GLOSSARY
BASIC BASKETBALL
OFFICIATING TERMINOLOGY
Deutsche Übersetzung · Version 3.0

> Übersetzung des Originals –
> maßgeblich ist das Glossary in englischer Sprache

Deutscher Basketball Bund e. V.
Stand: Oktober 2026 · Original: FIBA Referee Operations, Version 3.0

This document has been freely translated by the DBB and in case of discrepancies between the German version and the English version, the English version shall prevail.

FIBA reserves the copyright for the translated document and that any reprints/reissues or translations require prior written approval from FIBA.

Glossary – Basic Basketball Officiating Terminology

Hinweis zur Übersetzung: Übersetzung des Originals – maßgeblich ist das Glossary in englischer Sprache. Bei Abweichungen zwischen der deutschen Fassung und dem englischen Original gilt der englische Text. Begriffe (TERM) und Abkürzungen (ABBR) bleiben im englischen Original; die Erklärungen folgen, wo vorhanden, der deutschen Fassung der Offiziellen Basketball-Regeln 2026 des DBB.

Dieses Referees Manual basiert auf den FIBA Offiziellen Basketball-Regeln 2026. Bei Abweichungen zwischen verschiedenen Sprachfassungen hinsichtlich der Bedeutung oder Auslegung eines Wortes oder einer Wendung ist der englische Text maßgebend.

Im gesamten Referees Manual gelten alle Bezüge auf Spieler, Trainer, Schiedsrichter usw. in der männlichen Form auch für die weibliche Form. Dies erfolgt ausschließlich aus praktischen Gründen.

#

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
45° (Forty five degrees)	45°	Bezeichnet den bevorzugten Winkel der Körperhaltung der Schiedsrichter, insbesondere in der Lead- und Trail-Position und in einigen Fällen auch beim Center. Schiedsrichter in Lead- und Trail-Position blicken in der Regel zum Korb und halten einen 45°-Winkel ein, um möglichst viele Spieler im Blickfeld zu behalten. Die Grundhaltung des Center ist im Allgemeinen flach, mit dem Rücken zur Seitenlinie; bei Drives zur ballfernen Seite passt der Center seine Position jedoch in der Regel auf ca. 45° an.

A

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Act of Shooting	AOS	Die Korbwurfaktion aus einem Sprungwurf oder anderen Wurf aus der Bewegung • beginnt, wenn der Spieler damit beginnt, seine Schultern und den Ball nach oben in Richtung des gegnerischen Korbs zu bewegen. • endet, wenn der Ball die Hand/Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder auf der Spielfläche sind. Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung beim Ziehen zum Korb • beginnt, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings aufgenommen wird oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in der Hand / den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler die Bewegung fortsetzt, die einem Korbwurf vorangeht. • endet, wenn der Ball die Hand/Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn der Werfer mit beiden Füßen wieder auf dem Boden gelandet ist. Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb liegt vor, wenn ein Spieler in seinem Vorfeld – normalerweise zwischen der Drei-Punkte-Linie und dem Korb – den Ball nach seinem Dribbling aufnimmt oder wenn der Ball nach dem Fangen des Balls in der Luft in der Hand / den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und er seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.
Act of Violence	AOV	Ein Gewaltakt ist eine Handlung mit Kraftanwendung, die Schaden verursacht oder verursachen soll, oder eine Handlung, die zu einem Verletzungsrisiko führt oder führen könnte. Eine Handlung, die weder die Kriterien eines Disqualifizierenden Fouls oder Flagrant Fouls noch eines Technischen Fouls erfüllt und auch nicht die Kriterien einer angedrohten Gewalt (threatened violence), ist kein Gewaltakt.
Action Area	AA	Ein Aktionsbereich kann Spieler mit oder ohne Ball betreffen. Kenntnisse über verschiedene Spielsituationen (Pick & Roll, Block stellen, Post-ups, Rebounding) helfen Schiedsrichtern, Aktionsbereiche in ihrem Primärbereich oder bei der Ausdehnung bzw. Erweiterung der Abdeckung zu erkennen.
Active Mindset	AMI	Die Tätigkeit als Schiedsrichter bedeutet nichts anderes, als bereit zu sein. Gute Schiedsrichter analysieren fortlaufend die Bewegungen und Aktionen der Spieler, um in der Position zu sein, Regelwidriges zu sehen. Gezielt auf regelwidrige Aktionen achten, die einen Pfiff erfordern.
Active Referee	AR	Der Schiedsrichter, der einem Freiwerfer oder einem Spieler für einen Einwurf den Ball übergibt oder den Sprungball zu Spielbeginn ausführt.
Alternating Possession	AP	Der Wechselnde Ballbesitz ist ein Verfahren, bei dem der Ball durch einen Einwurf statt durch einen Sprungball belebt wird.
Alternating Possession Arrow	APA	Die Mannschaft, die Anspruch auf den Einwurf bei Wechselndem Ballbesitz hat, wird durch den Einwurfpfeil in Richtung des gegnerischen Korbs angezeigt. Die Richtung des Einwurfpfeils wird unmittelbar nach Ende des Einwurfs bei Wechselndem Ballbesitz geändert.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Angle(s)	n/a	Das Arbeiten mit Winkeln, d. h. der Versuch, eine Sichtlinie zu halten, durch die der Schiedsrichter zwischen den Spielern hindurchsehen kann, um die Bereiche mit dem größten Kontaktpotenzial im Blick zu behalten.
Anticipate (play)	APL	Beschreibt die Situation, in der ein Schiedsrichter in der Lage ist, das Spiel zu lesen, die nächsten Aktionen vorauszuahnen und Position/Winkel rechtzeitig anzupassen, bevor er die Zuständigkeit für die nächste Spielsituation übernimmt.
Assistant Scorer	ASC	Der Anschreiber-Assistent bedient die Anzeigetafel und unterstützt den Anschreiber. Bei nicht auflösbaren Abweichungen zwischen Anzeigetafel und Anschreibebogen ist der Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel ist entsprechend zu korrigieren.
At the Disposal (Ball)	BATD	Wenn ein Schiedsrichter einem Spieler für einen Einwurf oder Freiwurf den Ball übergibt oder der Schiedsrichter den Ball zur Verfügung stellt.
Authorised Signals	n/a	Autorisierte Zeichen: Die Zeichen, die der Schiedsrichter zur offiziellen Kommunikation mit Spielern oder der Bank gibt, wie in den FIBA-Basketballregeln beschrieben.

B

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Backboard	BB	Das Rechteck aus Holz oder Glas, an dem der Ring befestigt ist. Die offizielle Größe beträgt 1,80 m Breite und 1,05 m Höhe. Der Ring ist mittig am Spielbrett angebracht, 15 cm von der Unterkante des Bretts entfernt.
Backcourt	BC	Das Rückfeld einer Mannschaft besteht aus dem eigenen Korb, dem Innenteil des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem eigenen Korb, den Seitenlinien und der Mittellinie begrenzt wird.
Backcourt Violation	BCV	Ein Angreifer mit Ball in seinem Vorfeld bewirkt, dass der Ball ins Rückfeld gelangt und dort zuerst von ihm oder einem Mitspieler berührt wird. Wird auch „Over and back"-Regelübertretung genannt.
Ball Side	BS	Bezeichnet die Position des Balls. Wird das Spielfeld durch eine gedachte Linie von Korb zu Korb geteilt, heißt die Seite des Spielfelds, auf der sich der Ball befindet, „Ballseite".
Basket Interference	BI	Stören des Balls liegt vor, wenn: • nach einem Korbwurf oder letzten Freiwurf ein Spieler Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball Kontakt mit dem Ring hat. • nach einem Freiwurf, auf den noch mindestens ein weiterer Freiwurf folgt, ein Spieler Ball, Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball noch in den Korb gehen kann. • ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt. • ein Verteidiger Ball oder Korb berührt, während sich der Ball im Korb befindet, und dadurch verhindert wird, dass der Ball durch den Korb fällt. • ein Spieler den Korb so in Schwingungen versetzt oder den Korb (Ring oder Netz) so greift, dass der Ball anders abprallt als zu erwarten war oder seine Richtung ändert und dieser deshalb nicht in den Korb geht oder nur deshalb in den Korb geht. • ein Spieler den Korb greift und dabei den Ball spielt.
Bench Control	n/a	Die Schiedsrichter stellen sicher, dass Spieler und Trainer, die auf der Bank sitzen, nicht gegen die Regeln der Fairness / des Sportgeists verstoßen.
Blocking	BL	Blockieren ist regelwidriger persönlicher Kontakt, der die Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball behindert.
Bonus	n/a	Wenn einem Spieler, der gefoult wurde, zwei Freiwürfe zugesprochen werden, weil die gegnerische Mannschaft das Limit von vier Mannschaftsfouls in einem Viertel überschritten hat.
Boundary Lines	n/a	Das Spielfeld wird durch die Grenzlinien begrenzt, bestehend aus Endlinien und Seitenlinien. Diese Linien gehören nicht zum Spielfeld.
Buzzer	n/a	Signal vom Anschreibertisch, das Spielerwechsel, Auszeiten, Disqualifikationen und das Ende von Spielabschnitten anzeigt oder von den Kampfrichtern genutzt werden kann, um einen Schiedsrichter bei einem Missverständnis über eine Entscheidung zu einer Besprechung zu rufen.

C

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Cadence Whistle	CW	Ein Pfiff außerhalb des Primärbereichs, der verzögert erfolgt, um dem Partner zu ermöglichen, zuerst die Entscheidung in seinem Primärbereich zu treffen (siehe Patient Whistle).

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Cancel the Score (basket)	n/a	Ein Schiedsrichter signalisiert, dass ein erzielter Korb nicht gewertet wird, z. B. wenn ein Spieler beim Wurf ein Offensivfoul begeht (charge) und der Kontakt erfolgt, bevor der Ball die Hände des Werfers verlässt – der Schiedsrichter annulliert den Korb und zeigt dem Anschreibertisch an, dass der Korb nicht zählt.
Captain	CAP	Der Kapitän (CAP) ist ein vom Trainer der Mannschaft bestimmter Spieler, der die Mannschaft auf dem Spielfeld vertritt. Der Kapitän darf während des Spiels höflich mit den Schiedsrichtern kommunizieren, um Informationen zu erhalten, jedoch nur, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.
Center (Referee)	C	Der Center (3PO) ist der Schiedsrichter, der auf der dem Lead gegenüberliegenden Seite des Vorfelds (in der Regel gegenüber der Ballseite) auf Höhe der verlängerten Freiwurflinie positioniert ist (Grundposition). Abhängig von der Ballposition kann der Center auf beiden Seiten des Vorfelds stehen.
Center Line	n/a	Die Linie, die die Hälfte des Spielfelds markiert (Mittellinie).
Charge (Charging)	CH	Rempeln (Charging) ist regelwidriger persönlicher Kontakt – mit oder ohne Ball – durch Stoßen oder Hineinbewegen in den Rumpf eines Gegenspielers.
Check-in – Check-in – Check-out (triple-C)	CCC	Bezeichnet ein Verfahren bzw. eine Technik, bei der stets mindestens ein Schiedsrichter die Spielsituation mit dem Ball abdeckt.
Close Down	CD	Die Position des Lead, in die er sich bewegen soll, bevor die eigentliche Rotation beginnt (3PO).
Close Out	n/a	Eine Defensivbewegung, bei der ein Spieler aus einer Helpside- oder Zonenposition – manchmal auch als primärer Verteidiger – zu einem Angreifer sprintet, der gerade den Ball am Perimeter erhalten hat. Ziel ist es, den freien, einfachen Wurf zu erschweren und dabei so ausbalanciert anzukommen, dass auch die nächste Aktion verteidigt werden kann.
Closed Angle	CA	Eine „verdeckte“ / geradlinige Sicht auf den Aktionsbereich im Primär-/Sekundärbereich des Schiedsrichters.
Commissioner	COM	Der Kommissar sitzt zwischen Anschreiber und Zeitnehmer. Seine Hauptaufgabe während des Spiels ist die Überwachung der Arbeit der Kampfrichter sowie die Unterstützung von Crew Chief und Umpire(s) für einen reibungslosen Spielverlauf.
Consistency	n/a	Ein Schiedsrichter, der Spielsituationen und Kriterien durchgehend exakt gleich beurteilt und interpretiert, gilt als konsistent.
Control of the Ball	COB	Eine Mannschaft hat Ballkontrolle, wenn ein Spieler dieser Mannschaft erstmals den Ball im Spielfeld (inbounds) in Besitz hat oder wenn der Ball für einen Einwurf zu ihrer Verfügung steht. Sie dauert an, bis ein Wurf erfolgt, ein Pfiff ertönt oder ein Spieler der gegnerischen Mannschaft die Kontrolle erlangt. Ein Spieler hat Ballkontrolle, wenn er einen belebten Ball in den Händen hält oder dribbelt oder wenn der Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zu seiner Verfügung steht.
Correct Action	CAC	Der Schiedsrichter handhabt und administriert eine Spielsituation korrekt, einschließlich z. B. Kommunikation, Mechanics, Protokolle, Handzeichen, IRS-Nutzung oder Administration. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Correct Call Made	CCM	Eine Spielsituation, in der der Schiedsrichter eine regelwidrige Aktion / einen regelwidrigen Kontakt korrekt erkennt und gemäß den Regeln und Schiedsrichterkriterien die angemessene Entscheidung trifft. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Correct No Call	CNC	Eine Spielsituation, in der der Schiedsrichter korrekterweise nicht pfeift, weil weder eine noch ein regelwidriger, spielbeeinflussender Kontakt stattgefunden hat. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Correctable Errors	COE	Schiedsrichter dürfen einen Fehler korrigieren, wenn eine Regel versehentlich nicht beachtet wurde, und zwar ausschließlich in folgenden Situationen: • Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen • Nicht Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen • Einem falschen Spieler erlauben, den oder die Freiwürfe auszuführen • Einen falschen Spieler zum Ausführen des oder der Freiwürfe zu benennen • Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte • Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder Trainer oder die falsche Mannschaft anzuzeigen • Fehler auf dem Anschreibebogen, einschließlich irrtümlich angeschriebener oder nicht angeschriebener Punkte, Fouls beim falschen Spieler, Trainer oder der falschen Mannschaft oder Auszeiten bei der falschen Mannschaft • Technisches Versagen oder Fehlbedienung der Spieluhr durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Coverage	CE	Im Basketball-Schiedsrichterwesen bezeichnet Coverage (Abdeckung) das System und die Aufteilung der Verantwortung, mit dem die Schiedsrichter Spieler und Spielgeschehen auf dem Spielfeld beobachten. Es stellt sicher, dass mindestens ein Schiedsrichter jeden Teil des Geschehens abdeckt, ohne blinde Flecken zu hinterlassen oder redundante Überschneidungen zu erzeugen.
Crew Chief	CC	Der Crew Chief (CC) ist in der Regel der ältere und/oder erfahrenere der zwei/drei Schiedsrichter. Die Aufgaben des Crew Chief entsprechen denen des/der Umpire(s), außer dass der Crew Chief: 1. den Beginn des Spiels und jedes Viertels veranlasst. 2. die gesamte im Spiel zu verwendende Ausrüstung prüft und genehmigt. 3. die Befugnis hat, endgültige Entscheidungen zu allen Punkten zu treffen, die in den Regeln nicht ausdrücklich geregelt sind.
Cross Step	CS	Wenn sich das Spiel in eine Richtung entwickelt und der zuständige Schiedsrichter Schritte in die entgegengesetzte Richtung macht. Diese Anpassung kann in allen Positionen (Lead, Trail und Center) erfolgen.
Cylinder (Principle)	CP	Die gedachte vertikale Verlängerung eines Spielers. Spieler haben Anspruch auf einen Platz auf dem Boden und auch auf den Zylinder darüber (d. h. sie können senkrecht hochspringen, ohne ihre Position aufzugeben).

D

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Dead Ball	DB	Der Ball wird zum toten Ball, wenn 1. ein Korb oder Freiwurf erzielt wird. 2. ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist. 3. offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb gehen wird, auf den folgt 3.1 ein weiterer Freiwurf / weitere Freiwürfe. 3.2 eine weitere Strafe (Freiwurf/Freiwürfe und/oder Ballbesitz). 4. das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. 5. das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat.
Dead Ball Officiating	DBO	Bezeichnet alle Aktionen, die nach einem Pfiff und während der anschließenden Spielunterbrechung stattfinden, bis der Ball wieder belebt wird. Dead Ball Officiating ist überwiegend proaktiv und erfordert, dass die (beiden) anderen passiven Schiedsrichter während der Phase des toten Balls aktiv werden.
Delay of Game (Warning)	DOG	Eine Verwarnung, die erteilt wird, wenn das Spiel verzögert wird, indem der Ball nach dem Durchfallen durch den Korb absichtlich berührt wird, indem die umgehende Ausführung eines Einwurfs oder Freiwurfs verhindert oder das Spielfeld zu Spielbeginn bzw. nach einer Auszeit/zu Beginn eines Viertels zu spät betreten wird zu spät betreten wird.
Distance & Stationary	DS	Bei der Beurteilung einer Spielsituation ist es wichtig, einen angemessenen Abstand zum Spiel zu halten, ohne zu nah zu stehen, und beim Analysieren und Beurteilen der Spielsituation stationär zu sein.
Disqualification	DQ	Ein Disqualifizierendes Foul ist jede grob unsportliche Handlung eines Spielers oder einer Person der Mannschaftsbank.
Disruptive Foul	DI	Ein Disruptive Foul ist ein illegaler Kontakt eines Spielers an einem Gegenspieler, dessen Härte unterhalb eines Flagrant Fouls liegt und der den Spielfluss unterbrechen und den Gegenspieler dadurch benachteiligen soll. Ein Disruptive Foul zählt nicht zur Spieldisqualifikation.
Double Dribble	DD	Ein regelwidriges Dribbling, bei dem ein Spieler das Dribbling beendet, indem er den Ball bei einem Dribbling beide Hände berühren lässt oder den Ball in einer Hand zur Ruhe kommen lässt, und danach erneut dribbelt.
Double Foul	DOF	Ein Doppelfoul ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd gleichzeitig Persönliche, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierende Fouls aneinander begehen.
Double Whistle	DW	Wenn zwei Schiedsrichter gleichzeitig pfeifen.
Dribble	DR	Ein Dribbling ist die Bewegung eines belebten Balls, die von einem Spieler in Ballkontrolle durch Werfen, Tippen oder Rollen des Balls auf dem Boden verursacht wird.
Dual Coverage	DUCE	Verantwortungsbereich und Handlungen, bei denen zwei Schiedsrichter überlappende Primärverantwortung für denselben Bereich oder dieselbe Spielsituation haben.

E

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Edge of the Play	EPL	In der Lead-Position ist es entscheidend, die Position mit dem Ball anzupassen und in einer Linie mit den Außenspielern zu stehen, um die Spieler im Blickfeld und einen offenen Blick zu behalten. Am Rand des Spielgeschehens (Edge of the Play) ist ein Schiedsrichter in der Regel in der Lage, mehr Spieler zu sehen und kommende Spielsituationen besser zu antizipieren. Diese Position steht in Verbindung mit dem Begriff „45°-Winkel“.
Eight (8) Seconds Violation	8S	Erlangt eine Mannschaft in ihrem Rückfeld neue Ballkontrolle auf dem Feld, hat sie acht Sekunden Zeit, den Ball über die Mittellinie (ins Vorfeld) zu bringen.
Ejection	n/a	Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler wegen eines Disqualifizierenden Fouls oder wegen eines zweiten Technischen Fouls der Kategorie 1 oder zwei Flagrant Fouls desselben Spielers vom Spielfeld verweist.
Elbowing	ELW	Jeder Schlag oder Kontakt mit dem Ellbogen, der ein Foul ist. Auch: übermäßiges Schwingen der Ellbogen durch einen Angreifer mit Ball (ohne Kontakt).
End Of the Game	EOG	Spielende
End Of the Quarter	EOQ	Viertelende
Endline (Baseline)	n/a	Die Grenzlinien, die beide Enden des Spielfelds markieren. Die Linie selbst gilt als Aus. Im US-Basketball wird der Begriff „Baseline“ verwendet.
Extended Coverage	EXCE	Auf höchstem Schiedsrichterniveau muss ein Schiedsrichter in der Lage sein, die Abdeckung gleichzeitig auf zwei verschiedene Spielsituationen zu erweitern.

F

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Fake (Basketball)	n/a	Normalerweise eine Angriffsbewegung, bei der ein Angreifer eine Bewegung in eine Richtung antäuscht, um einen Verteidiger in diese Richtung zu ziehen, und dann versucht, in die andere Richtung an der Verteidigung vorbeizukommen.
Fake (Refereeing)	FK	Fake (Refereeing) ist jede Aktion, bei der ein Spieler vorgibt, gefoult zu werden, oder theatralisch übertriebene Bewegungen macht, um den Eindruck eines Fouls zu erwecken und sich dadurch einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Beispiele für Faking sind: nach hinten fallen, hinfallen, den Kopf nach hinten bewegen usw., wobei der Spieler einen Kontakt durch einen Gegenspieler simuliert, ohne tatsächlich berührt zu werden, oder nur marginal berührt wird (siehe „Flop“).
Fantasy Call (Phantom Call)	FAC	Beschreibt die Situation, in der ein Schiedsrichter ein Foul pfeift, obwohl es nicht einmal Kontakt gab (Problem mit Selbstdisziplin / „I don’t see, I don’t call“). Dies unterscheidet sich von marginalem Kontakt, der fälschlicherweise als Foul gepfiffen wird (Problem mit Kriterien).
Fast Break	FB	Ein schneller Richtungswechsel des Balls, wenn die verteidigende Mannschaft durch Steal, Rebound, Regelübertretung oder Korberfolg in Ballbesitz kommt und schnell zum anderen Ende des Spielfelds angreift, in der Hoffnung, einen numerischen oder Positionsvorteil gegenüber der anderen Mannschaft zu erlangen und damit einen Wurf mit hoher Trefferquote zu erzielen.
Feel for the Game	n/a	Die Fähigkeit des Schiedsrichters, zu spüren, was auf dem Spielfeld geschieht: Werden die Gemüter hitzig? Ist das Tempo hoch? Gibt es zu viel Kontakt? usw. Ein Schiedsrichter mit gutem Spielgefühl ist am besten in der Lage, die Spielkontrolle zu behalten.
Fighting	FGT	Fighting ist körperliche Interaktion zwischen 2 oder mehr Gegnern (Spielern und/oder Personen der Mannschaftsbank).
Five (5) Fouls	5F	Ein Spieler, der 5 Fouls begangen hat, ist von einem Schiedsrichter zu informieren und muss das Spiel sofort verlassen; er muss innerhalb von 30 Sekunden ersetzt werden.
Five (5) Seconds Violation	5S	Sobald einem Spieler der Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung steht, hat er fünf Sekunden Zeit, den Ball zu passen/werfen. Ebenso hat ein eng bewachter Spieler in Ballkontrolle fünf Sekunden Zeit, zu passen, zu werfen oder zu dribbeln – andernfalls liegt eine Regelübertretung vor. Ein eng bewachter Spieler, der dribbelt, unterliegt nicht der Fünf-Sekunden-Regel.
Flagrant Foul	FL	Ein Flagrant Foul ist ein regelwidriger Kontakt eines Spielers mit einem Gegenspieler, der gegen den Sportgeist und das Fair Play und dessen Art und/oder Härte die Grenzen eines Persönlichen oder Disruptive Fouls überschreitet. Ein Flagrant Foul zählt zur Spieldisqualifikation.
Flop (Refereeing)	FLO	Jede vorgetäuschte, vorgespielte oder übertriebene Aktion eines Spielers mit/ohne Ball – z. B. nach hinten fallen, hinfallen, den Kopf zurückwerfen usw. –, die auf unnatürliche Weise einen Kontakt durch einen Gegenspieler simuliert, ohne tatsächlich berührt zu werden, oder bei nur marginaler Berührung erfolgt.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Foot (Kick) Violation	FVI	Ein Spieler darf nicht mit dem Ball laufen, ihn absichtlich mit einem Teil des Beins kicken oder blockieren oder mit der Faust schlagen. Ein versehentlicher Kontakt oder eine versehentliche Berührung des Balls mit einem Teil des Beins ist jedoch keine Regelübertretung. (Deliberate Foot Ball)
Foul	n/a	Ein Foul ist eine Regelverletzung, die persönlichen Kontakt mit einem gegnerischen Spieler und/oder unsportliches Verhalten beinhaltet.
Foul Lane	n/a	Die Zone (restricted area) an beiden Enden des Spielfelds, begrenzt durch Freiwurflinie, Zonenlinien und Endlinien. Wird auch „Key“ oder „Paint“ genannt.
Foul not in Act of shooting	FNAOS	Wenn ein Angreifer durch einen regelwidrigen Kontakt eines Verteidigers berührt und ein Foul gepfiffen wird, dies jedoch nicht in der Korbwurfaktion (AOS) geschieht (auch „Foul on floor“ genannt).
Fouled in Act of Shooting (AOS)	FAOS	Wenn ein Spieler bei einem Wurf von der Verteidigung durch den Kontakt eines Verteidigers regelwidrig berührt wird.
Free-throw Line Extended	FTEX	Diese gedachte Linie stellt die Verlängerung der Freiwurflinie über die Breite des Spielfelds dar. Die meisten Trainer nutzen sie, um defensive Coaching-Richtlinien festzulegen. Befindet sich der Ball oberhalb der verlängerten Freiwurflinie, gilt eine bestimmte Richtlinie; befindet er sich unterhalb davon, gilt eine andere. Sie dient auch als Referenz für die Aufstellung der Angriffsspieler. FTEX ist zudem eine Grundposition (Set-up) für den Center auf dem Spielfeld.
Free-throw(s)	FT	Ein Freiwurf ist die Möglichkeit, die einem Spieler gegeben wird, unbehindert 1 Punkt zu erzielen, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises.
Freedom of Movement	FOM	Ein zentraler Begriff, auch in den Regeln, der die Fähigkeit eines Spielers bezeichnet, sich von einer Stelle des Spielfelds zu einer anderen zu bewegen, ohne unangemessen behindert zu werden. Schränkt ein durch einen Spieler verursachter Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers in irgendeiner Weise ein, ist ein solcher Kontakt ein Foul.
Freeze	n/a	Bei gleichzeitigen Pfiffen soll der Schiedsrichter, der sich in der am wenigsten günstigen Position für die Entscheidung sieht (in der Regel der am weitesten vom Vorfall entfernte Schiedsrichter), kurz stehen bleiben („freeze“), damit sein Partner sich zum Vorfall bewegen und mit der Administration der Situation beginnen kann.
Frontcourt	FC	Das Vorfeld einer Mannschaft besteht aus dem gegnerischen Korb, dem Innenteil des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem gegnerischen Korb, den Seitenlinien und der dem gegnerischen Korb nächstgelegenen Innenkante der Mittellinie begrenzt wird.

G

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Game Clock	GC	Spieluhr
Game Clock Reset	GCRS	Bezeichnet das Zurücksetzen der Spieluhr auf die korrekte Zeit.
Game Control	GCO	Ein Schiedsrichter hat ein Spiel unter Kontrolle, wenn das Spiel reibungslos nach den Regeln wie beabsichtigt verläuft und zudem die Regeln der Sportlichkeit strikt, aber fair durchgesetzt werden. Dies unterscheidet sich von Game Management.
Game Flow	GF	Die Geschwindigkeit bzw. das Tempo, mit dem das Spiel gespielt wird. Dieses wird von den beiden Mannschaften bestimmt, und die Schiedsrichter sollten versuchen, diesen Spielfluss möglichst nicht zu unterbrechen.
Game Saver	GS	Eine wichtige und korrekte Entscheidung eines Schiedsrichters, unabhängig von seiner Position oder seinem Verantwortungsbereich, am Ende eines Spiels, die entscheidend zum Schutz der Integrität des Spiels beiträgt (wörtlich „rettet das Spiel“). Wenn sie nicht getroffen wird, könnte eine Situation entstehen, in der die Mannschaft, die den Sieg verdient, ihn nicht erringt.
Gather the Ball	n/a	„Gather the ball“ bezeichnet den Moment, in dem ein Spieler beide Hände auf den Ball legt oder seine Hand so unter den Ball legt, dass er nicht mehr regelgerecht weiterdribbeln kann. Wird bei AOS-Situationen verwendet.
Giving Help	GH	Ein Schiedsrichter, der Unterstützung außerhalb seines Primärbereichs gibt und eine korrekte Entscheidung trifft, nachdem er seinem Partner die Möglichkeit gegeben hat, die Entscheidung in dessen Primärbereich zu treffen (siehe Cadence Whistle).
Goal (field goal)	FG	Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb gelangt und darin bleibt oder durchfällt. Der Ball gilt als im Korb, wenn sich der kleinste Teil des Balls im Korb und unterhalb des Ringniveaus befindet.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Goaltending	GT	Goaltending liegt bei einem Korbwurf vor, wenn ein Spieler den Ball berührt, während sich dieser vollständig über Ringniveau befindet und: • er sich im Abwärtsflug zum Korb befindet, oder • nachdem er das Spielbrett berührt hat.

H

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Hand Checking	HC	Hand Checking / regelwidriger Gebrauch der Hand/Hände oder des gestreckten Arms/der gestreckten Arme liegt vor, wenn ein Verteidiger in Verteidigungsposition seine Hand/Hände oder Arm/Arme auf einen Gegenspieler mit oder ohne Ball legt und dort belässt, um dessen Fortbewegung zu behindern.
Head Coach's Challenge	HCC	In allen Spielen, in denen das Instant Replay System (IRS) eingesetzt wird, darf der Trainer eine Head Coach's Challenge beantragen, d. h. den nächststehenden Schiedsrichter bitten, die Entscheidung der Schiedsrichter mithilfe des IRS zu überprüfen und die Spielsituation zu sichten.
Held Ball	HB	Ein Halteball liegt vor, wenn ein oder mehrere Spieler gegnerischer Mannschaften eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die Kontrolle erlangen kann.
Help Side	HSB	Die Hälfte des Vorfelds gegenüber der Ballposition (bestimmt durch eine gedachte Linie vom Ring über die Spitze der Zone (Top of the Key) zum Mittelkreis).
Holding	HOL	Halten ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler, der dessen Bewegungsfreiheit beeinträchtigt. Dieser Kontakt (Halten) kann mit jedem Körperteil erfolgen.
Hooking	HOK	Wenn ein Angreifer mit einem Arm oder Ellbogen um einen Verteidiger „hakt" oder diesen umschlingt, um den Verteidiger an legaler Verteidigung zu hindern.

I

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Illegal Use of Hands	IUH	Regelwidriger Gebrauch der Hände, um die Fortbewegung eines Gegenspielers zu behindern. Dieses Foul wird normalerweise an einem Dribbler begangen und beinhaltet, dass die Verteidigung auf die Arme des Dribblers schlägt, um den Ball wegzuschlagen.
Image of the Referee	IOR	Wie der Schiedsrichter von anderen wahrgenommen wird. Wirkt ein Schiedsrichter z. B. nachlässig, kann das Bild, das er vermittelt, Spieler und Trainer den Eindruck vermitteln, dass der Schiedsrichter auch seine Spielleitung nicht sorgfältig ausführt. Das Erscheinungsbild eines Spitzenschiedsrichters ist „Strong, Decisive & Approachable" (stark, entschlossen und zugänglich).
Immediate Whistle	IW	Bezeichnet eine Spielsituation, in der die Situation gesehen und verarbeitet wurde, das Spiel aber sofort gestoppt werden muss: gefährlicher oder harter Kontakt, Kontakt innerhalb des Zylinders, Handchecking oder eine Regelübertretung bei einem Freiwurf, während sich der Ball in der Luft befindet.
Incorrect Action	ICAC	Der Schiedsrichter handhabt und administriert eine Spielsituation nicht korrekt, einschließlich z. B. Kommunikation, Mechanics, Protokolle, Handzeichen, IRS-Nutzung oder Administration. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Incorrect Call Made	ICCM	Eine Spielsituation, in der der Schiedsrichter pfeift, die Entscheidung aber auf Grundlage der Regeln und der etablierten Schiedsrichterkriterien nicht korrekt ist. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Incorrect No Call	ICNC	Eine Spielsituation, in der der Schiedsrichter fälschlich nicht pfeift, obwohl eine Regelübertretung oder ein regelwidriger Kontakt aufgetreten ist, der einen Pfiff erfordert. Wird hauptsächlich im iREF-Reporting und auf den ERIC-Plattformen verwendet.
Individual Officiating Techniques	IOT	Die technischen Aspekte der individuellen Schiedsrichtertätigkeit, d. h. wie das Spiel mit richtigen Techniken geleitet wird, wie z. B. Distance & Stationary, Refereeing the Defence, Active Mindset, „Staying with the Play", Anpassung zur Wahrung des Open Angle usw.
Infraction	n/a	Wörtlich ist jede Infraction ein Verstoß gegen die Regeln, z. B. Fouls und Regelübertretungen. Normalerweise bezeichnet Infraction jedoch nur Regelübertretungen (z. B. Drei Sekunden, Schrittfehler usw.).
Inside-Out (Angle)	IN-O	Bezeichnet in der Regel den Lead, der nicht am Rand des Spielgeschehens steht, sondern aus einer Innenposition nach außen schaut, anstatt aus einem 45-Grad-Winkel möglichst viele Spieler im Blickfeld zu behalten.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Instant Replay System	IRS	Bezeichnet ein Video-Wiederholungssystem, das in festgelegten Spielsituationen eingesetzt werden kann. Die IRS-Überprüfung wird von den Schiedsrichtern durchgeführt. Unterliegen der Pfiff und die Entscheidung der Schiedsrichter der IRS-Überprüfung, muss diese ursprüngliche Entscheidung von den Schiedsrichtern auf dem Spielfeld angezeigt werden. Nach der IRS-Überprüfung kann die ursprüngliche Entscheidung des Schiedsrichters/der Schiedsrichter nur korrigiert werden, wenn die IRS-Überprüfung den Schiedsrichtern klare und eindeutige visuelle Beweise für die Korrektur liefert.
Interpretation of the Rules	OBRI	Gutes Schiedsrichtern erfordert, dass ein Schiedsrichter die Regeln nicht wörtlich anwendet (d. h. Kontakt ist nicht erlaubt), sondern jede Situation hinsichtlich ihrer Auswirkung auf das Spiel beurteilt, d. h. die Regeln nach ihrem Geist und ihrer Absicht auslegt.
Interval (of Play)	IOP	Vor dem planmäßigen Spielbeginn gibt es eine Spielpause von 20 Minuten. Zwischen dem ersten und zweiten Viertel (innerhalb der ersten Halbzeit), zwischen dem dritten und vierten Viertel (innerhalb der zweiten Halbzeit) und vor jeder Verlängerung gibt es Spielpausen von 2 Minuten. Es gibt eine Halbzeitpause von 15 Minuten. Während einer Spielpause gelten alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler.

J

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Jab (hand-checking)	JAB	Einen Gegner mit oder ohne Ball wiederholt zu berühren oder zu „stechen“ (jab) ist ein Foul, da es zu hartem Spiel führen kann.
Judgement	n/a	Die Fähigkeit eines Schiedsrichters, jede Situation, wie sie entsteht, zu betrachten und eine Entscheidung auf Grundlage ihrer Auswirkung oder fehlenden Auswirkung auf das Spiel zu treffen und entsprechend zu handeln.
Jump Ball (Situation)	JB	Ein Sprungball liegt vor, wenn ein Schiedsrichter zu Beginn des ersten Viertels den Ball im Mittelkreis zwischen zwei beliebigen Gegenspielern hochwirft. Kann sich auch auf eine „Sprungballsituation“ beziehen.

L

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Last Shot	LS	Bezeichnet die Spielsituation, in der eine Mannschaft neue Ballkontrolle hat und die Spieluhr 24,0 Sekunden oder weniger anzeigt, sodass es möglich ist, dass das Viertel mit diesem Ballbesitz endet.
Last 2 minutes of the game	L2M	Bezeichnet die letzten 2 Minuten des vierten Viertels und in jeder Verlängerung.
Lead (Referee)	L	Der Lead (2PO/3PO) ist der Schiedsrichter, der das Spiel nach vorne ins Vorfeld führt und zu dessen Verantwortung die Abdeckung entlang der Endlinie am Angriffsende des Spielfelds gehört.
Legal Guarding Position	LGP	Ein Verteidiger hat eine legale Verteidigungsposition als Ausgangsposition eingenommen, wenn: • er seinem Gegenspieler frontal gegenübersteht und • beide Füße auf dem Boden hat.
Line Up	n/a	Bei einem Freiwurf stellen sich die Spieler auf beiden Seiten der Zone auf („line up“).
Live Ball	LB	Der Ball wird belebt, wenn: 1. beim Eröffnungssprungball der Ball die Hand/Hände des Schiedsrichters verlässt. 2. bei einem Freiwurf der Ball dem Freiwerfer zur Verfügung steht. 3. bei einem Einwurf der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
Loose Ball	LOB	Wenn ein belebter Ball nicht im Besitz eines Spielers ist, sondern auf dem Boden rollt oder springt, während Spieler beider Mannschaften versuchen, die Kontrolle zu erlangen, oder wie bei einer Reboundsituation. Die Mannschaftskontrolle ändert sich erst, wenn der Gegner die Kontrolle erlangt; so kann z. B. eine Wurfuhr-Regelübertretung auch bei freiem Ball erfolgen.

M

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Manufactured (Shot)	MS	Immer wenn ein Spieler zum Zeitpunkt des regelwidrigen Kontakts nicht in der Korbwurfaktion ist, aber nach dem Kontakt eine Wurfbewegung (AOS) beginnt, in der Hoffnung, Freiwürfe zugesprochen zu bekommen.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Marginal Contact	MC	Obwohl Basketball ein Nichtkontaktsport ist, ist es praktisch unmöglich, dass sich Spieler auf dem Spielfeld bewegen, ohne einander zu berühren. Wird der Kontakt als spielbeeinflussend beurteilt, soll ein Foul gepfiffen werden. Anderer Kontakt ohne Auswirkung auf das Spiel gilt als marginal und kann ignoriert werden.
Mechanics	MEC	Die technischen Aspekte des Schiedsrichterns, d. h. wie sich Schiedsrichter bewegen, Abdeckung, Handzeichen, Administration von Freiwürfen, Sprungballsituationen, Einwürfen usw.
Media Time-Out(s)	MTO	Der Wettbewerbsveranstalter kann selbst entscheiden, ob Media-Auszeiten angewendet werden und, falls ja, in welcher Dauer (z. B. 60, 75, 90 oder 100 Sekunden).

N

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
No Call	NC	Eine der besten Entscheidungen eines Schiedsrichters kann darin bestehen, bewusst nicht zu pfeifen, wenn ein möglicher Kontakt oder eine mögliche Regelübertretung nach seiner Einschätzung nicht gegen den Geist und die Absicht der Regeln verstößt.
Non-Active Referee	NAR	Der Schiedsrichter, der weder einen Freiwurf noch einen Einwurf administriert bzw. den Eröffnungssprungball ausführt.

O

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Obvious Play	OP	Spielsituationen, die für die meisten Beteiligten des Spiels – einschließlich Schiedsrichter, Trainer, Spieler und Zuschauer – klar erkennbar sind. Schiedsrichter müssen bei solchen Situationen zu 100 % richtig liegen, ohne Raum für Fehler.
Off the Ball	OFB	Betrifft alle Aspekte des Spiels, die nicht unmittelbar den Spieler mit dem Ball und die ihm direkt benachbarten Spieler betreffen.
Offensive End	n/a	Das Ende des Spielfelds, auf das eine Mannschaft angreift und versucht, einen Korb zu erzielen (ihr Vorfeld).
Official Basketball Rules Interpretations	OBRI	Ein von der FIBA veröffentlichtes Dokument, das alle von der FIBA festgelegten offiziellen Interpretationen enthält.
Open Angle	OA	Klare Sicht auf das Geschehen im Primär-/Sekundärbereich des Schiedsrichters. Den offenen Blick (open look) nie aufgeben.
Opposite Side	OPS	Bezeichnet die Seite des Spielfelds, die am weitesten vom Anschreibertisch entfernt ist.
Out-of-Bounds	OOB	Der Bereich außerhalb des Spielfelds – von den Grenzlinien des Spielfelds nach außen reichend und diese einschließend.
Outside-In (Angle)	O-IN	Die bevorzugte Position des Lead, der in einem 45-Grad-Winkel steht und möglichst viele Spieler im Blickfeld hat.

P

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Palming (the ball)	PLM	Illegales Führen des Balles (auch „Carrying the Ball“ genannt)
Pass	n/a	Eine Methode, den Ball zu bewegen, indem er von einem Angriffsspieler zu einem anderen geworfen wird.
Pass-Off	POFF	Eine Situation, in der ein Spieler die Korbwurfaktion begonnen hat und ein Foul gepfiffen wird, er die Wurfbewegung aber nicht fortsetzt und stattdessen zu einem Mitspieler passt. Dies gilt als Persönliches Foul und nicht als Foul in der Korbwurfaktion.
Patient Whistle	PW	Wenn ein Schiedsrichter in der Lage ist, die gesamte Spielsituation (Beginn/Mitte/Ende) zu verarbeiten, bevor er pfeift.
Peripheral Vision	PV	Die Fähigkeit, bei geradem Blick nach vorne auch die seitlichen Bereiche des Sichtfelds wahrzunehmen.
Personal Foul	PF	Ein Persönliches Foul ist ein regelwidriger Kontakt eines Spielers mit einem Gegenspieler, unabhängig davon, ob der Ball belebt oder tot ist.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Phantom Call (Fantasy Call)	FAC	Beschreibt die Situation, in der ein Schiedsrichter ein Foul pfeift, obwohl es nicht einmal Kontakt gab (Problem mit Selbstdisziplin / „I don't see, I don't call"). Dies unterscheidet sich von marginalem Kontakt, der fälschlich als Foul gepfiffen wird (Problem mit Kriterien).
Pick	SCR	Ein Block des Angreifers (offensive screen). Normalerweise am Ball.
Pivot Foot	PVF	Wenn ein Spieler in Ballbesitz ist und nicht dribbelt, darf er um einen Fuß rotieren, sofern dieser Fuß an derselben Stelle auf dem Boden bleibt – das ist das Standbein (Pivot Foot).
Player	n/a	Während der Spielzeit ist ein Mannschaftsmitglied ein Spieler, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
Point of action	POA	Bezeichnet die detaillierte Aktion, um genau zu bestimmen, warum eine Regelübertretung gepfiffen wurde (wird in gleicher Weise wie Point of contact verwendet).
Point of contact	POC	Bezeichnet die genaue Stelle, an der ein Spieler Körperkontakt mit einem Gegenspieler hat. Wird insbesondere zur Beschreibung der Details eines regelwidrigen Kontakts verwendet.
Post-Play	PP	Bezeichnet Spielsituationen in und um den Zonenbereich.
Power Step	POW	Der Power Step ist der erste Schritt eines Schiedsrichters beim Umdrehen und Richtungswechsel von der Spielfeldhälfte zum Sprint zur gegenüberliegenden Endlinie. Er soll ein kräftiger Schritt parallel zur Seitenlinie sein, der den Sprint einleitet.
Processing the Play	PPL	Bezeichnet die Fähigkeit eines Schiedsrichters, die Spielsituation von Beginn an aufzunehmen, sie über die Entwicklungsphase bis zum Ende der Spielsituation zu analysieren. Erst dann wird die Entscheidung getroffen, ob ein Pfiff erforderlich ist oder nicht.
Pre-Game Conference	PGC	Vor allen Spielen ist es notwendig, dass sich die Schiedsrichter zusammenfinden, um sich miteinander vertraut zu machen und über ihre Arbeitsweise (Mechanics) und Vorbereitung auf das Spiel zu sprechen.
Pre-Game Routines	n/a	Die Routine, die die Schiedsrichter vor dem tatsächlichen Spielbeginn durchlaufen. Dazu gehören die Kontrolle des Anschreibebogens, die Sicherstellung, dass der Zeitnehmer die Zeitregelungen des jeweiligen Wettbewerbs versteht usw.
Preventative Officiating	PRO	Bezeichnet Handlungen von Schiedsrichtern, die Probleme verhindern, indem sie mit Spielern und/oder Trainern kommunizieren. Dies kann bei belebtem Ball (Post, Perimeter) wie auch bei totem Ball geschehen.
Primary (Coverage)	PCE	Verantwortungsbereich und Handlungen, die ein Schiedsrichter stets abdecken können muss.
Push-Off	PO	Wenn ein Angreifer „wegdrückt", um den Verteidiger daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen, oder um sich selbst mehr Raum zu verschaffen.
Pushing	PU	Pushing (Schieben) ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem beliebigen Körperteil, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler mit oder ohne Ball gewaltsam bewegt oder zu bewegen versucht.

Q

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Quick Whistle	QW	Wenn ein Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die gesamte Spielsituation zu verarbeiten, bevor er pfeift. Quick Whistles führen manchmal zu unnötigen Pfiffen.

R

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Rebound	RB	Nach einem verfehlten Wurf wird der daraus resultierende Kampf der beiden Mannschaften um den Ballbesitz als Rebound bezeichnet (der Ball prallt vom Ring oder Spielbrett ab). Einen Rebound zu holen bedeutet somit, den Ball nach einem verfehlten Wurf zu sichern.
Rectangle	n/a	Bezeichnet das Vorfeld, das zur Festlegung der Verantwortungsbereiche in 6 Teile aufgeteilt wurde.
Ref	n/a	Kurzform für Referee (Schiedsrichter)
Referee	REF	Allgemein der Begriff für die zwei/drei Schiedsrichter, die ein Spiel leiten.
Referees	n/a	Die Schiedsrichter sind ein Crew Chief und 1 oder 2 Umpire(s). Sie werden von den Kampfrichtern und, falls anwesend, von einem Kommissar unterstützt.
Referee Instructor	RI	Der Referee Instructor ist eine Person mit guten Kenntnissen in Lehren & Lernen, Basketball und Schiedsrichtern. Die FIBA hat Referee Instructors zertifiziert und ausgebildet.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Refereeing Defence	RD	Die Priorität bei der Beurteilung von Situationen am Ball liegt darauf, die Aufmerksamkeit auf die Regelwidrigkeit des Verteidigers zu richten und dabei den Angreifer mit dem Ball im Blickfeld zu behalten.
Regular call	RC	Ein normaler Pfiff des zuständigen Schiedsrichters (ohne Unterstützung)
Ring	n/a	Der metallene Reifen des Korbs, durch den der Ball gelangen muss, um einen Korberfolg zu erzielen.
Rotation	ROT	Bezeichnet eine Situation, in der die Bewegung/Position des Balls den Lead dazu veranlasst, einen Positionswechsel bzw. eine „Rotation“ zur Ballseite im Vorfeld einzuleiten. Auslöser für die Rotation des Lead ist, dass der Ball auf die Center-Seite (ballferne Seite, Weak Side) wechselt und dort bleibt. Ein Positionswechsel des Lead bewirkt Positionswechsel des Center (zum Trail) und des Trail (zum Center).

S

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Scan (the Paint)	SPA	Wenn der Lead an der Endlinie rotiert, muss er die Zone auf regelwidrige Aktionen abseits des Balls scannen oder, falls dort keine Spieler sind, den nächsten Aktionsbereich.
Score	FG	Einen Korb oder Freiwurf erzielen. Kann sich auch auf den Spielstand beider Mannschaften beziehen – z. B. „der Spielstand war 50 zu 47“.
Scorer	SR	Der Anschreiber führt den Anschreibebogen gemäß den Basketballregeln.
Scoresheet	SS	Die offizielle Aufzeichnung der Spieldetails, die während des gesamten Spiels geführt wird. Der Anschreibebogen enthält eine laufende Aufstellung der Mannschafts- und Einzelpunkte sowie der Fouls.
Screening	SCR	Block stellen (Screening) ist der Versuch, einen Gegenspieler ohne Ball zu verzögern oder daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld zu erreichen.
Secondary (Coverage)	SCE	Verantwortungsbereich und Handlungen, die ein Schiedsrichter abdecken kann, nachdem er sichergestellt hat, dass sein Primärbereich abgedeckt ist.
Self-Evaluation	SEF	Der Prozess der Bewertung der eigenen Leistung als Schiedsrichter
Selling the Call	STC	Einer Entscheidung durch lautere Stimme und Pfiff sowie etwas demonstrativere Zeichen Nachdruck verleihen. Dies sollte nur bei knappen Entscheidungen geschehen, um die Akzeptanz der Entscheidung zu fördern.
Semi-Circle (No-Charge)	NCSC	Die No-Charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen bestimmten Bereich für die Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb festzulegen. Die Linien der No-Charge-Halbkreise gehören zu den No-Charge-Halbkreisbereichen.
Shot	n/a	Ein Versuch, Punkte zu erzielen.
Shot Clock	SC	Wurfuhr
Shot Clock Operator	SCO	Der Wurfuhr-Zeitnehmer bedient die Wurfuhr gemäß den Basketballregeln.
Shot Clock Reset	SCRS	Bezeichnet das Zurücksetzen der Wurfuhr auf eine neue 24/14-Sekunden-Periode oder die Anpassung auf die korrekte Zeit.
Shot Clock Violation	SCV	Sobald eine Mannschaft einen belebten Ball auf dem Spielfeld kontrolliert, muss sie innerhalb von 24/14 Sekunden einen Wurf versuchen. Andernfalls liegt eine Regelübertretung vor.
Sidelines	n/a	Die Grenzlinien, die eine Seite des Spielfelds begrenzen
Signals	n/a	Die in den Regeln beschriebene offizielle Kommunikation (Handzeichen), mit der die Schiedsrichter ihre Entscheidungen den Spielern und dem Anschreibertisch erklären.
Signals (communication among the crew)	n/a	Dezente Gesten eines Schiedsrichters an den anderen, die zur Administration und Teamarbeit beitragen – z. B. die Nachfrage beim anderen Schiedsrichter, ob dieser gesehen hat, wer den Ball zuletzt berührt hat, bevor er ins Aus ging. Jede Crew kann eigene Wege der internen Kommunikation haben.
Special Situations	SPS	In derselben Phase mit gestoppter Uhr, die auf eine Regelverletzung folgt, können besondere Situationen entstehen, wenn zusätzliche Fouls begangen werden.
Spirit and Intent of the Rules	n/a	Die Regeln sollen nicht ausschließlich wörtlich ausgelegt werden. Vielmehr sollen sie verhindern, dass Spieler durch regelwidrige Aktionen einen Vorteil erlangen. Deshalb ist nicht jeder Kontakt ein Foul, sondern nur ein Kontakt, durch den ein Spieler infolge der Aktion seines Gegenspielers benachteiligt wird. Jede Situation muss daher anhand ihrer Auswirkungen auf das Spiel und nicht isoliert betrachtet werden. Entscheidend ist eine flexible Auslegung nach dem Geist und der Absicht der Regeln.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Starting Five	SF	Der Trainer muss mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn die fünf Spieler benennen, die das Spiel beginnen werden.
Stay with the Play	SWP	Bezieht sich auf IOT: Der Schiedsrichter behält die Spielsituation ununterbrochen im Blick, bis die Aktion vollständig beendet ist.
Strong Side (Refereeing/3PO)	SSR	Die Seite des Spielfelds, auf der sich Lead und Trail befinden (3PO).
Substitution Opportunity	SUBO	Eine Spielerwechsel-Möglichkeit beginnt, wenn: • für beide Mannschaften der Ball tot ist, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter die Kommunikation mit dem Anschreibertisch beendet hat. • für beide Mannschaften der Ball nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf tot wird. • für die nicht erzielende Mannschaft ein Korb erzielt wird, wenn die Spieluhr im vierten Viertel und in jeder Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt. Eine Spielerwechsel-Möglichkeit endet, wenn der Ball einem Spieler für einen Einwurf oder den ersten bzw. einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
Substitution / Substitute	SUB	Während der Spielzeit ist ein Mannschaftsmitglied ein Ersatzspieler, wenn es sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
Switching (Referees)	SW	Bezeichnet den Wechsel der Positionen (Rollen) von Lead, Trail und Center, nachdem das Foul am Anschreibertisch angezeigt wurde. Der Wechsel beinhaltet normalerweise, dass sich der pfeifende Schiedsrichter auf eine neue Position auf dem Spielfeld bewegt.

T

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Table side	TS	Bezeichnet die Seite des Spielfelds, die dem Anschreibertisch am nächsten ist.
Table Officials	TBO	Die Kampfrichter sind ein Anschreiber, ein Anschreiber-Assistent, ein Zeitnehmer und ein Wurfuhr-Zeitnehmer.
Talk Through	n/a	Der Talk Through ist eine Übung im Schiedsrichter-Training (üblicherweise während PCC) und basiert auf dem Lernprinzip des Selbsterklärens. Die Übung ermutigt die Teilnehmer, eine Situation so durchzusprechen, dass Verbindungen zu bisherigen Erfahrungen entstehen, wodurch neue Informationen leichter zu merken sind. (siehe Walk Through)
Tap	n/a	Ein Tap liegt vor, wenn der Ball mit der Hand / den Händen in Richtung des gegnerischen Korbs gelenkt wird.
Team / Team Member	TM	Jede Mannschaft besteht aus: • höchstens 12 spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern, einschließlich eines Kapitäns. • einem Trainer und, falls die Mannschaft dies wünscht, einem 1. Trainer-Assistenten. • maximal 7 Begleitpersonen, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen und besondere Aufgaben haben, z. B. Manager, Arzt, Physiotherapeut, Statistiker, Dolmetscher usw.
Team A	n/a	Bezeichnet Aktionen der angreifenden Mannschaft (Spielsituationen) oder der Heimmannschaft (allgemein).
Team B	n/a	Bezeichnet Aktionen der verteidigenden Mannschaft (Spielsituationen) oder der Gastmannschaft (allgemein).
Team Bench Areas	TBA	Die Mannschaftsbankbereiche sind außerhalb des Spielfelds markiert und durch 2 Linien begrenzt. Es müssen 16 Sitzplätze im Mannschaftsbankbereich für das Bankpersonal zur Verfügung stehen, das aus Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspielern, ausgeschlossenen Spielern und Begleitpersonen besteht. Alle anderen Personen müssen sich mindestens 2 m hinter der Mannschaftsbank aufhalten.
Team Control (Ball)	TC	Die Mannschaftskontrolle beginnt, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball hält oder dribbelt oder die Mannschaft einen belebten Ball zur Verfügung hat. Die Mannschaftskontrolle dauert an, wenn: 1. ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert. 2. der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird. Die Mannschaftskontrolle endet, wenn: 1. ein Gegner die Kontrolle erlangt. 2. der Ball tot wird. 3. der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf die Hand/Hände des Spielers verlassen hat.
Team Control Foul	TCF	Ein Foul eines Angreifers, dessen Mannschaft zu diesem Zeitpunkt Ballkontrolle hat.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Team Foul(s)	TFO	Ein Mannschaftsfoul ist ein von einem Spieler begangenes Persönliches, Technisches, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul. Eine Mannschaft hat die Foulgrenze erreicht, wenn sie in einem Viertel vier Mannschaftsfouls begangen hat. Ab dem darauffolgenden Mannschaftsfoul werden Persönliche Fouls an nicht werfenden Spielern grundsätzlich mit 2 Freiwürfen bestraft.
Teamwork	n/a	Das reibungslose Funktionieren des Schiedsrichterteams, um einem Spiel angemessene Abdeckung und Kontrolle zu geben.
Technical Foul	TF	Ein Foul, das gegen einen Spieler, Trainer, Ersatzspieler oder eine Begleitperson auf der Bank wegen Verhaltensverstößen oder administrativen Verstößen gepfiffen wird (auch „T“ genannt). Technische Fouls werden nach Art und Schweregrad in zwei Kategorien unterteilt. • Technische Fouls der Kategorie 1 zählen zur Spieldisqualifikation. • Technische Fouls der Kategorie 2 zählen nicht zur Spieldisqualifikation. Technische Fouls von Spielern können Nichtkontakt- oder Kontaktfouls der Kategorie 1 oder Kategorie 2 sein. Ein Technisches Foul gegen einen Trainer oder eine Person, die auf der Mannschaftsbank sitzen darf, ist immer ein Technisches Foul der Kategorie 1.
Tempo	n/a	Die Geschwindigkeit, mit der das Spiel gespielt wird: Laufen beide Mannschaften auf und ab, spielen Schnellangriffe und machen viele Fehler; oder spielen die Mannschaften überlegt, um Ball und Wurfuhr voll auszunutzen usw.
Three (3) Person Officiating	3PO	Ein Konzept, bei dem drei Schiedsrichter im Spiel zusammenarbeiten. Die Bezeichnungen der drei Schiedsrichter sind Crew Chief (CC), Umpire 1 (U1) und Umpire 2 (U2), und sie arbeiten im Spiel in den Positionen Lead, Trail und Center.
Three (3) seconds	3S	Ein Spieler darf sich nicht länger als 3 aufeinanderfolgende Sekunden in der gegnerischen Zone aufhalten, während seine Mannschaft im Vorfeld einen belebten Ball kontrolliert und die Spieluhr läuft.
Throw-in	T-IN	Ein Einwurf liegt vor, wenn der Ball von einem im Aus stehenden Einwerfer ins Spielfeld gepasst wird.
Throw-in Foul	T-INF	Ein Einwurffoul ist ein Persönliches Foul, das – wenn die Spieluhr im vierten Viertel und in jeder Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt – von einem Verteidiger an einem Gegenspieler auf dem Spielfeld begangen wird, während sich der Ball für einen Einwurf im Aus befindet und noch in den Händen des Schiedsrichters ist oder dem Einwerfer zur Verfügung steht.
Time & Distance (Basketball)	T&D	Beim Bewachen eines Spielers, der den Ball nicht kontrolliert, gelten die Elemente Zeit und Abstand. Ein Verteidiger darf nicht so nah und/oder so schnell in die Bahn eines sich bewegenden Gegenspielers treten, dass dieser nicht genügend Zeit oder Abstand hat, um zu stoppen oder seine Richtung zu ändern. Der Abstand ist direkt proportional zur Geschwindigkeit des Gegenspielers, beträgt aber nie weniger als einen normalen Schritt.
Time-Out (Referees)	RTO	Schiedsrichter dürfen auch eine offizielle Auszeit nehmen, wenn ein Spieler verletzt wurde oder wenn sie sich miteinander, mit einem Spieler, dem Anschreibertisch oder der Mannschaftsbank beraten wollen.
Time-Out (Team)	TO	Eine Auszeit ist eine einminütige Spielunterbrechung, in der der Trainer zu seiner Mannschaft sprechen kann. Mannschaften können in der ersten Halbzeit jederzeit zwei Auszeiten nehmen, in der zweiten Halbzeit drei (bei noch 2:00 Minuten oder weniger verbleibender Spielzeit im vierten Viertel maximal zwei) und pro Verlängerung eine.
Time-Out Opportunity	TOO	Eine Auszeit-Möglichkeit beginnt, wenn • für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat. • für beide Mannschaften, wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf zum toten Ball wird. • nach einem Korb, wenn dieser gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat. Eine Auszeit-Möglichkeit endet, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer oder beim 1. Freiwurf dem Freiwerfer zur Verfügung steht.
Timer	TR	Der Zeitnehmer misst Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen gemäß den Basketballregeln.
Trail (Referee)	T	Bei der Zwei-Schiedsrichter-Technik (2PO) führt stets ein Schiedsrichter das Spiel bis ans Ende des Spielfelds, und der andere bleibt nah und leicht hinter dem Spiel, um das Sandwich-Prinzip (boxing-in) zu wahren. Es ist immer die Verantwortung des Trail, Stören des Balls (basket interference) zu erkennen und festzustellen, ob ein Wurf getroffen hat oder nicht.
Travelling Violation	TV	Wenn ein Spieler mit Ball das Standbein vor dem Loslassen des Balls aus den Händen für ein Dribbling von seiner Stelle auf dem Boden anhebt oder bewegt oder nach dem Aufnehmen des Balls beim Stoppen, Passen oder Werfen zu viele Schritte macht. Beim Dribbeln des Balls ist ein Schrittfehler nicht möglich. Während eines Dribblings gibt es keine Begrenzung der Schrittzahl, wenn der Ball keinen Kontakt mit den Händen hat.
Triple Whistle	3W	Wenn drei Schiedsrichter gleichzeitig bei derselben Spielsituation pfeifen.

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Turnover	TOR	Wenn die angreifende Mannschaft den Ballbesitz anders verliert als durch einen verfehlten oder erzielten Wurf, z. B. durch einen Steal, eine Regelübertretung oder ein Offensivfoul.
Two (2) Person Officiating	2PO	Ein Schiedsrichterkonzept, bei dem zwei Schiedsrichter im Spiel arbeiten. Die Schiedsrichter sind Crew Chief und Umpire und arbeiten im Spiel in den Positionen Lead und Trail.

U

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Umpire	U (U1, U2)	Bei 2PO ist ein Schiedsrichter als Crew Chief und der andere als Umpire bestimmt. Der Umpire ist normalerweise der jüngere und/oder weniger erfahrene der beiden Schiedsrichter. Aufgaben und Befugnisse des Umpire entsprechen denen des Crew Chief, mit den unter dem Stichwort Crew Chief in diesem Glossary genannten Ausnahmen. Bei 3PO gibt es einen Crew Chief und zwei Umpires (U1 & U2).
Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)	UC	Unsportlich zu sein bedeutet, sich in einer Weise zu verhalten, die eines fairen, ethischen, ehrenhaften Menschen unwürdig ist. Dazu zählen Täuschungshandlungen, Respektlosigkeit – beispielsweise herabwürdigende oder kritische Bemerkungen über oder gegenüber einem Schiedsrichter oder Gegenspieler – sowie vulgäres Verhalten, etwa die Verwendung von Beleidigungen oder Obszönitäten, unabhängig davon, ob diese an eine bestimmte Person gerichtet sind.

V

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Verbal Support	VS	Die eigene Entscheidung durch relevante Informationen in verbaler Form unterstützen (zusätzlich zu den offiziellen Handzeichen).
Video Operator	VO	Die Video Operators taggen die Entscheidungen der Schiedsrichter in FIBA-Wettbewerben. Ihre Hauptaufgabe ist die Erfassung von Daten anhand der Entscheidungen der Schiedsrichter, unterstützt durch einen Computer und andere Geräte, für eine spätere Analyse der Bilder und der statistischen Daten der von den Schiedsrichtern entschiedenen Aktionen.
Violation	n/a	Eine Regelübertretung ist ein Verstoß gegen die Regeln. Strafe: Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf an der der Regelübertretung nächstgelegenen Stelle zugesprochen, außer direkt hinter dem Spielbrett, sofern die Regeln nichts anderes bestimmen.

W

TERM	ABBR	ERKLÄRUNG
Walk Through	n/a	Der Walk Through ist eine Übung im Schiedsrichter-Training (üblicherweise während PCC) und basiert auf dem Lernprinzip des Rollenspiels. Er ermöglicht den Teilnehmern, realistische Spielsituationen zu überprüfen und Reaktionen sowie Strategien mit ihren Partnern in einer kontrollierten Umgebung durchzuspielen und zu erproben. (siehe Talk Through)
Warning	WAR	Bezeichnet jede Situation, in der die Schiedsrichter feststellen, dass ein Trainer oder Spieler wegen Fehlverhaltens verwarnt werden soll: normalerweise bei unangemessenem Verhalten, Spielverzögerung oder Fake.
Weak Side (Refereeing)	WSR	Die Seite des Spielfelds, auf der sich der Center befindet (bei 3PO).
Wiping the Basket	n/a	Annullieren des Korbs (Cancelling the score; wird normalerweise in Nordamerika verwendet).
Working Area	WA	Der Bereich, in dem sich ein Schiedsrichter in seiner jeweiligen Position üblicherweise bewegt und arbeitet.

Deutscher Basketball Bund

DBB

www.basketball-bund.de