

# KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

## Inhalt/Ablauf



- 1) Allgemeine Infos
- 2) [1. Person am Kampfgericht: Zeitnehmer \(Spieluhr\)](#)
- 3) [Besonderheiten Minis \(U12/U10\)](#)
- 4) [Weitere hilfreiche \(Internet\)-Quellen](#)

# KAMPFRICHTER- AUSBILDUNG



# KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

## Allgemein



### Warum machen wir eine Kampfrichter-Ausbildung?

- Kampfgericht enorm wichtiger Teil des Spielbetriebs
- Qualitätsverbesserung in der Spielerentwicklung
- Sicherstellung einheitlicher Ausbildungsstandards
- Vorstufe zur Schiedsrichter-Ausbildung

Hinweis: Der Lehrgang ist vollständig abgeschlossen, wenn folgende (Online-) Zertifikate erreicht wurden:

- [DBB-e-learning-Kurs für Kampfrichter](https://dbb.triagonal.net/online/login/signup.php) (kostenlos) – Zugang nach Accounterstellung über <https://dbb.triagonal.net/online/login/signup.php>
- [Online-Kurs für die NBN23 In-Game-App inkl. Zertifikat](#) (kostenlos)

# Das KAMPFGERICHT

## Allgemein



- Ein Kampfgericht besteht aus 3 Personen:
  - Zeitnehmer (Spieluhr)
  - 24/14-Sek.-Zeitnehmer (Wurfuhr → erst ab U12)
  - Anschreiber (Spielprotokoll)
- Das Kampfgericht muss ohne Ausnahme 15-30 Minuten vor Spielbeginn am Tisch sitzen!

(Offiziell: Anschreiber 30 Minuten, 24-Sekunden-/Zeitnehmer 15 Minuten vor Spielbeginn)

# Das KAMPFGERICHT Allgemein



- Grundsätzliche Regeln am Kampfgericht:
  - Unparteiisch, verantwortungsbewusst
  - Motiviert und aufmerksam
  - Keine Bemerkungen über Leistungen und Entscheidungen der Schiedsrichter und Spieler!
  - Keine Smartphones !



# Das KAMPFGERICHT - Zeitnehmer -



Zeitnehmer (Spieluhr)

# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer-Aufgaben -



- Der Zeitnehmer muss...
  - Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen starten/stoppen
  - ein Signal zum Wechsel oder zu einer beantragten Auszeit geben
  - den „Einwurfanzeiger“ bedienen
  - die Punkteanzeige aktuell halten
  - den Anschreiber über die aktuelle Spielminute informieren (Spielminute wird nicht angezeigt, sondern wird anhand der Restspielzeit „errechnet“)

# Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Spielzeit/Pausen U14 und älter -



- Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten
- Je Verlängerung 5 Minuten
- Pause zwischen dem 1. und 2. sowie dem 3. und 4. Viertel beträgt 2 Minuten
- Die Halbzeitpause beträgt max. 15 Minuten

# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer: Start/Stopp Spieluhr -



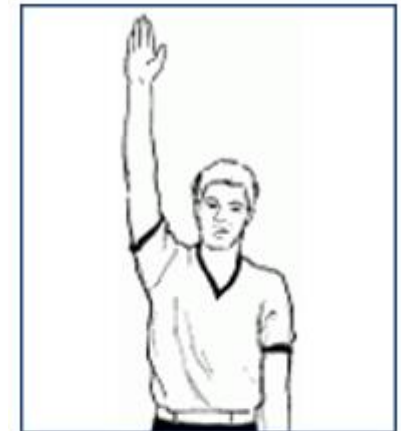
- **Spieluhr starten**
  - bei legalem Tipp beim Eröffnungssprungball
  - bei der ersten Ballberührung durch Spieler/in nach Einwurf oder einem letzten erfolglosen Freiwurf
- **Spieluhr stoppen**
  - bei Schiedsrichterpfiff
  - bei Feldkorberfolg und darauf folgender Auszeit der einwerfenden Mannschaft
  - in den letzten 2 Minuten (4. Spielperiode, Verlängerung)  
ausnahmsweise auch nach Korberfolg

### **ACHTUNG:**

Bei Korberfolg im laufenden Spiel wird die Spieluhr nicht gestoppt (Ausnahme - wie bereits erwähnt - in den letzten 2 Minuten (4. Spielperiode, Verlängerung))

### **ACHTUNG:**

Wenn das Signal der Wurfuhr-Uhr ertönt, unterbricht dieses nicht automatisch die Spieluhr! Es ist die Entscheidung der Schiedsrichter, ob eine Regelverletzung vorliegt und das Spiel unterbrochen werden muss.

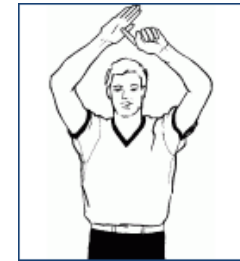


# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer: Auszeit -



- Der Trainer beantragt seine Auszeit über das Kampfgericht
- Für die Auszeit wird das Signal betätigt und das Handzeichen für die Auszeit gezeigt



### **Möglichkeiten für Auszeiten:**

- Nach jedem Pfiff des Schiedsrichters (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
- Nach erfolgreichem letztem Freiwurf für beide Teams
- Für nicht punktendes Team nach Feldkorberfolg (also „nach Gegenkorb“)

### **Auszeit-Möglichkeit endet:**

- Ball steht dem Einwerfer oder Freiwurfer zur Verfügung

# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer: Spielerwechsel -



- Wechsel werden über das Kampfgericht angesagt
- Zum Wechsel wird das Signal bei der nächsten Wechselmöglichkeit betätigt und das Handzeichen für Spielerwechsel gezeigt.



### **Wechselmöglichkeit:**

- immer wenn der Schiedsrichter pfeift (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
- nach erfolgreichem letztem Freiwurf für beide Teams
- nach Korberfolg für die Mannschaft, welche den Korb erhalten hat, wenn die Spielzeit im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger beträgt. In diesem Fall darf die andere Mannschaft auch einen Spielerwechsel vornehmen oder eine Auszeit nehmen.

### **Wechselmöglichkeit endet:**

- Ball steht dem Einwerfer oder Freierwerfer zur Verfügung

# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer: Spielerwechsel -



### Durchführung

- Nur Spieler können Spielerwechsel beantragen und müssen den Wechsel deutlich ansagen, das Handzeichen dafür geben und sich auf Wechselhocker setzen
- Rücknahme des Wechselwunsches ist erlaubt, bevor das Signal ertönt
- Zwischen Ein- und Auswechslung eines Spielers (oder umgekehrt) muss die Spielzeit gelaufen sein



# Das KAMPFGERICHT

## - Zeitnehmer: Auszeit -



- Auszeiten pro Team:
  - 1. Halbzeit: 2 Auszeiten
  - 2. Halbzeit: 3 Auszeiten
  - Verlängerung: 1 Auszeit pro Verlängerung
  - kein Übertragen von Auszeiten
- Länge: 1 Minute
- Die Auszeit kann mit Hilfe der Anzeigetafel gestoppt werden (Signal ertönt automatisch nach 50 Sekunden und nach einer Minute)
- Beantragung
  - first-come, first-served
  - nur Trainer oder Trainerassistent dürfen beantragen
  - zurücknehmen erlaubt, bevor das Signal ertönt



# Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Hauptanzeige -



Es folgen einige Folien  
zur Anzeigetafel

(Vorlage SH Palmengarten – Bodet Scorepad)

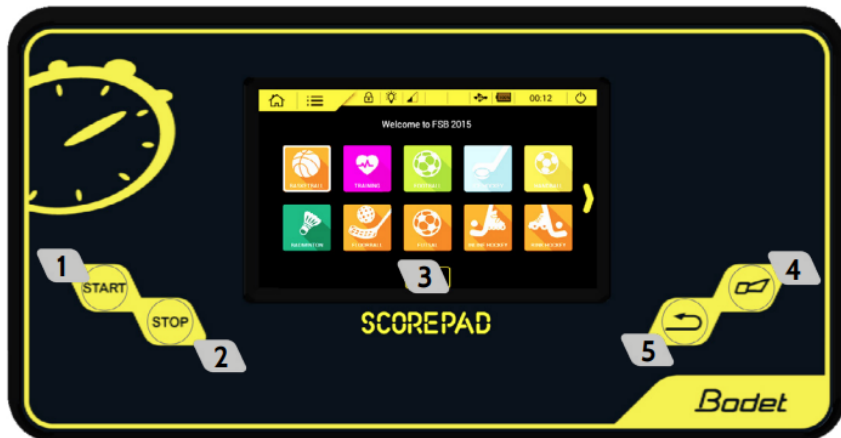
# Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Hauptanzeige -



## Vorlage SH Palmengarten – Bodet Scorepad

### Präsentation des Scorepad



- 1 Start-Schalter: Starten der Uhr.
- 2 Stopp-Schalter: Stoppen der Uhr.
- 3 LCD-Touch-Bildschirm: Konfiguration der gesamten Sportanzeige.
- 4 Hupe-Schalter: Sofortiges Aktivieren oder Anhalten der Hupe.
- 5 Korrektorschalter: Korrektur der letzten Aktion.

# Step by Step



- Stromversorgung sicherstellen
- Starten: (dauert ca. 1-2 min)  
„Startkopf drücken“
- Basketball auswählen
  - Konfiguration wählen + laden

(Dauert ca. 3-4 Minuten bis alles geladen ist!)

	<b>Spielzeit</b>	<b>Halbzeit</b>	<b>Viertelpause</b>
<b>U10/12</b>	8 x 4min + Overtime	1 min	1 min
<b>Rest</b>	4 x 10 min	15 min	2 min

# Bedienoberfläche



The screenshot shows a mobile application interface for controlling a basketball game. At the top, a yellow status bar contains icons for home, menu, lock, light, mute, camera, and battery, along with the time 16:44 and a power icon. Below this, a black header displays a large yellow timer at 60:00 with a red dot, and the text 'Vor dem Spiel' (Before game) below it. On either side of the timer are green and blue t-shirt icons labeled 'A' and 'B'. The main area is divided into two columns: 'FRANCE' (Team A) on the left and 'GÄSTE' (Team B) on the right. Each column has a 'Fouls' (Fouls) counter at 0 and an 'AUSZEIT' (Time out) section with three circles. Below these are 'Spielstand' (Game status) sections, both showing 0. At the bottom of each column are three buttons for '+1', '+2', and '+3' points. The bottom navigation bar contains five buttons: 'Settings', 'Nachricht' (Message), 'Umstellung' (Change), 'Nächste Periode' (Next Period), 'Vor dem Spiel' (Before game), and 'Neues Spiel' (New game).

# Zeit vor dem Spiel



0:00

**60:00**  
Vor dem Spiel

**A** **B**

**FRANCE** **GÄSTE**

Team Team

**0** **0**

Fouls Fouls

AUSZEIT AUSZEIT

**0** **0**

Spielstand Spielstand

**+1** **+2** **+3** **+1** **+2** **+3**

Settings Nachricht Umstellung Nächste Periode Vor dem Spiel Neues Spiel

Zeit  
korrigieren  
(durch antippen:  
⌚ Zeit editieren  
⌚ Spielbeginn  
⌚ zurück)

# Team-Name + Farbe



Team-Name ändern

Team-Farbe ändern

Geht auch bei den Gästen 😊

# Zeit



0:00

**60:00**

Vor dem Spiel

**A**

**B**

**FRANCE**

Team

**GÄSTE**

Team

**0**

Fouls

AUSZEIT

**0**

Fouls

**0**

Spielstand

**0**

Spielstand

**+1** **+2** **+3**

**+1** **+2** **+3**

Settings

Nachricht

Umstellung

Nächste Periode

Vor dem Spiel

Neues Spiel

Start/Stopp  
über Tasten

Korrektur:  
Antippen +  
Einstellen

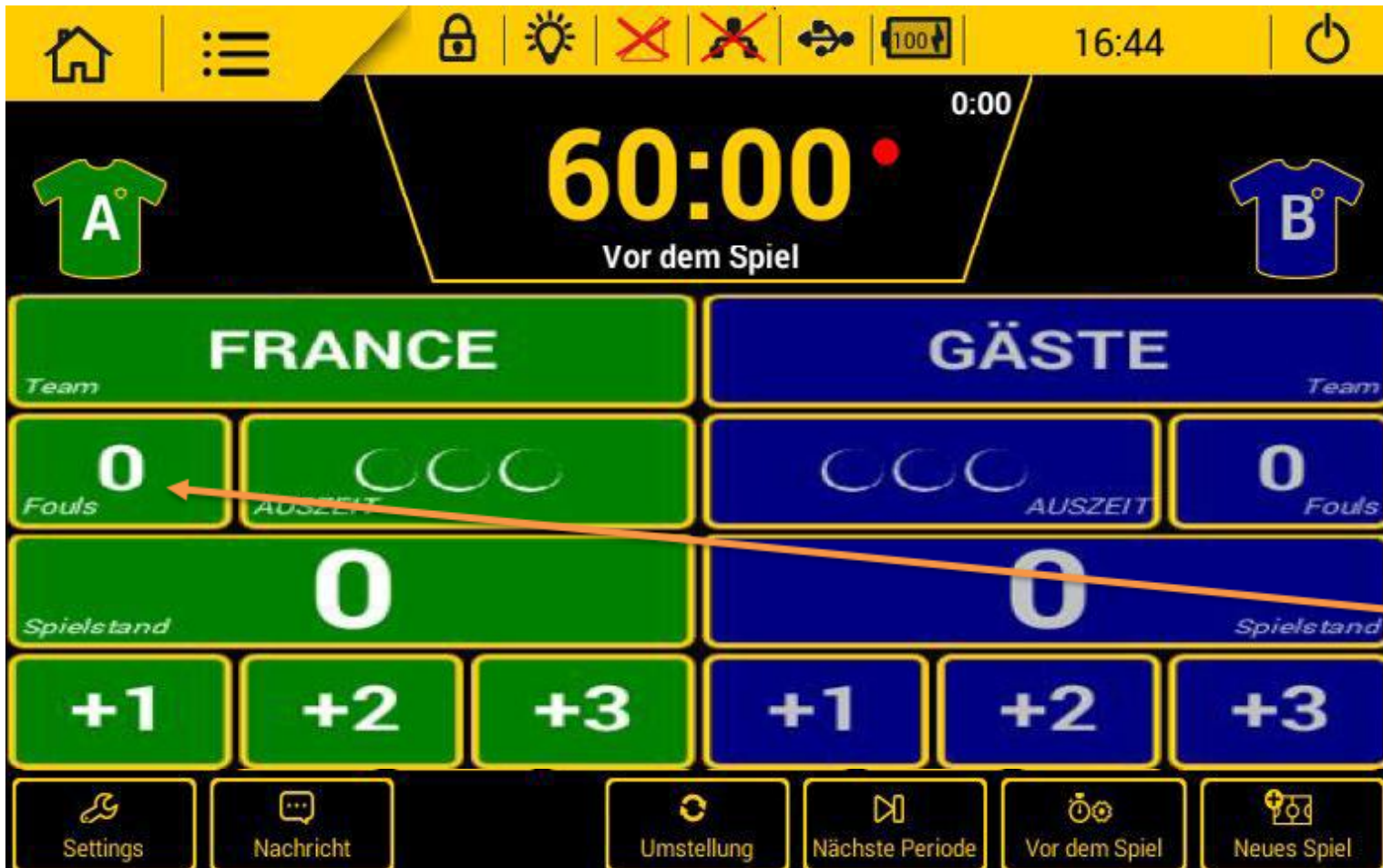
# Punkte



Punkte  
korrigieren

Punkte  
hinzufügen

# Fouls



Antippen:  
Team-Fouls  
ändern

# Auszeit



The screenshot shows a mobile application interface for a basketball game. At the top, there is a yellow status bar with various system icons (home, menu, lock, flashlight, airplane mode, Wi-Fi, battery, time 16:44, power) and a large digital timer displaying '60:00' in yellow on a black background, with '0:00' above it and 'Vor dem Spiel' below it. On either side of the timer are green and blue t-shirt icons labeled 'A' and 'B' respectively. Below the timer, the interface is split into two columns for 'FRANCE' (green) and 'GÄSTE' (blue). Each column has a 'Team' label, a 'Fouls' counter (both at 0), and an 'AUSZEIT' (timeout) section with three circles. The first circle in the France 'AUSZEIT' section is highlighted with an orange arrow. Below the fouls and timeouts is the 'Spielstand' (game status) section, showing a score of '0' for both teams. At the bottom of each team's column are three buttons labeled '+1', '+2', and '+3'. The very bottom of the screen features a navigation bar with icons and labels for 'Settings', 'Nachricht', 'Umstellung', 'Nächste Periode', 'Vor dem Spiel', and 'Neues Spiel'.

Auszeit  
Starten

# Sonstiges



Einstellungen

Nächstes Viertel

Neues Spiel mit gleichen Einstellungen starten

# Das KAMPFGERICHT



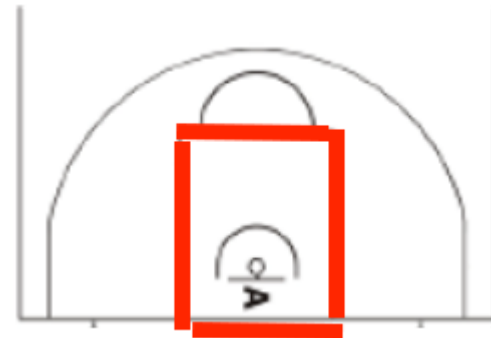
## Besonderheiten Minis (U12/U10)

# Kampfgericht

## - Besonderheiten U12/U10 -



- Spielzeit beträgt 8 x 5 Minuten
- Es wird 4 gegen 4 gespielt !
- Wechsepause zwischen jedem Achtel (ca. 1 Minute). Wechsel sind nur in den Achtelpausen möglich, bzw. ausnahmsweise bei Verletzung.
- Feldkörbe werden wie folgt gewertet:  
innerhalb der Zone (rot): 2 Punkte,  
außerhalb der Zone (rot): 3 Punkte
- Alle auf dem Bogen eingetragenen Kinder müssen eingesetzt werden.
- Jedes Kind muss mind. 2/8 spielen und mind. 2/8 aussetzen (ohne Verlängerung).



# Kampfgericht

## - Besonderheiten U12/U10 -



- Seit der Saison 2025/26 ist auch der Spielbericht in der U12 digital
- Bedienung des Tablet (NBN23 – [Online-Schulung](#)).

# Kampfgericht

## - Besonderheiten U12/U10 -



	U8	U9/U10	U12
<b>Spielzeit</b>	8 x 5 Minuten (gestoppt)  DBB: 8 x 4 Minuten (gestoppt)	8 x 5 Minuten (gestoppt)	8 x 5 Minuten (gestoppt)
<b>Achtelpausen</b>	Achtelpausen: kurze Wechsellpausen Halbzeitpause: 5 Minuten und Seitenwechsel  DBB/BVS: keine Halbzeit	Achtelpausen: kurze Wechsellpausen Halbzeitpause: 5 Minuten und Seitenwechsel  DBB/BVS: keine Halbzeit	Achtelpausen: kurze Wechsellpausen Halbzeitpause: 5 Minuten und Seitenwechsel  DBB/BVS: keine Halbzeit
<b>Spielball</b>	Größe 4	Größe 5	Größe 5
<b>Spielfeld</b>	Kleineres Feld	Normales Feld/Querfeld	Normales Feld/Querfeld
<b>Spieleranzahl</b>	4 gegen 4  DBB: 3 gegen 3	4 gegen 4	4 gegen 4
<b>Einsatzzeiten</b>	Jedes Kind muss mind. 2 Mal spielen und 2 Mal aussetzen; Spielerwechsel nur in den Pausen	Jedes Kind muss mind. 2 Mal spielen und 2 Mal aussetzen; Spielerwechsel nur in den Pausen	Jedes Kind muss mind. 2 Mal spielen und 2 Mal aussetzen; Spielerwechsel nur in den Pausen
<b>Korbhöhe</b>	2,05 – 2,60 Meter	2,60 Meter	2,60 Meter
<b>Drei-Punkte-Wurf</b>	Außerhalb der Zone  DBB: ohne	Außerhalb der Zone	Außerhalb der Zone
<b>Freiwurflinie</b>	1 Meter nach vorn bzw. so weit vor wie nötig; Übertreten verboten  DBB: 2 Meter nach vorn bzw. so weit vor wie nötig	1 Meter nach vorn bzw. so weit vor wie nötig; Übertreten verboten	1 Meter nach vorn oder normale Freiwurflinie; Übertreten verboten  DBB: 1 Meter nach vorn bzw. so weit vor wie nötig
<b>3-, 5-, 8-, 24-Sekunden-Regeln</b>	Werden nicht angewendet Schiedsrichter ahndet bei massiven/unfairen Überschreitungen	Werden nicht angewendet Schiedsrichter ahndet bei massiven/unfairen Überschreitungen	Werden nicht angewendet Schiedsrichter ahndet bei massiven/unfairen Überschreitungen
<b>Rückspiel</b>	Wird nicht angewendet	Wird nicht angewendet	Normale Regel

# Kampfgericht

## - Besonderheiten U12/U10 -



<b>Spielergebnis, Punktestand, Tabelle</b>	Normale Wertung; Punktestand wird angezeigt; Normale Tabelle  DBB: Punktestand wird nicht angezeigt; keine Tabelle	Normale Wertung; Punktestand wird angezeigt; Normale Tabelle  DBB: Punktestand wird nicht angezeigt; keine Tabelle	Normale Wertung; Punktestand wird angezeigt; Normale Tabelle
<b>Spezielle Regeln (Taktik)</b>	Mann-Mann-Verteidigung ist Pflicht (siehe MMV-Kriterien des DBB); Ganzfeldverteidigung ist zulässig (bei Korberfolg ab Grundlinie); Keine Blöcke/Hand Offs und kein Doppeln; Schiedsrichter ahndet mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie)	Mann-Mann-Verteidigung ist Pflicht (siehe MMV-Kriterien des DBB); Ganzfeldverteidigung ist zulässig (bei Korberfolg ab Grundlinie); Keine Blöcke/Hand Offs und kein Doppeln; Schiedsrichter ahndet mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie)	Mann-Mann-Verteidigung ist Pflicht (siehe MMV-Kriterien des DBB); Ganzfeldverteidigung ist zulässig (bei Korberfolg ab Grundlinie); Keine Blöcke/Hand Offs und kein Doppeln; Schiedsrichter ahndet mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie)
<b>Ballübergaben an/durch Schiedsrichter</b>	Nur bei Foul, Freiwürfen und pädagogischem Bedarf (Erklärungen)	Nur bei Foul, Freiwürfen und pädagogischem Bedarf (Erklärungen)	Nur bei Foul, Freiwürfen und pädagogischem Bedarf (Erklärungen)
<b>Auszeiten</b>	Keine	Keine	Keine
<b>Ballbesitz</b>	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz
<b>Fouls</b>	Foul im Wurf: normale Freiwurf-Strafe; Persönliche Fouls: normale Regeln; Team-Fouls: ab 5. Foul pro Achtel Freiwürfe; T-, U-Fouls: normale Regeln; D-Fouls: keine  DBB/BVS: persönliche Fouls: keine	Foul im Wurf: normale Freiwurf-Strafe; Persönliche Fouls: normale Regeln; Team-Fouls: ab 5. Foul pro Achtel Freiwürfe; T-, U-Fouls: normale Regeln; D-Fouls: keine  DBB/BVS: persönliche Fouls: keine	Normale Regeln
<b>Sonstiges</b>	Allgemeinsportlicher Wettkampf in der Halbzeit oder nach dem Spiel (Empfehlung)	-	-

### Erläuterungen:

Diese Spielregeln orientieren sich eng an den Spielregeln Minibasketball des DBB und des BVS. Abweichungen sind angegeben und rot markiert.

Alle Altersklassen von U8 bis U12 werden als Minibasketball und damit als Einsteigerbereich betrachtet.

Für die Leitung dieser Spiele ist ein Schiedsrichter erforderlich.

Kann ein Kind aus körperlichen oder seelisch-emotionalen Gründen oder bei Ausschluss durch Fouls eine Periode nicht auf dem Feld beenden, so ist in Abstimmung zwischen dem Trainer und dem Schiedsrichter ein außerordentlicher Spielerwechsel zulässig. Die Periode wird nur für das ausgewechselte Kind als gespielt gewertet.

Die Trainer der beiden Mannschaften besprechen sich vor dem Spiel und stimmen sich zusammen mit dem Schiedsrichter im Hinblick auf die Niveauunterschiede der beiden Mannschaften über die Spielregeln ab (u.a. Spielfeld, Korbhöhe, Freiwurflinie, Ganzfeldverteidigung und Auszeiten/Pausendauer).

Der Schiedsrichter kontrolliert nach dem Spielende die Richtigkeit des Anschreibebogens, einschließlich der Einsatzzeiten. Die beiden Trainer unterschreiben unmittelbar nach dem Spielende den Anschreibebogen und bestätigen damit gegenseitig die Korrektheit der vorgenommenen Einsatzzeiten des jeweiligen Spielgegners. Der Staffelleiter wird nur bei Fehlen einer Unterschrift einer möglichen Abweichung von der Einsatzzeitenregelung nachgehen und diese bei groben Verstößen ahnden.

# Kampfgericht

## - Besonderheiten U12/U10 -



- Verteidigung:
  - Mann-Mann-Verteidigung ist vorgeschrieben
  - Ganzfeldverteidigung ist wieder zulässig!
  - Alle Formen des Doppels in Ganz- und Halbfeld sind untersagt.
- Angriff:
  - Untersagt sind alle Formen von Blocks/Handoffs
  - Die einzigen erlaubten vortaktischen Maßnahmen sind das Give and Go und das Schneiden zum Ball
- Strafen:
  - Verstöße werden nach einmaliger Verwarnung mit einem Punkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet.

# Minibasketball - Grundsätze U12/U10



Es gilt **ERLEBNIS VOR ERGEBNIS!**

Das heißt:

- Coaches und SR sind verantwortlich dafür, dass für beide Mannschaften ein befriedigendes Spiel zustande kommt.
- Spielregeln so anwenden, dass ein gesundes Mittel aus Spielfluss und Spielkontrolle gegeben ist
- Viele Teams haben ein Begrüßungsritual, sowohl diese als auch vor und nach dem Spiel abklatschen sollten gefördert werden

# Minibasketball - Grundsätze U12/U10



Es gilt **FAIRPLAY!**

Schiedsrichter, Coaches und Eltern sind Vorbilder!

Das heißt:

- Zuschauer und Spielerbank dürfen nur positiv Anfeuern, keine Boo-Rufe und keine negativen Kommentare zu Leistungen
- Gilt ebenso für die Leistungen der SR
- Gegenseitiger Respekt soll vorgelebt werden. SR sollten Zuschauer, Coaches etc. auf unsportliches Verhalten hinweisen. Bei wiederholter Missachtung sollten Konsequenzen gezogen werden (technische Fouls, Zuschauer aus der Halle verweisen, etc.)
- ELTERN SIND KEINE COACHES -

# Minibasketball

## - Schiedsrichter für U12/U10 -



SR soll als „helfender und erklärender“ SR fungieren

Das heißt:

- Vor Spielbeginn das Gespräch zu den Coaches suchen und über den Leistungsstand informieren. Was soll konsequent gepfiffen werden? Was ist nicht so wichtig? Hat eines der Kinder individuelle Schwierigkeiten?
- Laute und klare Piffe, damit die Kinder diese sofort mitbekommen und das Spiel unterbrechen

# Minibasketball

## - Schiedsrichter für U12/U10 -



SR soll als „helfender und erklärender“ SR fungieren

Das heißt:

- Beim Abpfeiff von Regelübertretungen sollte angesagt werden, was gepfiffen wurde (z. B. „Schrittfehler von Nr. 8 Team blau“ oder „Einwurf rot“). Die meisten Kinder verstehen die SR-Handzeichen nicht und lernen so schneller.
- Wenn die Kinder falsch stehen (FW, Einwurf etc.), sollten sie angesprochen werden. NICHT anpfeifen! (mehr dazu unter *Kindeswohl*)
- Nur weil es Kinder sind, sollte nicht *weniger* abgepfiffen werden! Der Fokus liegt auf der Ahndung von persönlichen Fouls. Weiteres sollte im abgesprochenen Maße abgepfiffen werden (Gespräch mit Coaches).

# Kinderschutz & Kindeswohl



## **Das Wohlbefinden der Kinder hat immer an erster Stelle zu stehen.**

- Einsatz gegen Misshandlung, Grenzüberschreitungen und Mobbing. Schutz vor Vernachlässigung, psychischer, körperlicher und sexualisierter Gewalt.
- SR dürfen keine diskriminierenden oder sexistischen Kommentare/Witze machen.
- Kinder dürfen NICHT einfach herumgeschoben oder aufgehoben werden, um z. B. an der richtigen Stelle zu stehen beim FW (Grenzüberschreitung)
- Es sollte kein unnötiger Körperkontakt zwischen SR und Kind erfolgen, um unangenehme Situationen zu vermeiden

# Das KAMPFGERICHT - Zeitnehmer -



Ende Teil 1

# Kampfgericht

## - Quellen -



### Weitere hilfreiche Internetquellen zum Thema Kampfgericht:

- Spielregeln Mini (U12/U10/U8) <https://basketballverband-sachsen.de/wp-content/uploads/2021/08/BSO-Spielregeln-Minibasketball-2020.pdf>
- Wer sich noch detaillierter mit dem Thema beschäftigen will, schaut mal auf [www.anschreiber.de](http://www.anschreiber.de) vorbei und/oder lädt sich das komplette Kampfgericht-Handbuch herunter: [https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Kampfgericht-Handbuch\\_2020.pdf](https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Kampfgericht-Handbuch_2020.pdf)
- Über <https://dbb.triagonal.net/online/> kann man sich kostenlos (nachdem man sich einen Account über <https://dbb.triagonal.net/online/login/signup.php> angelegt hat) zu einem DBB-e-learning-Kurs für Kampfgericht anmelden.
- Online-Kurs für die NBN23 In-Game-App inkl. Zertifikat: <https://ace.easy-lms.com/de/trainingskurs-fur-die-3.0-ingame-app/course-83374?language=de&id=83374&PHPSESSID=new>