, horn (must be loud), shot clock with 24 and 14, stopwatch.
2. **Lay out the markers:** player foul markers 1–5 (the 5 in red), plus the **GD marker** for game disqualifications. Two team foul markers, one at each end of the table, and the alternating possession arrow.
3. **Pre-game interval:** it starts 20 minutes before tip-off. Notify the referees when **3:00** and **1:30** minutes are left.
4. **Benches:** the home team sits on the left, as seen from the table.

POSSESSION ARROW (FROM THE JUMP BALL)

- The first arrow goes to the team that did **not** gain control first after the jump ball. It points towards the basket that team attacks.
- Reverse it right after every alternating possession throw-in.
- Quarters 2, 3 and 4 and every overtime start with a throw-in for the team the arrow currently points to.
- **Reverse it at half-time,** because the teams switch baskets.

DURING THE GAME

TIMER: GAME CLOCK

CLOCK	WHEN
Start	Jump ball: when a jumper legally taps the ball. Throw-in: when the ball touches a player on the court. After a missed last free throw: when the ball touches a player.
Stop	On every whistle while the ball is live. At the end of a quarter, if the clock does not stop by itself. After a basket against the team that has requested a time-out. In the **last 2:00 of the 4th quarter and of every overtime, after every basket**.
Horn	Only when the ball is dead and before it becomes live again, i.e. for requested substitutions and time-outs. The horn stops neither the clock nor the game.

TIMER: FOULS

- **After every player foul,** raise the marker showing that player's foul count so both benches can see it.
- **5th foul:** tell a referee immediately. The player has to leave the game.
- **Raise the GD marker** when a player is game-disqualified: two category 1 technical fouls, two flagrant fouls, or one of each. For a head coach: two "C" fouls, or three category 1 technical fouls in total.
- **Count team fouls** on the marker. After the 4th team foul in a quarter, put up the **red marker** as soon as the ball is live again. From then on, every further foul outside a shooting action means 2 free throws. Fouls in overtime count towards the 4th quarter.

DURING THE GAME

TIMER: TIME-OUTS AND INTERVALS

- **Time-out** (one minute): start the stopwatch when the referee whistles and gives the signal. Sound the horn after **50 seconds** and again after **60 seconds**.
- **Intervals:** 2 minutes between quarters 1 and 2, between quarters 3 and 4 and before every overtime; sound the horn 30 seconds before the end. Half-time lasts 15 minutes, notify the referees at 3:00 and 1:30. Sound the horn at the end of every interval.

SCORER: IN THE APP

- **Tap the action first, then the player** (or the team). Enter what the referee signals: points (free throw, 2, 3), fouls (personal, technical, disruptive, flagrant, disqualifying), substitutions (several at once are possible) and time-outs. If in doubt, ask the crew chief how to enter a foul.
- **The app has its own clock.** It runs alongside the gym clock. If the two drift apart: stop it, press and hold, correct the time.
- **Wrong entry?** Swipe the action to the left, then edit or delete it. Forgot something? Press and hold the action before it and enter the missing one. Deleted entries are marked red and the crew chief checks them in every break, so let them know.
- **Tell a referee immediately** if something is wrong with the starting five, a substitution or a jersey number, if a player or coach has to be disqualified, or if a coach has no time-outs left.
- **Compare the score** with the scoreboard regularly. If they differ, the scoresheet counts.

NEW FOUL TYPES SINCE 1 OCT 2026

- **The unsportsmanlike foul no longer exists.** Two foul types replace it. **Disruptive foul** (DI): a tactical foul to stop a fast break or the clock. It does not count towards disqualification. Referee signal: raised fist, then two fingers at face height. **Flagrant foul** (FL): excessively hard or dangerous contact. It counts towards disqualification. Signal: hands above the head, one gripping the other wrist.
- **Technical fouls now have two categories.** Category 1 (e.g. disrespect, provoking, faking a foul) counts towards disqualification. Category 2 (e.g. delay of game, hanging on the ring) does not.

TIME-OUTS AND SUBSTITUTIONS

TIME-OUT

- Only the head coach or the first assistant coach may request one, with the hand signal at the table.
- Each team gets 2 time-outs in the first half and 3 in the second half (no more than 2 of them in the last 2:00 of the 4th quarter), plus 1 per overtime. Unused time-outs are lost.
- A request can only be withdrawn until the timer has sounded the horn.

SUBSTITUTION

- Only the **substitute** may request it, not the coach: hand signal at the table or sit on the substitution chair.
- The substitute only enters when the referee waves them in.
- When substituting during a time-out, the player reports to the timer.

When to sound the horn: when the ball is dead, the clock is stopped and the referee has finished signalling to the table. Also after a successful last free throw, and after a basket against the team that has requested a time-out. The opportunity ends as soon as the thrower-in or the free-throw shooter (1st free throw) has the ball.

Last 2:00 of the 4th quarter and of overtime: after a basket, only the team that conceded may take a time-out or substitute. The scoring team may only do so if the referee stops the game.

DURING THE GAME

SHOT CLOCK: 24 OR 14?

SHOT CLOCK	WHEN
Start	As soon as a team gains control of a live ball on the court. On a throw-in: when the ball touches a player on the court. If an opponent merely touches the ball and the same team keeps it, the clock keeps running.
Reset to 24, display blank	After a basket. When the ball touches the ring and the opponents gain control. On free throws. On a backcourt throw-in after a foul or violation (not after out-of-bounds).
Reset to 14	The ball touches the ring and the same team regains control. The same team gets a frontcourt throw-in after a foul or violation and the clock shows 13 or less. The opponents get a throw-in in their frontcourt (also after out-of-bounds). Throw-in from the throw-in line after a disruptive, flagrant or disqualifying foul.
Stop, don't reset	The same team keeps the ball after out-of-bounds, an injury, a double foul, a technical foul against it, or a jump ball situation. Or it gets a frontcourt throw-in after a foul or violation and the clock still shows 14 or more.
Switch off	After a dead ball, a team gains new control and the game clock shows less than 14 seconds.

The shot clock horn only stops the game if a team is in control of the ball.

AFTER THE GAME

CLOSING AND SENDING

1. **After the final buzzer, the scorer enters nothing more.** Hand the device to the crew chief.
2. The crew chief checks everything with the scorer present. Referees and scorer sign in the app (pen icon). In case of a protest, the captain signs too. The crew chief signs last.
3. **"Close", "End game", confirm sending** (German app: „Schließen", „Spiel beenden"). The crew chief starts sending and waits for the confirmation.
4. **Check that the result shows up in DBB.Scores and TeamSL.** If it is not there after 15 minutes, report it to **dss@basketball-bund.de**. If the game was recorded offline: send the data the same day by 23:59.

SOURCES

- FIBA, Official Basketball Rules 2026 (v1.1, in force since 1 Oct 2026), Art. 8, 9, 12, 18, 19, 36–38, 41, 42, 49–51 · FIBA, Official Basketball Rules Changes 2026 (v1.1)
- DBB: implementing rules for the digital scoresheet (from 2025/26), game regulations §§ 4, 36, 38 · BBW: DSS Quick Guide 3.0, senior competitions 2026/27 (C.10) · District I Rhein-Neckar: competition rules 2026/27 (2.2.3) · NBN23: INGAME Training 3.0

FREE AND ONLINE

LICENCE AND LEARNING

Both are free and work on a phone or laptop. In the Oberliga and Regionalliga, at least one person at the table must hold a table official licence. With a licence, you can sit at the table for any game in the club.

TABLE OFFICIAL LICENCE

1. Create an account on the DBB BildungsCampus (in German).
2. Work through the course under „Für Kampfrichter:innen" (for table officials).
3. Pass the exam. Your licence number goes into every scoresheet; without a licence it reads **999**.

dbb.triagonal.net

INGAME CERTIFICATE

1. Open NBN23's Training 3.0 and choose "FIBA 3.0 certificate".
2. Work through all five modules. Our leagues use the Basic version of the app.
3. Pass the exam with at least 80%. You can download the certificate or get it by e-mail.

nbn23.com/training-3-0

PRACTISE AND READ UP

INGAME app
for iOS and Android, click through it once before your first game

Digital scoresheet
BBW quick guide 3.0 and rules (in German)

FIBA rule changes 2026
official summary, in force since 1 Oct 2026

FIBA rules 2026
full rulebook, table officials in Art. 49–51