# Basketball-Regelinterpretation 2014

## Auslegung der Offiziellen Basketballregeln

www.basketball-bund.de

Stand: November 2014

**© Copyright 2014**

**by Deutscher Basketball Bund e. V.**

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.
Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179
Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:
Dr. Norbert Esser, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes
Albert Schencking, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

# INHALTSVERZEICHNIS


Einleitung ..... 5
Allgemeine Hinweise ..... 6
Art. 2 Spielfeld ..... 6
Art. 3 Ausrüstung ..... 7
Art. 4 Mannschaften ..... 8
Art. 5 Verletzung eines Spielers ..... 10
Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns ..... 11
Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer ..... 12
Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen ..... 14
Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels ..... 15
Art. 10 Zustand des Balls ..... 17
Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters ..... 19
Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz ..... 19
Art. 13 Wie der Ball gespielt wird ..... 22
Art. 14 Ballkontrolle ..... 22
Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion ..... 23
Art. 16 Korberfolg und seine Wertung ..... 24
Art. 17 Einwurf ..... 26
Art. 18/19 Auszeit und Spielerwechsel ..... 30
Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft) ..... 37
Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler) ..... 37
Art. 22 Regelübertretungen ..... 37
Art. 23 Spieler im Aus - Ball im Aus ..... 38
Art. 24 Dribbling ..... 38
Art. 25 Schrittfehler ..... 39
Art. 26 Drei Sekunden ..... 42
Art. 27 Nah bewachter Spieler ..... 42
Art. 28 Acht Sekunden ..... 43
Art. 29/50 24 Sekunden ..... 45
Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld ..... 54
Art. 31 Goaltending und Stören des Balls ..... 56
Art. 32 Fouls ..... 61
Art. 33 Kontakt (Grundsätze) ..... 61
Art. 34 Persönliches Foul ..... 62
Art. 35 Doppelfoul ..... 65
Art. 36 Technisches Foul ..... 66
Art. 37 Unsportliches Foul ..... 71
Art. 38 Disqualifizierendes Foul ..... 73
Art. 39 Gewalttätigkeit ..... 75
Art. 40 Spieler mit fünf Fouls ..... 76
Art. 41 Mannschaftsfouls: Strafen ..... 77
Art. 42 Sonderfälle ..... 77
Art. 43 Freiwürfe ..... 80
Art. 44 Korrigierbare Fehler ..... 82
Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar ..... 86
Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters ..... 87
Art. 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter ..... 92
Art. 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten ..... 93
Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers ..... 93

# BILDVERZEICHNIS


Bild 3.1 Anordnung der Wurfuhr-Anzeigegeräte ..... 8
Bild 7.1 Mannschaftsliste ..... 13
Bild 16.1 Ball von unten in den Korb ..... 25
Bild 31.1 Ball im Korb ..... 58
Bild 31.2 Ball nicht im Korb ..... 58
Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer ..... 58
Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger ..... 59
Bild 31.5 Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger ..... 59
Bild 33.1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs ..... 62

## Einleitung

Die vorliegende Fassung der Basketball-Regelinterpretation 2014 des Deutschen Basketball Bundes ersetzt die DBB-Regelinterpretation 2012 vom November 2011. Sie stellt die Auslegung der Offiziellen Basketball-Regeln 2014 der FIBA dar und enthält sowohl die offizielle Regelinterpretation 2014 der FIBA als auch zusätzliche Kommentare und Situationen. Da die FIBA in den letzten Jahren einige im normalen Basketballspiel untypische und eher selten vorkommende Situationen und Regelungen aus den Regeln herausgenommen und in ihre Interpretation aufgenommen hat, gilt somit die Regelinterpretation als offizielle Ergänzung des Regelwerks.

Neben einigen redaktionellen Überarbeitungen sind in dieser Regelinterpretation sämtliche Regeländerungen berücksichtigt, die es seit Erscheinen der DBB-Regelinterpretation 2012 gegeben hat. Dazu gehören insbesondere

- die noch einmal modifizierte 24-Sekunden-Regel (Offensivrebound),
- die veränderte No-charge-Halbkreisregel
- die Bestrafung von technischen Fouls (Anzahl der Freiwürfe, das zweite technische Foul ist jetzt eine Spieldisqualifikation)
- Einführung der Spieldisqualifikation (SD) auch bei der FIBA

Die vorliegende Regelinterpretation ist nach den Artikelnummern der Offiziellen Basketball-Regeln gegliedert. Dadurch kann für die Kommentare, Spielsituationen, Regelungen und vereinzelten Anmerkungen der Bezug zu den jeweiligen Artikeln der Regeln hergestellt werden. Ausnahmen hierzu wurden gemacht bei Spielerwechsel und Auszeit, die wegen der Ähnlichkeit der Regeln hier in einem Artikel (Art. 18/19) zusammengefasst wurden, sowie bei der 24-Sekunden-Regel und den Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers (Art. 29/50).

Damit die von der FIBA herausgegebenen Regelinterpretationen leichter von denen des Deutschen Basketball Bundes unterschieden werden können, wurden sie durch eine unterschiedliche Nummerierung gekennzeichnet: Die von der FIBA vorgenommene Nummerierung (z. B. 5-1, 5-2, …) wurde beibehalten, während die DBB-Interpretationen jetzt anhand der Buchstaben (z. B. 5-A, 5-B, …) zu erkennen sind, aber thematisch an den richtigen Stellen eingefügt sind.

Es wird dringend empfohlen, vor dem Studium der Regelinterpretationen zunächst die Offiziellen Basketball-Regeln vollständig zu lesen und zu verstehen. Dazu gehören auch die Ausführungen über die Spielvorbereitungen und die Handzeichen der Schiedsrichter. Ebenfalls sollte man unbedingt mit dem Schiedsrichter-Handbuch (Schiedsrichtertechnik) und dem Kampfrichter-Handbuch vertraut sein. Die Regelinterpretationen können aufgrund der Komplexität nur als Ergänzung zu diesen Schriften gelten. Sie dienen zur Weiterbildung und sind ein Leitfaden für die richtige Anwendung und die Aufrechterhaltung von Inhalt und Absicht der Regeln sowie des Spielgedanken des Basketballs.

In der folgenden Basketball-Regelinterpretation sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter, Kommissar und Kampfrichter nur in der männlichen Form angesprochen. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Trainerinnen, Spielerinnen, Schiedsrichterinnen, Kommissarinnen und Kampfrichterinnen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt worden.

Die Autoren bedanken sich bei vielen Basketballfreunden, die durch Anfragen und persönliche Mitteilungen zu aufgetretenen speziellen Situationen dazu beigetragen haben, dass diese Regelinterpretation ein Spiegelbild des heutigen Basketballspiels sein kann und bitten auch weiterhin um diese Mitarbeit.

Deutscher Basketball Bund e. V.

## Allgemeine Hinweise

**1.** Jede Situation in diesem Heft wird in zweifacher Weise gekennzeichnet: Z. B. 5-A, 27-2, 29/50-4, 18-C, 37-1):

- Vor dem Bindestrich steht die Artikelnummer(n) der „Offiziellen Basketball-Regeln 2014“, die diese Situation erläutert.
- Nach dem Bindestrich steht entweder die mit der FIBA-Regelinterpretation identische Nummerierung oder fortlaufende Buchstaben, falls es sich um eine zusätzliche DBB-Interpretation handelt.

**2.** Mannschaften werden als „Mannschaft A“ oder „Mannschaft B“ bezeichnet:

a) „Mannschaft A“ ist die (anfangs) angreifende Mannschaft.

b) „Mannschaft B“ ist die verteidigende Mannschaft.

**3.** Spieler werden mit Mannschaft und Nummer bezeichnet:

a) Mannschaftsmitglieder, die auf dem Spielfeld sind, werden mit A1 bis A5 bzw. B1 bis B5 bezeichnet.

b) Ersatzspieler oder Mannschaftsmitglieder, die nicht auf dem Spielfeld sind, werden mit A6 bis A12 bzw. B6 bis B12 bezeichnet.

c) Trainer werden „Trainer A“, „Trainer B“, „Trainer-Assistent A“ und „Trainer-Assistent B“ bezeichnet.

## Art. 2 Spielfeld

**2-A** **Kommentar.** Das Basketballfeld wird als Raum über seinen Grenzlinien definiert. Die auf dem Spielfeld eingezeichneten besonderen Flächen wie Mittelkreis und die Freiwurf-Halbkreise werden als Räume über den jeweiligen Grenzen betrachtet. Viele Bestimmungen der Regeln lassen sich besser verstehen, wenn man diesen Grundsatz beachtet. Die definierten Räume werden für die Spieler in bestimmten Situationen so betrachtet, als seien sie mit Wänden versehen.

Beim Einwurf von außen sind die Wände für die Spieler auf dem Spielfeld vorhanden. Ebenso bestehen die Wände beim Sprungball für die sich außerhalb des Kreises aufstellenden Nichtspringer. In den genannten Fällen dürfen sich die betroffenen Spieler mit keinem Körperteil über diesen Linien befinden.

Die Wände gelten als nicht vorhanden, wenn der Ball belebt ist. Sie gelten ferner nicht für den Einwerfer an der Auslinie sowie für die Springer beim Sprungball. Das bedeutet, dass diese Spieler sich mit Körperteilen (Arme, angehobene Beine) über den genannten Linien befinden dürfen. Wenn der Ball gespielt wird, ergibt sich ferner die Möglichkeit, dass ein Spieler das Spielfeld im Sprung verlässt, um einen Ball, der das Spielfeld im Flug verlassen hat, auf diese Weise zurückzuholen. Natürlich muss der Ball die Hand des springenden Spielers wieder verlassen haben, bevor der Springer den Boden oder einen Gegenstand außerhalb der Spielfeldgrenzen berührt. Bei einem Einwurf darf der Einwerfer allerdings nicht die Grenzlinie überspringen, denn es ist der Sinn des Einwurfs, dass er außerhalb des Spielfelds ausgeführt wird. Grenze des Spielfelds ist die Innenkante der Grenzlinie, so dass der Einwerfer auf der Grenzlinie stehen darf.

Für die Drei-Sekunden-Regel gilt, dass ein Spieler die Zone erst dann verlassen hat, wenn er beide Füße außerhalb der Zone aufgesetzt hat.

**2-B** **Situation.** Bei einem regelgerechten Spielfeld befinden sich die Spielbretter weniger als 1,20 m vor den Endlinien. Dadurch beträgt der Abstand der Spielbretter zu den jeweiligen Freiwurflinien mehr als 4,60 m.

**Regelung.** Die Korbanlage ist offensichtlich falsch montiert. Das wichtigste Maß ist die Entfernung des Spielbretts zur Freiwurflinie. Wenn diese Entfernung von 4,60 m nicht stimmt, muss sie unbedingt korrigiert werden. Die sinnvollste Korrektur im vorliegenden Fall wäre das Verschieben der Korbanlage. Sollte dies nicht möglich sein, muss die Freiwurflinie für dieses Spiel verlegt werden. Der 1. Schiedsrichter muss auf der

Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk machen, sodass die spielleitende Stelle entsprechende Maßnahmen veranlassen kann.

**2-C** **Situation.** Im Mittelkreis ist eine Werbefolie so angebracht, dass die Mittellinie nicht mehr sichtbar ist.

**Regelung.** Werbung im Mittelkreis ist zulässig. Die Größe des Mittelkreises darf nicht verändert werden und die Oberflächeneigenschaften müssen denen des übrigen Spielbodens entsprechen. Die Mittellinie muss in einheitlicher Farbe zu den anderen Linien und gut sichtbar sein.

**2-D** **Situation.** In einer Sporthalle sind die Mannschaftsbank-Bereiche nicht gekennzeichnet.

**Regelung.** Die Schiedsrichter müssen rechtzeitig dafür sorgen, dass die Mannschaftsbank-Bereiche provisorisch angelegt werden (z. B. mittels Klebeband).

## Art. 3 Ausrüstung

**3-A** **Kommentar.** Die Heimmannschaft oder bei einem neutralen Spielort der Veranstalter ist für die Gestellung sowie das ordnungsgemäße Funktionieren der Ausrüstung verantwortlich.

**3-B** **Situation.** Rechtzeitig vor Spielbeginn kontrollieren Kommissar und Schiedsrichter die Ausrüstung der Spielhalle. Dabei stellen sie fest, dass der Ball bei einem Netz nicht durchfällt.

**Regelung.** Kommissar und Schiedsrichter müssen den Heimverein auffordern, das Netz so weit aufzuweiten oder aufzuschneiden, dass der Ball mit kurzer Verzögerung durchfällt.

**3-C** **Kommentar.** Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe, den Spielball zu bestimmen, wozu ihm die Heimmannschaft mindestens zwei gebrauchte Bälle zur Verfügung stellen muss. Ist kein Ball geeignet, kann der Schiedsrichter auch einen Ball der Gastmannschaft auswählen oder einen der Bälle, der von einer der Mannschaften zum Aufwärmen verwendet wird. Die Auswahl sollte etwa 20 Minuten vor Spielbeginn erfolgen. Danach steht dieser Ball keiner Mannschaft mehr zur Verfügung, sondern bleibt im Gewahrsam des Schiedsrichters.

**3-D** **Kommentar.** Spieluhr und Wurfuhr müssen jeweils mit einem sehr lauten automatischen Signal für das Ende jedes Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) bzw. einer 24 Sekunden-Periode ausgerüstet sein.

Die Schiedsrichter, gegebenenfalls der Kommissar, müssen vor Spielbeginn diese Signale überprüfen. Wichtig ist, dass ein Signal jederzeit wahrgenommen werden kann, auch unter Berücksichtigung des zu erwartenden Lärmpegels in der Halle. Falls erforderlich ist ein zusätzliches akustisches Signal zur Unterstützung vorzusehen, da die üblichen automatischen Signale wie Sirene oder Horn in manchen Hallen nicht laut genug sind.

Das Signal der Wurfuhr und das der Spieluhr muss jeweils unbedingt mit großer Lautstärke einsetzen, um genau entscheiden zu können, welchen Zustand der Ball beim Signalbeginn hatte. Bei der Schnelligkeit des Spiels muss damit gerechnet werden, dass bei einem Korbwurf die Spieluhr nicht oder nicht rechtzeitig bedient wird, da der Zeitnehmer zu langsam reagiert.

**3-E** **Kommentar.** Die Anzeigegeräte der Wurfuhr müssen folgendermaßen angeordnet sein:

- Zwei Anzeigegeräte in einem Abstand zwischen 30 und 50 cm sowohl hinter als auch oberhalb eines jeden Spielbretts montiert (Bild 3.1 - A), oder
- im Ausnahmefall vier Anzeigegeräte in allen vier Ecken um das Spielfeld in einem Abstand von zwei Meter hinter der jeweiligen Endlinie (Bild 3.1 - B), oder
- im Ausnahmefall zwei Anzeigegeräte in diagonal gegenüberliegenden Ecken. Das Anzeigegerät links vom Anschreibertisch ist auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen. Beide Anzeigegeräte sind in einem Abstand von zwei Metern hinter der jeweiligen Endlinie und zwei Meter von der verlängerten Seitenlinie eingerückt aufzustellen (Bild 3.1 – C).

Die Anzeigegeräte müssen für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut sichtbar sein.

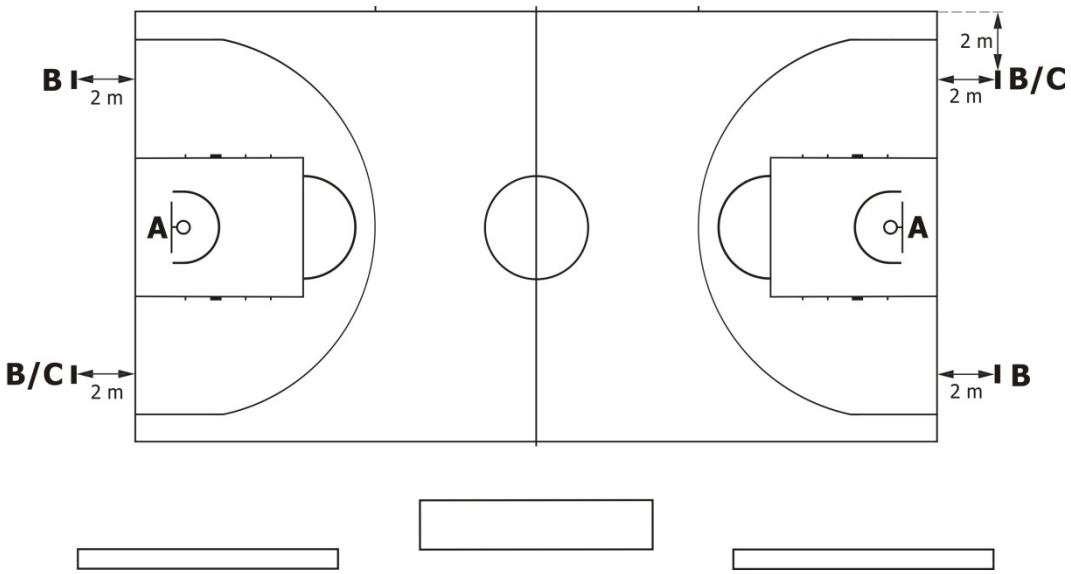



**Bild 3.1 Anordnung der Wurfuhr-Anzeigegeräte**

**3-F** **Kommentar.** Eine geeignete sichtbare Anlage (nicht die Spieluhr) oder die Stoppuhr wird zum Messen der Auszeiten und Spielpausen verwendet.

Bei einer Auszeit setzt der Zeitnehmer seine Stoppuhr in Gang, wenn ein Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Nach 50 Sekunden sowie nach Ende der Auszeit gibt der Zeitnehmer sein Signal.

**Anmerkung.** Auch wenn die technische Möglichkeit besteht, die Dauer der Auszeit mit der Spieluhr zu messen, ist davon kein Gebrauch zu machen. Spielzeit und Spielstand müssen zu jeder Zeit für alle am Spiel Beteiligten sichtbar sein.

**3-G** **Kommentar.** Die Wurfuhr muss mit der Spieluhr so gekoppelt sein, dass

- die Wurfuhr beim Stoppen der Spieluhr automatisch ebenfalls stoppt.
- die Wurfuhr vom Start der Spieluhr an manuell gestartet werden kann.
- bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Spieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, falls erforderlich.

**Anmerkung.** Insbesondere darf die Wurfuhr beim Starten der Spieluhr nicht automatisch mitstarten, da die Spieluhr beim Sprungball zu Spielbeginn bereits bei der ersten Berührung durch einen Spieler auf dem Feld zu starten ist, während die Wurfuhr erst bei Erlangen der Ballkontrolle starten darf. Gleiches gilt nach einem erfolglosen letzten Freiwurf, nachdem der Ball den Ring berührt hat.

## Art. 4 Mannschaften

**4-A** **Kommentar.** Hat eine Mannschaft einen Spielertrainer, muss er auch Kapitän sein.

**4-B** **Kommentar.** Die Heimmannschaft wird auf dem Anschreibebogen unter „A“ aufgeführt. Bei Turnieren oder Spielen auf neutralem Platz gilt die in der Ansetzung erstgenannte Mannschaft als Heimmannschaft.

**4-C** **Kommentar.** Die Offiziellen Basketball-Regeln definieren die Begriffe Einsatzberechtigung und Spielberechtigung. Zusätzlich gibt es die in den Spielordnungen der Veranstalter definierte Teilnahmeberechtigung.

Die persönliche Teilnahmeberechtigung ist die durch den Veranstalter erteilte Berechtigung eines Spielers, für einen bestimmten Verein am Spielbetrieb teilnehmen zu dürfen.

Die Einsatzberechtigung ist die Berechtigung eines Spielers, in einer bestimmten Mannschaft gemäß den Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs eingesetzt zu werden. Sie schließt die Altersgrenzen mit ein. Die Regularien des Veranstalters können Stammspielermeldungen, Mannschaftsmeldebögen oder Eintragungen auf dem Teilnehmerausweis umfassen.

Die Spielberechtigung ist die Berechtigung eines Spielers, aufgrund persönlicher Voraussetzungen in einem bestimmten Spiel zum Einsatz zu kommen: Ein

Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf Fouls begangen hat.

**4-D** **Kommentar.** Nach den Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA dürfen als Trikotnummern 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und von 11 bis 99 verwendet werden. Auf Anzeigetafeln ist diese Reihenfolge einzuhalten. Den Nationalverbänden ist freigestellt, für ihre Wettbewerbe die zulässigen Trikotnummern einzuschränken.

**4-E** **Kommentar.** Ein Mannschaftsmitglied, das disqualifiziert wird, verliert ab diesem Zeitpunkt die Spielberechtigung.

- Handelt es sich dabei um eine Spieldisqualifikation („SD"-Disqualifikation), verliert es nur die Spielberechtigung für das laufende Spiel. Dies ist weder auf der Rückseite des Anschreibebogens zu protokollieren noch ist ein Bericht anzufertigen.
- Handelt es sich um eine Disqualifikation mit Bericht („D"-Disqualifikation), ist das Mannschaftsmitglied von diesem Zeitpunkt an nicht mehr spielberechtigt. Wird eine Sperre ausgesprochen, verliert das Mannschaftsmitglied für die Dauer dieser Sperre die Spielberechtigung für alle Pflichtspiele.

**4-F** **Kommentar.** Mannschaftsmitglieder sind alle Spieler, die spielberechtigt sind. Der Begriff Mannschaftsmitglied hat seine Bedeutung insbesondere im Hinblick auf die Bestrafung von technischen Fouls. Ein Mannschaftsmitglied ist Spieler, wenn es sich während der Spielzeit auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist. Während eines Spielabschnitts sind nur fünf Spieler jeder Mannschaft als Spieler definiert.

Während einer Spielpause gelten alle Mannschaftsmitglieder als Spieler.

Ein Mannschaftsmitglied ist Ersatzspieler, wenn es nicht spielt.

Ein Spieler, der fünf Fouls begangen hat, ist ein ausgeschlossener Spieler und darf sich weiterhin im Mannschaftsbank-Bereich aufhalten.

**4-G** **Kommentar.** Wird ein Spieler eingewechselt, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, hat er im Sinne der Spielordnung erst dann am Spiel teilgenommen, wenn die Spieluhr läuft. Gleiches gilt für einen Spieler, der wegen seines fünften Fouls ausgewechselt worden ist und wieder eingewechselt wird.

**4-H** **Kommentar.** Sichtbare T-Shirts unter den Spielhemden zu tragen ist nicht zulässig.

**4-I** **Situation.** Eine Mannschaft erscheint vor Spielbeginn mit fünf Spielern zum Spiel. Kurz bevor der 1. Schiedsrichter das Spiel mit dem Sprungball beginnen will, wird ein Spieler dieser Mannschaft disqualifiziert.

**Regelung.** Bei der Ausführung des Sprungballs zur Eröffnung des Spiels muss jede Mannschaft mit fünf spielberechtigten Spielern auf dem Spielfeld spielbereit sein. Da diese Mannschaft nunmehr nicht in der Lage ist, das Spiel mit fünf Spielern zu beginnen, verwirkt sie das Recht zu spielen. Freiwürfe werden nicht geworfen.

**4-K** **Situation.** Während des Spiels wird A6 eingewechselt. Er betritt das Spielfeld, hat das Hemd jedoch nicht in der Hose.

**Regelung.** Jeder Spieler muss sein Hemd während des Spiels in der Hose haben. Der Schiedsrichter veranlasst A6, sein Hemd in die Hose zu stecken.

**4-L** **Situation.** Mannschaft A beginnt das Spiel mit A1, der einen Ohrring trägt.

**Regelung.** A1 muss den Ohrring ablegen. Ist das nicht möglich, muss A1 den Ohrring abkleben (tapen). Wenn der 1. Schiedsrichter angeordnet hat, dass ein Gegenstand wegen Gefährdung anderer Spieler entfernt werden muss, und der Spieler sich weigert, der Anordnung nachzukommen, darf dieser Spieler nicht am Spiel teilnehmen. Gleiches gilt zum Beispiel für Piercings und Armbänder.

**Anmerkung.** Die Einschränkungen der Bekleidungsvorschriften gelten auch für Schiedsrichter.

**4-M** **Situation.** Zu Beginn des dritten Viertels tritt Ersatzspieler A6 ein,

a) ohne sich beim Anschreiber zu melden.
b) mit einer anderen als der auf dem Anschreibebogen eingetragenen Nummer.

**Regelung.** Wenn dies früh genug bemerkt wird, muss der Anschreiber A6 darauf aufmerksam machen und ihn auffordern,
im Fall a) sich anzumelden.
im Fall b) seine ursprüngliche Spielernummer zu benutzen.

## Art. 5 Verletzung eines Spielers

**5-1** **Kommentar.** Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder eine andere Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich betreten das Spielfeld, gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wird.

**5-2** **Situation.** A1 hat sich anscheinend am Knöchel verletzt und das Spiel wird unterbrochen.
Fall a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Knöchel von A1.
Fall b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A1 hat sich mittlerweile erholt.
Fall c) Trainer A kommt aufs Spielfeld, um die Verletzung von A1 in Augenschein zu nehmen.
Fall d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A betreten das Spielfeld, ohne jedoch A1 zu behandeln.

**Regelung.** In allen genannten Fällen gilt A1 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

**5-A** **Situation.** A1 wird aufgrund eines Fouls verletzt, das Foul wird mit zwei Freiwürfen bestraft. A1 wird auf dem Spielfeld behandelt.
Fall a) A1 soll nach der Behandlung, die etwa eine Minute gedauert hat, die zwei Freiwürfe werfen.
Fall b) Trainer A wechselt A1 gegen A6, der die zwei Freiwürfe ausführt.
Fall c) Trainer A wechselt zunächst A1 gegen A6, entscheidet jedoch, dass vor Ausführung der Freiwürfe A1 weiterspielen soll.
Fall d) Mannschaft A oder B nimmt vor der Ausführung der Freiwürfe eine Auszeit, während der sich A1 erholt.

**Regelung.**
Fall a) A1 muss ausgewechselt werden, da er behandelt wurde.
Fall b) Dies ist legal, jedoch darf A6 nach erfolgreichem zweitem Freiwurf nicht ausgewechselt werden, bevor die Spieluhr gelaufen ist.
Fall c) Dies ist nicht erlaubt, da A1 während derselben Wechselmöglichkeit nicht wieder ins Spiel eintreten darf.
Fall d) A1 darf im Spiel bleiben und führt die Freiwürfe aus.

**5-3** **Kommentar.** Muss ein schwer verletzter Spieler vom Spielfeld gebracht werden und ist dieser Transport nach Ansicht des Arztes für den Verletzten gefährlich, ist die Dauer der erforderlichen Spielunterbrechung nicht begrenzt.

**5-4** **Situation.** A1 wurde schwer verletzt und das Spiel ist etwa 15 Minuten unterbrochen, weil der Arzt den sofortigen Transport des Spielers vom Spielfeld für riskant hält.

**Regelung.** Die Einschätzung des Arztes bestimmt die angemessene Zeit für den Transport des verletzten Spielers vom Spielfeld. Nach dem Spielerwechsel wird das Spiel fortgesetzt, die Pause bleibt regeltechnisch ohne Konsequenzen.

**5-B** **Situation.** A1 und B1prallen während des Spiels zusammen und A1 stürzt zu Boden. Nach Ansicht des Mannschaftsarztes A ist A1 verletzt und muss sofort behandelt werden. Mannschaftsarzt A betritt deswegen das Spielfeld. Bei A1 angekommen erkennt er, dass er sich geirrt hat und A1 sofort (ohne Behandlung) weiterspielen kann. Mannschaftsarzt A verlässt unverzüglich das Spielfeld.

**Regelung.** Der Arzt durfte das Spielfeld – auch bei laufendem Spiel - ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten. A1 kann weiterspielen.

**5-5** **Kommentar.** Kann ein Spieler, der verletzt ist, blutet oder eine offene Wunde hat, nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden, weiterspielen, muss er ausgewechselt werden. Nimmt jedoch eine der Mannschaften während derselben Uhr-Stopp-Periode eine

Auszeit und der Spieler erholt sich während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben, falls das Signal des Anschreibers zur Auszeit ertönt ist, bevor der Schiedsrichter den Ersatzspieler auf das Spielfeld gewunken hat.

**5-6** **Situation.** A1 ist verletzt und das Spiel wurde unterbrochen. Da A1 nicht sofort weiterspielen kann, pfeift der Schiedsrichter und macht das Handzeichen für Spielerwechsel. Trainer A bzw. Trainer B beantragt eine Auszeit,

a) bevor
b) nachdem

der für A1 eintretende Spieler eingewechselt wurde. Zum Ende der Auszeit hat sich A1 erholt und möchte im Spiel bleiben.

**Regelung:**

a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich A1 während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben.
b) Die Auszeit wird gewährt. Da der Spielerwechsel für A1 bereits vollzogen wurde, kann A1 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

**5-C** **Kommentar.** Kann der verletzte Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden weiterspielen oder wird er behandelt, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seine Mannschaft müsste das Spiel mit weniger als fünf Spielern auf dem Spielfeld fortsetzen.

**5-D** **Situation.** Mannschaft A hat nur noch fünf Spieler zur Verfügung, nachdem alle anderen Spieler aufgrund von Fouls nicht mehr spielen dürfen. A1 verletzt sich nun und wird auf dem Spielfeld behandelt.

**Regelung**. A1 muss das Spielfeld nicht verlassen und kann nach der Behandlung weiterspielen.

**5-E** **Situation.** B1 foult A1 beim Korbwurf. Da A1 ein schlechter Freiwerfer ist, täuscht er eine Verletzung vor und wird gegen A6 ausgewechselt, der als bester Freiwerfer seiner Mannschaft zum Zeitpunkt des Fouls noch auf seiner Mannschaftsbank saß. Der 1. Schiedsrichter möchte ein solch unfaires Verhalten verhindern.

**Regelung.** Der Schiedsrichter hat nur die Möglichkeit, sich persönlich und soweit möglich von der Echtheit der Verletzung des Spielers A1 zu überzeugen.

**5-7** **Kommentar.** Ein Spieler der Ersten Fünf, der sich vor Spielbeginn verletzt oder zwischen Freiwürfen einer Foulstrafe behandelt wird, darf zu diesem Zeitpunkt ausgewechselt werden. In diesem Fall darf die gegnerische Mannschaft dieselbe Anzahl von Spielern auswechseln, wenn sie dies möchte.

**5-8** **Situation.** B1 foult A1, der zwei Freiwürfe erhält. Nach dem ersten Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass A1 blutet. Er wird durch A6 ersetzt, der den zweiten Freiwurf ausführt. Mannschaft B möchte jetzt zwei Spieler auswechseln.

**Regelun**g. Mannschaft B darf nur einen Spieler auswechseln.

**5-9** **Situation.** B1 foult A1, der zwei Freiwürfe erhält. Nach dem ersten Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass B2 blutet. Er wird durch B6 ersetzt. Mannschaft A möchte jetzt einen Spieler auswechseln.

**Regelung.** Mannschaft A darf einen Spieler ersetzen.

## Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

**6-A** **Kommentar.** Für Vorgänge auf dem Spielfeld darf sich grundsätzlich nur der Kapitän an den nächsten Schiedsrichter wenden. Wegen aller Vorgänge am Anschreibertisch oder an den Mannschaftsbänken kann sich der Trainer oder Trainer-Assistent über den Anschreibertisch an den nächsten Schiedsrichter wenden.

Trainer, Trainer-Assistent und Kapitän können sich nur dann an die Schiedsrichter wenden, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

**6-B** **Situation.** Der Spielertrainer einer Mannschaft verlässt nach seinem fünften Foul das Spielfeld, ohne jedoch seinen Vertreter zu benennen. Beim nächsten Foul gegen seine Mannschaft äußert er sich ausfällig gegen den Schiedsrichter und wird deswegen disqualifiziert. Damit hat diese Mannschaft auch ihren Trainer verloren.

**Regelung.** Zunächst gilt für den Schiedsrichter, dass eine Mannschaft nicht unter dem Verhalten eines einzelnen Spielers leiden soll. Relativ einfach ist die Lage, wenn es sich dabei um ein normales Mitglied einer Mannschaft ohne repräsentative Pflichten handelt. Im vorliegenden Fall ist die Lage jedoch erschwert durch die Tatsache, dass es sich um jemanden handelt, der in dreifacher Funktion als Spieler, Kapitän und Trainer seine Mannschaft repräsentiert. Nach der Regel ist die Mannschaft offiziell gegenüber dem Anschreibertisch und den Schiedsrichtern nicht mehr vertreten. Somit kann sie nicht mehr mit ihnen in Verbindung treten. Ein Schiedsrichter wird sich jedoch gleich bei der Disqualifikation des Spielertrainers darum bemühen, dass die Mannschaft einen Stellvertreter erhält. Wird dieses versäumt, dann muss anerkannt werden, dass sich die Mannschaft durch das Verhalten ihres Spielertrainers in einer Notlage befindet, in der sie der Hilfe des Schiedsrichters bedarf. Daher sollte der Schiedsrichter hier die Regeln großzügig auslegen und der Mannschaft Gelegenheit geben, ihren stellvertretenden Mannschaftskapitän bzw. Trainer zu bestimmen. Bei dieser Situation handelt es sich um eine Verletzung verwaltungstechnischer Natur, die vom Schiedsrichter nicht mit einem technischen Foul bestraft wird.

## Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

**7-1** **Kommentar.** Spätestens 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn muss jeder Trainer oder sein Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und zugehörigen Spielernummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder abgeben, sowie den Namen des Kapitäns, des Trainers und des Trainer-Assistenten.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Spielernummern mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen. Mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen von Trainer, Trainer-Assistent und Kapitän.

**7-2** **Situation.** Mannschaft A legt dem Anschreiber rechtzeitig ihre Mannschaftsliste vor. Die Spielernummern von zwei Spielern stimmen nicht mit den Nummern auf ihren Trikots überein, bzw. ein Spieler wird nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen. Dies wird entdeckt

a) vor Spielbeginn.
b) nach Spielbeginn.

**Regelung.**

a) Die falschen Spielernummern werden korrigiert, bzw. der Name des Spielers wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
b) Der 1. Schiedsrichter unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Spielernummern werden ohne Bestrafung korrigiert. Der Name des Spielers kann jedoch nicht mehr nachgetragen werden.

**7-A** **Kommentar.** Das Identifikationsdokument eines Spielers und gegebenenfalls eines Trainers kann bis spätestens zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen nach dem Spiel nachgereicht werden.

**7-B** **Kommentar.** Die Spieler sind (Bild 7.1) in aufsteigender Reihenfolge der Spielernummern einzutragen. Zusätzlich sind die letzten drei Ziffern der Teilnehmerausweise anzugeben, die Anfangsbuchstaben der Vornamen sowie die Spieler mit einer Sonderteilnahmeberechtigung und Nationalität des Spielers, sofern in diesem Wettbewerb erforderlich. Der Kapitän ist mit „CAP“ hinter seinem Namen zu kennzeichnen.

Nur die Mannschaftsmitglieder, die auf dieser Liste aufgeführt sind, dürfen am Aufwärmen vor Spielbeginn und in der Halbzeitpause teilnehmen.

| MANNSCHAFT: | | | |
|---|---|---|---|
| **TNA** | **NAME, V.** | **S/Nat.** | **Trikot Nummer** |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **TRAINER:** | | **Liz.-Nr.:** | |
| **TRAINER-ASSISTENT:** | | **Liz.-Nr.:** | |

**Bild 7.1 Mannschaftsliste**

**7-C** **Situation.** A6, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, kommt vier Minuten nach Spielbeginn in die Halle. Trainer A verlangt, dass A6 auf dem Anschreibebogen nachgetragen wird.

**Regelung.** Der Antrag ist von den Schiedsrichtern abzulehnen, nach Spielbeginn kann kein Spieler nachgetragen werden.

**7-3** **Kommentar.** Mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn kennzeichnen beide Trainer die Spieler der Ersten Fünf. Noch vor Spielbeginn muss der Anschreiber prüfen, ob tatsächlich diese Spieler aufs Spielfeld kommen. Andernfalls muss er so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter über den Fehler benachrichtigen. Wird der Fehler vor Spielbeginn bemerkt, wird er gemäß der gekennzeichneten Ersten Fünf korrigiert. Hat das Spiel bereits begonnen, wird er Fehler nicht mehr korrigiert.

**7-4** **Situation.** Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört. Dies geschieht

a) vor Spielbeginn.
b) nach Spielbeginn.

**Regelung.**

a) Der falsche Spieler wird ohne Bestrafung gegen den richtigen Spieler der Ersten Fünf ausgetauscht.
b) Der Fehler wird nicht mehr korrigiert und das Spiel ohne Bestrafung fortgesetzt.

**7-D** **Kommentar.** In keinem Fall darf ein verletzter Spieler nach Abzeichnen der Spielerliste durch den Trainer auf dem Anschreibebogen gestrichen und durch einen noch nicht eingetragenen Spieler ersetzt werden. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler so schwer verletzt ist, dass seine Mitwirkung am Spiel nicht möglich ist.

**7-E** **Situation.** Elf Minuten vor Spielbeginn erhält B1 ein technisches Foul. Trainer B möchte den B1 vor dem Abzeichnen auf dem Anschreibebogen streichen lassen.

**Regelung.** B1 kann nicht mehr gestrichen werden. Dadurch, dass B1 vor Spielbeginn mit einem technischen Foul bestraft wurde, hat er bereits am Spiel teilgenommen, da das Foul in seiner persönlichen Foulspalte angeschrieben wurde und auch bei der Anzahl der Mannschaftsfouls mitzählt.

**7-F** **Situation.** Trainer A wird während des Spiels disqualifiziert.

**Regelung.** Der Trainer-Assistent A übernimmt die Funktion des Trainers. Ist kein Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen, wird der Kapitän zum Trainer.

**7-G** **Situation.** Trainer A, der bereits mit zwei technischen Fouls („B“) belastet ist, verlässt 15 Minuten vor Ende des Spiels die Halle.

**Regelung.** Wenn der Trainer aus irgendeinem Grund seine Aufgaben nicht mehr ausübt, übernimmt der Trainer-Assistent – wenn vorhanden – ansonsten der Mannschaftskapitän die Aufgaben des Trainers. Er übernimmt damit auch die zwei „B“-Fouls von Trainer A.

**7-H** **Situation.** Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld. In dieser Zeit möchte der Trainer-Assistent während des Spiels stehen.

**Regelung.** Während der Trainer als Spieler auf dem Spielfeld ist, darf der Trainer-Assistent stehen. Er darf sich aber nicht an die Schiedsrichter wenden.

## Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

**8-1** **Kommentar.** Eine Spielpause beginnt
a) 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
b) sobald das Signal der Spieluhr mit dem Ablauf eines Spielabschnitts ertönt.

**8-2** **Situation.** Gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr wird A1 von B1 gefoult und erhält zwei Freiwürfe.

**Regelung.** Die Spielpause beginnt mit der Beendigung des zweiten Freiwurfs.

**8-A** **Kommentar.** Die Halbzeitpause dauert 15 Minuten. Abweichungen können in den Ausschreibungen der Wettbewerbe vorgenommen werden.

**8-B** **Situation.** Beim Spielstand von 68:70 wird A1 von B1 gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Gleichzeitig ertönt das Signal zum Ende des vierten Viertels. Unmittelbar vor der Ausführung des ersten Freiwurfs beleidigt A1 den Schiedsrichter.

**Regelung.** Das Foul von B1 ereignete sich noch während der Spielzeit. Da aber die Spielzeit abgelaufen ist, wirft A1 sofort die zwei Freiwürfe ohne Spieleraufstellung an der Zone.

Falls beide Freiwürfe erfolgreich sind, ist das Spiel zu verlängern. Dies bedeutet, dass sich die Beleidigung durch A1 während einer Spielpause ereignet hat. A1 ist zu disqualifizieren. Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe, die vor Beginn der Verlängerung ausgeführt werden mit anschließendem Einwurf B von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

Falls A1 nicht beide Freiwürfe trifft, ist das Spiel beendet und es können keine Strafen mehr ausgeführt werden. Über die Beleidigung ist die spielleitende Stelle mittels Bericht zu informieren.

**8-C** **Situation.** Beim Spielstand von 68:70 wird A1 von B1 gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Kurze Zeit später ertönt das Signal zum Ende des vierten Viertels, da der Zeitnehmer nicht schnell genug reagieren konnte. Unmittelbar vor der Ausführung des ersten Freiwurfs beleidigt A1 den Schiedsrichter.

**Regelung.** Das Spiel ist noch nicht beendet und die Spieluhr wird auf die vom Schiedsrichter festgelegte Restzeit korrigiert. A1 wird disqualifiziert und muss die Halle sofort verlassen. Sein Einwechselspieler A6 wirft zwei Freiwürfe, gefolgt von zwei Freiwürfen für Mannschaft B mit nachfolgendem Einwurf B an der Mittellinie.

**8-D** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des ersten Viertels. Danach wird A1 von B1 unsportlich gefoult.

**Regelung.** Das unsportliche Foul ereignet sich nach dem Schlusssignal und gehört somit zur nachfolgenden Spielpause. Deshalb wirft A1 unmittelbar vor Beginn des zweiten Viertels zwei Freiwürfe für das unsportliche Foul. Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Der

Einwurfpfeil wird nicht gedreht. Das unsportliche Foul zählt für Mannschaft B zu den Mannschaftsfouls des zweiten Viertels.

**Anmerkung.** Handelt es sich in dieser Situation um ein normales persönliches Foul, wird dieses Foul nicht beachtet.

## Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels

**9-1** **Kommentar.** Ein Spiel kann nur beginnen, wenn beide Mannschaften mit mindestens fünf spielberechtigten und spielbereiten Spielern antreten. Sind zum angesetzten Spielbeginn weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld, müssen die Schiedsrichter mit Fingerspitzengefühl auf unvorhersehbare Umstände als mögliche Ursache einer Verzögerung reagieren. Wird für die Verzögerung eine plausible Erklärung abgegeben, ist kein technisches Foul zu verhängen. Bei nicht plausibel begründetem verspätetem Eintreffen kann ein technisches Foul verhängt und/oder auf Spielverlust erkannt werden.

**9-2** **Situation.** Zum angesetzten Spielbeginn hat Mannschaft B weniger als fünf spielbereite Spieler auf dem Spielfeld. Der Vertreter von Mannschaft B

a) kann eine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft seiner Mannschaft abgeben.
b) kann **keine** einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft seiner Mannschaft abgeben.

**Regelung.** Der Spielbeginn wird um maximal 15 Minuten verschoben. Kommen die fehlenden Spieler innerhalb dieser 15 Minuten spielbereit auf das Spielfeld,

a) ist das Spiel ohne Bestrafung zu beginnen.
b) kann gegen Trainer B ein technisches Foul („B“) verhängt werden, Mannschaft A erhält einen Freiwurf und das Spiel beginnt mit einem Sprungball.

In beiden Fällen gilt:
Bei einer Verspätung des Spielbeginns um mehr als 15 Minuten kann auf Spielverlust zu Gunsten Mannschaft A mit einer Korbwertung von 20:0 entschieden werden. In allen aufgeführten Fällen ist der Vorfall vom 1. Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens zu notieren.

**9-A** **Kommentar.** Bezüglich verspäteten Eintreffens einer Mannschaft gelten für die Wettbewerbe des DBB die Bestimmungen der jeweiligen Spielordnung und Ausschreibung.

**9-3** **Situation.** Zu Beginn der zweiten Halbzeit kann eine Mannschaft aufgrund von Verletzungen, Disqualifikationen, usw. keine fünf Spieler mehr aufbieten.

**Regelung.** Die Verpflichtung, fünf Spieler zu präsentieren, gilt nur für den Spielbeginn. Mannschaft A kann mit weniger als fünf Spielern weiter spielen.

**9-4** **Situation.** Gegen Spielende wird gegen A1 sein fünftes Foul verhängt und er muss das Spiel verlassen. Da Mannschaft A keinen Ersatzspieler mehr zur Verfügung hat, muss sie das Spiel mit vier Spielern fortsetzen. Da Mannschaft B mit über 15 Punkten führt, möchte Trainer B Fair Play zeigen und nimmt einen Spieler vom Spielfeld, um das Spiel ebenfalls mit vier Spielern fortzusetzen.

**Regelung.** Der Wunsch von Trainer B muss abgelehnt werden. Solange eine Mannschaft genügend Spieler zur Verfügung hat, muss sie mit fünf Spielern spielen.

**9-B** **Situation.** B6 erscheint kurz vor Spielbeginn, als durch den Trainer B die fünf Spieler, die das Spiel beginnen werden, bereits angekreuzt sind. Trainer B möchte die Erste Fünf ändern, was die Schiedsrichter ablehnen. Daraufhin wird B6 von seinem Trainer zur Wechselbank geschickt und B6 beantragt einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Als der 1. Schiedsrichter mit dem Ball den Mittelkreis betritt, um den Sprungball auszuführen, begeht A2 ein Foul an B2. Jetzt möchte B6 eingewechselt werden.

**Regelung.** Der Spielerwechsel ist nicht zulässig, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

**9-C** **Situation.** Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit dem Schlusssignal begeht B1 ein disqualifizierendes Foul an A1. Die Spielzeit ist abgelaufen. Der Schiedsrichter verhängt zwei Freiwürfe. Vor dem ersten Freiwurf wirft A2 den Ball B2 an den Kopf.

a) A1 trifft nur einen Freiwurf.
b) A1 trifft beide Freiwürfe.

**Regelung.**

Im Fall a) ist das Spiel beendet. Das Foul von A2 wird nicht mehr bestraft.

Im Fall b) wird das Spiel verlängert. Das Foul von A2 wird so behandelt, als ob es sich in der Pause vor der Verlängerung ereignet hat. Auch wenn es vor dem ersten Freiwurf von A1 begangen wurde, zählt es nicht mehr zum vierten Viertel, da zum Zeitpunkt des Fouls die Spielzeit abgelaufen war. A2 wird disqualifiziert. B2 führt zwei Freiwürfe aus, bevor die Verlängerung mit Einwurf beginnt.

In beiden Fällen schreibt der Schiedsrichter wegen des unsportlichen Verhaltens von B1 und A2 einen Bericht innerhalb der dafür vorgesehenen Frist an die spielleitende Stelle.

**9-5** **Kommentar.** Die Regeln legen fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Falls zu Beginn eines Viertels oder einer Verlängerung beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe spielen, ist dies unmittelbar nach Entdeckung zu korrigieren, ohne dass dabei eine Mannschaft benachteiligt wird. Alle vor der Spielunterbrechung erzielten Punkte, die abgelaufene Spielzeit, verhängte Fouls usw. bleiben bestehen.

**9-3** **Situation.** Nach Spielbeginn stellen die Schiedsrichter fest, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.

**Regelung.** Das Spiel ist so schnell wie möglich zu unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die Mannschaften wechseln in die richtige Spielrichtung. Das Spiel ist nächst der spiegelbildlich gegenüberliegenden Stelle fortzusetzen, an der es unterbrochen wurde.

**9-4** **Situation.** Zu Beginn eines Spielabschnitts spielt Mannschaft A auf den richtigen Korb, als B1 die Orientierung verliert, zu seinem eigenen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.

**Regelung.** Die zwei Punkte werden dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A angeschrieben.

**9-D** **Kommentar.** In den Spielpausen vor dem zweiten und vierten Viertel und vor jeder Verlängerung dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.

**9-E** **Kommentar.** Der Zeitraum von 20 Minuten vor dem offiziell angesetzten Spielbeginn bis zum Spielbeginn ist ebenfalls eine Spielpause im Sinne der Regeln. Wenn ein Foul gepfiffen wird, bevor der 1. Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft, wird es als Foul in einer Spielpause behandelt, danach als Foul während der Spielzeit.

**9-F** **Situation.** Der Schiedsrichter ist es gerade dabei, den Sprungball auszuführen, als

a) ein persönliches Foul an A1gepfiffen wird.
b) ein technisches Foul gegen B2 gepfiffen wird.
c) ein unsportliches Foul an A2 gepfiffen wird.

In allen Fällen wurde das Foul gepfiffen,

1) bevor
2) nachdem

der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft.

**Regelung.**

a.1 A1 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
b.1 Mannschaft A erhält einen Freiwurf, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
c.1 A2 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
a.2 Einwurf für Mannschaft A.
b.2 Mannschaft A erhält einen Freiwurf und Einwurf an der Mittellinie.
c.2 A2 erhält zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie.

Die Richtung des Einwurfpfeils wird in allen Fällen erst dann festgelegt, wenn der erste Spieler einer Mannschaft Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt und die Spieluhr läuft.

**9-G** **Kommentar.** Wird während des Sprungballs eine Regelübertretung gepfiffen, wird diese so bestraft, als ob sie während der Spielzeit des ersten Viertels begangen worden wäre.

**9-H** **Situation.** Während des Sprungballs berührt Springer A1 den Ball, bevor dieser den höchsten Punkt erreicht hat.

**Regelung.** Regelübertretung durch Springer A1. Das Spiel wird mit Einwurf im Vorfeld der Mannschaft B fortgesetzt. Sollte die Spieluhr in Gang gesetzt worden sein, ist sie auf zehn Minuten zurückzusetzen.

**9-I** **Kommentar.** Zu welchem Zeitpunkt der Ball bei einem Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts bzw. bei Ablauf der Wurfuhr-Periode die Hand verlassen hat, ist einzig die Entscheidung der Schiedsrichter. Sie können sich, wenn sie es für erforderlich halten, untereinander, mit dem Zeitnehmer bzw. Kommissar beraten. Die endgültige Entscheidung trifft der 1. Schiedsrichter.

## Art. 10 Zustand des Balls

**10-A** **Kommentar.** Grundsätzlich gilt: Begeht die angreifende Mannschaft ein Foul oder es ertönt das Signal der Spieluhr oder Wurfuhr, bleibt der Ball nur dann belebt, wenn er sich zum Zeitpunkt des Ereignisses aufgrund eines Korbwurfs oder Freiwurfs bereits in der Luft und auf dem Weg zum Korb befindet.

Begeht dagegen die verteidigende Mannschaft ein Foul an einem Spieler in Korbwurfaktion, bleibt der Ball belebt, wenn er in der Hand oder den Händen dieses Spielers ist und sich dieser Spieler in einer kontinuierlichen Bewegung zum Korbwurf befindet. Er bleibt auch belebt, wenn das Foul an einem Mitspieler dieses Spielers begangen wird und er den Ball noch in seiner Hand oder Händen hat.

**10-B** **Kommentar.** Der Zeitpunkt, zu dem der Ball einem Einwerfer zur Verfügung steht, bildet die zeitliche Grenze für das Gewähren eines Spielerwechsels oder einer Auszeit. Gleichzeitig endet die Möglichkeit, noch bestehende Strafen mit neuen Strafen aufzurechnen.

**10-C** **Kommentar.** Für den Zeitpunkt „Ball steht einem Einwerfer zur Verfügung“ gibt es folgende verschiedene Situationen:

a) Der Schiedsrichter übergibt den Ball von Hand zu Hand.
b) Der Schiedsrichter passt den Ball dem Einwerfer direkt oder per Bodenpass zu.
c) Der Schiedsrichter legt den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden.
d) Nach Korberfolg steht der Einwerfer mit Ball an der Endlinie, ohne dass der Ball vom Schiedsrichter übergeben wurde.

**Anmerkungen:**

a) Der Ball steht dem Einwerfer dann zur Verfügung, wenn er den Ball allein in der Hand bzw. in den Händen hält, d. h. die Hand des Schiedsrichters keinen Kontakt mehr mit dem Ball hat.

b) Der Schiedsrichter passt den Ball erst dann, wenn sich der Spieler an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle des Einwurfs befindet.

c) Falls kein Spieler Anstalten macht, den Ball vom Schiedsrichter an der bezeichneten Stelle anzunehmen, legt der Schiedsrichter nach einer angemessenen Zeit den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden und beginnt sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden.

d) Der Spieler, der den Einwurf von der Endlinie ausführt, muss den Ball in seinen Händen halten und bereit sein, den Einwurf durchzuführen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihm der Ball zur Verfügung steht. Falls kein Spieler Anstalten macht, den Ball einzuwerfen, beginnt der Schiedsrichter ebenfalls nach einer angemessenen Zeit sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden und spricht nach deren Ablauf der gegnerischen Mannschaft den Ball zum Einwurf zu.

Der Schiedsrichter darf nicht nach einem Korberfolg das Spiel unterbrechen, nur weil kein Spieler den Ball an sich nehmen und einwerfen will.

**10-D** **Kommentar.** Wenn der Spieler, der auf den Korb wirft, selbst ein Foul begeht, kann ein erzielter Korb nur zählen, wenn zum Zeitpunkt des Fouls der Ball bereits die Hand des Werfers verlassen hatte. Gleiches gilt, wenn ein Mitspieler des Werfers ein Foul begeht. Die Bestimmungen für eine kontinuierliche Bewegung gelten hier nicht.

**10-E** **Situation.** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. In der kontinuierlichen Bewegung, aber bevor der Ball seine Hand verlässt, pfeift der Schiedsrichter ein technisches Foul, weil

a) A6 illegal aufs Spielfeld läuft.
b) B6 illegal aufs Spielfeld läuft.

**Regelung.** Im Fall

a) ist der Ball sofort tot und der Korb zählt nicht.
b) sollen die Schiedsrichter gegebenenfalls mit dem Pfiff warten, damit Mannschaft A nicht benachteiligt wird.

In beiden Fällen wird das technische Foul („B“) dem Trainer angeschrieben.

**10-F** **Situation.** B1 foult den Korbwerfer A1, der Ball geht dennoch in den Korb. Als sich der Ball im Korb befindet, wird er von B2 heraus geschlagen.

**Regelung.** Der Korb zählt für A1. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält einen Freiwurf.

**10-G** **Situation.** Bei einer Reboundaktion unter dem Korb der Mannschaft B tippen Spieler beider Mannschaften den Ball. Nach einem Tippen von A1 und noch bevor der Ball in den Korb geht, wird A1 von B1 gefoult. Dann geht der Ball in den Korb und A1 landet am Boden.

**Regelung.** A1 befand sich in der Korbwurfaktion, da auch das Tippen des Balls ein Korbwurf ist und A1dabei noch nicht wieder mit beiden Füßen am Boden war. Der Korb zählt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für A1 fortgesetzt.

**10-H** **Situation.** B1 foult A1 bei dessen Korbwurf. Als der Ball an der Innenseite des Rings rollt, berührt A2 gleichzeitig den Ring.

**Regelung.** Regelübertretung durch A2 wegen Stören des Balls. Der Ball ist sofort tot und ein eventueller Korb zählt nicht. Da B1 ein Foul an einem Korbwerfer begangen hat, werden A1zwei bzw. drei Freiwürfe zugesprochen.

**10-I** **Situation.** Mit Ablauf der Spielzeit ereignen sich folgende Fälle:

a) A1 ist in Ballbesitz und befindet sich in kontinuierlicher Wurfbewegung zum Korb, als das Schlusssignal ertönt.
b) Der Ball ist in der Luft infolge eines Passes von A1 zu A2, der den Ball im Sprung nimmt und ihn direkt in den Korb dunkt. Das Schlusssignal ertönt, kurz bevor A2 den Ball berührt.
c) A1 tippt den Ball beim Rebound direkt in den Korb. Das Schlusssignal ertönt unmittelbar vor dem Tippen durch A1.
d) A1 tippt den Ball zufällig auf den eigenen Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlusssignal. Der Ball geht in den Korb.
e) A1 hat den Ball absichtlich auf den eigenen Korb geworfen. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlusssignal. Der Ball geht in den Korb.

**Regelung.** In allen genannten Fällen kann kein Korb gezählt werden.

In den Fällen a) bis c) befindet sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlusssignals noch nicht im Flug zum Korb.
Im Fall d) handelt es sich nicht um einen Korbwurf.
Im Fall e) handelt es sich um eine Regelübertretung.

**10-K** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbleger von A1 in der Luft ist, wird gegen A2 ein Foul gepfiffen, da er in der Nähe der Endlinie heftig auf B2 aufläuft. Außerdem wird der Ball im Fallen über dem Korb berührt

a) von B3.
b) von A3.

**Regelung.**

Im Fall a) erhält A1 zwei Punkte, da B3 ein Goaltending begeht und der Ball sich zum Zeitpunkt des Fouls bereits in der Luft befand.
Im Fall b) begeht A3 ein Goaltending und es können keine Punkte erzielt werden.

In beiden Fällen wird A2 ein Foul angeschrieben und das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B von deren Endlinie fortgesetzt, bzw. mit zwei Freiwürfen für B2, falls Mannschaft A in diesem Viertel die Mannschaftsfoulgrenze bereits erreicht hat. Da der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 die Hand des Werfers bereits verlassen hat, handelt es sich nicht um ein Foul einer Mannschaft in Ballkontrolle.

## Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

**11-A** **Situation.** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie. Der Ball berührt einen Schiedsrichter, der mit einem Fuß auf der Seitenlinie steht.

**Regelung.** Dies ist ein Ausball. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

## Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

**12-1** **Kommentar.** Die Mannschaft, die nach dem Sprungball zu Spielbeginn nicht die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Sprungballsituation den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungballsituation entsteht.

**12-2** **Situation.** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde, wird
a) ein Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen.
b) ein Doppelfoul gegen A2 und B2 gepfiffen.

**Regelung.** Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, kann der Einwurfpfeil noch nicht angewendet werden. In beiden Fällen führt der 1. Schiedsrichter erneut einen Sprungball – nun mit den Springern A2 und B2 - im Mittelkreis aus. Die abgelaufene Spielzeit zwischen dem legalen Tipp und der Halteball-/Doppelfoul-Situation bleibt bestehen.

**12-3** **Situation.** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde
a) geht der Ball ohne weitere Berührung ins Aus.
b) wird der Ball von Springer A1 gefangen, bevor er den Boden oder einen der Nichtspringer berührt.

**Regelung.** In beiden Fällen begeht A1 eine Regelübertretung und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungballsituation entstanden ist. Das Recht zum ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz erhält die Mannschaft, die nach dem Einwurf **nicht** die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt.

**12-4** **Situation.** Mannschaft B steht ein Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Durch einen Fehler der Schiedsrichter und/oder des Anschreibers wird der Einwurf irrtümlich Mannschaft A zugesprochen.

**Regelung.** Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden. Mannschaft B verliert wegen dieses Fehlers jedoch nicht das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Sprungball-Situation.

**12-5** **Situation.** Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende des ersten Viertels wird A1 von B1 unsportlich gefoult.

**Regelung.** A1 führt zwei Freiwürfe ohne Aufstellung aus. Nach den zwei Minuten Spielpause wird das Spiel mit dem zur Strafe gehörenden Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**12-6** **Situation.** A1 springt mit dem Ball hoch, wobei B1 den Ball legal blockt. Beide Spieler landen auf dem Spielfeld mit jeweils mindestens einer Hand fest am Ball.

**Regelung.** Dies ist eine Sprungball-Situation.

**12-7** **Situation.** A1 und B1 haben im Sprung ihre Hände fest am Ball. Sie landen auf dem Spielfeld, wobei A1 mit einem Fuß die Auslinie berührt.

**Regelung.** Dies ist eine Sprungball-Situation.

**12-8** **Situation.** A1 und B1haben im Sprung ihre Hände fest am Ball. Sie landen auf dem Spielfeld, wobei A1 mit einem Fuß in seinem Rückfeld landet.

**Regelung.** Dies ist eine Sprungball-Situation.

**12-9** **Kommentar.** Klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein, außer zwischen Freiwürfen oder bei einem Einwurf als Teil einer Foulstrafe, entsteht eine Sprungball-Situation mit anschließendem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Da beim Einklemmen keine Reboundsituation entsteht, ist diese Situation anders zu bewerten, als wenn der Ball den Ring nur kurz berührt und von ihm abprallt. Erhält die Mannschaft den Einwurf, die Ballkontrolle hatte, bevor der Ball einklemmte, erhält sie nur die Restzeit auf der Wurfuhr.

**12-10** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

**Regelung.** Nach dem Einwurf bleibt Mannschaft A nur die Restzeit auf der Wurfuhr.

**12-11** **Situation.** Als der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

**Regelung.** Da der Mannschaft A keine Restzeit auf der Wurfuhr verbleibt, hat sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf. Mannschaft A verliert jedoch nicht das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz bei der nächsten Sprungball-Situation.

**12-12** **Situation.** B1 begeht ein unsportliches Foul am Korbwerfer A1. Beim letzten Freiwurf
a) klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein.
b) tritt A1 auf die Freiwurflinie, als der Ball noch in seiner Hand ist.
c) verfehlt der Ball den Ring.

**Regelung.** Der Freiwurf wird als nicht erfolgreich gewertet und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**12-13** **Kommentar.** Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Kontrolle erlangen kann.

**12-14** **Situation.** A1 ist in der Korbwurfbewegung, als B1 seine Hände fest an den Ball legt. Dadurch macht A1 mehr als die nach den Regeln erlaubten Schritte.

**Regelung.** Dies ist eine Sprungball-Situation.

**12-A** **Kommentar.** In einem Spiel einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur zu Spielbeginn einen Sprungball.

Entsteht jedoch aus dem Sprungball sofort wieder eine Sprungballsituation (Halteball, unklarer Ausball, etc.) und kann deshalb der Einwurfpfeil noch nicht angewendet werden, wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt. Die Spieluhr wird nicht zurückgesetzt, da das Spiel bereits begonnen hat.

Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfpfeil zur Anwendung.

**12-B** **Kommentar.** Geht der Ball unmittelbar nach dem Sprungball ins Aus oder begeht eine Mannschaft zu Spielbeginn eine Regelübertretung, hat diejenige Mannschaft die erste Ballkontrolle im Spiel, die nach dem Einwurf die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt.

**12-C** **Kommentar.** Begeht die gemäß Wechselndem Ballbesitz einwerfende Mannschaft beim Einwurf eine Regelübertretung, steht der anderen Mannschaft Einwurf für die Regelübertretung sowie das Recht zum nächsten Wechselnden Ballbesitz zu.

**12-D** **Kommentar.** Ein Foul – gleich welcher Mannschaft – beim Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz verwirkt nicht das nächste Einwurfrecht. Das Foul wird angeschrieben und bestraft, der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**12-E** **Situation.** Vor dem Sprungball nehmen die Spieler ihre Plätze rund um den Kreis ein. Der Schiedsrichter hat bereits den Kreis betreten und will gerade den Ball hochwerfen, als B1 um die Erlaubnis bittet, die Position zwischen A1 und A2 einnehmen zu dürfen, die nebeneinander am Kreis stehen.

**Regelung.** Dieser Bitte kann nicht entsprochen werden. Die Ausführung des Sprungballs beginnt, wenn der Schiedsrichter mit dem Ball den Kreis betritt.

**12-F** **Situation.** Der Springer A1 im Mittelkreis

a) berührt die Mittellinie mit beiden Füßen.
b) berührt die Mittellinie mit einem Fuß.
c) steht etwa 60 cm von der Linie entfernt, die zwischen den beiden Hälften des Kreises verläuft.

**Regelung.** In allen drei Fällen fordert der Schiedsrichter den Springer A1 auf, die Stellung so zu korrigieren, dass er mit einem Fuß in der Nähe der Mittellinie steht.

**12-G** **Kommentar.** Der Ball muss unter Berücksichtigung der körperlichen Voraussetzungen der Spieler so hoch geworfen werden, dass keiner der Springer den Ball an seinem höchsten Punkt im Sprung erreichen kann. Er darf aber auch nicht zu hoch geworfen werden, dass dadurch die Springer zu einem zweiten Sprung veranlasst werden.

**12-H** **Situation.** Beim Sprungball wirft der Schiedsrichter den Ball so schräg hoch, dass nur einer der beiden Springer den Ball tippen kann.

**Regelung.** Wenn der Ball nicht korrekt hochgeworfen wird, muss der freie Schiedsrichter pfeifen und den Sprungball wiederholen lassen. Auch wenn der Ball nicht hoch genug oder viel zu hoch geworfen wird, muss der Sprungball wiederholt werden.

**12-I** **Situation.** Beim Sprungball fällt der Ball, ohne von einem der Springer getippt zu werden, auf die Schulter eines der Springer oder des Schiedsrichters und von dort auf den Boden.

**Regelung.** Da der Ball von keinem der Springer getippt worden ist, muss der Sprungball wiederholt werden.

**12-K** **Situation.** Springer A1 tippt den Ball, der dann im Flug den Kreis verlässt. Bevor ein Nichtspringer den Ball berühren kann, berührt ihn A1 erneut, danach fällt der Ball zu Boden. A1 nimmt nun den Ball in beide Hände und beginnt zu dribbeln.

**Regelung.** Die Aktion von A1 ist legal. A1 hat den Ball nur zweimal getippt bzw. berührt. Der Sprungball endete mit der Bodenberührung des Balls. A1 hat die Ballkontrolle erst erlangt, als er den Ball mit beiden Händen aufgenommen hat. Bei dieser Aktion ist es unerheblich, ob der Ball vor dem zweiten Tippen durch A1 den Kreis verlassen hat.

**12-L** **Situation.** Der Springer A1 tippt den Ball auf seine Seite, und ehe ein Nichtspringer den Ball berührt, tippt A1 ihn mit beiden Händen auf den Boden. Danach nimmt A1 den Ball mit beiden Händen auf und beginnt ein Dribbling.

**Regelung.** Die Aktion von A1 ist legal. Es ist nicht regelwidrig, den Ball beim Sprungball mit beiden Händen zu tippen.

**12-M** **Situation.** A1 führt den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz so aus, dass der Ball ohne Spielerberührung wieder ins Aus geht.

**Regelung.** Regelübertretung durch Mannschaft A beim Einwurf. Mannschaft B erhält Einwurf und der Einwurfpfeil wird für Mannschaft B gedreht.

**12-N** **Situation.** Während A1 den Ball zum Eröffnungseinwurf der Verlängerung in der Hand hält, wird ein Foul von B2 an A2 gepfiffen (fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Zwei Freiwürfe für A2 mit Aufstellung, der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**12-O** **Situation.** Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Als der Ball eingeworfen, aber noch von keinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wurde, wird ein Doppelfoul gepfiffen.

**Regelung.** Zum Zeitpunkt des Doppelfouls hatte Mannschaft A Ballkontrolle. Das Spiel wird daher mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt. Da sich das Doppelfoul während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz ereignete, wird der Einwurfpfeil nicht gedreht. Mannschaft A behält nach dem Einwurf das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz.

**12-P** **Situation.** Mannschaft B hat das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz, als A2 einen Schrittfehler begeht. Beim darauf folgenden Einwurf begeht B1 eine Regelübertretung. Mannschaft A hat jetzt das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz.

**Regelung.** Der Einwurf von B1 erfolgt nicht aufgrund einer Sprungballsituation. Deshalb behält Mannschaft B das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz.

## Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

**13-A** **Kommentar.** Wenn ein Verteidiger zur Abwehr hochspringt, dabei die Beine grätscht und der Ball dabei Bein oder Fuß berührt, ist dies absichtliches Fußspiel. Schlägt ein Spieler den Ball mit der Faust, ist dies ebenfalls eine Regelübertretung.

**13-B** **Situation.** Beim Versuch, den Ball aufzunehmen, berührt A1 den Ball zufällig mit dem Fuß. Darauf rollt der Ball in Richtung Korb.

**Regelung.** Den Ball mit dem Fuß zufällig zu berühren ist keine Regelübertretung.

## Art. 14 Ballkontrolle

**14-1** **Kommentar.** Mannschaftsballkontrolle beginnt, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, ihn also hält oder dribbelt.

**14-2** **Situation.** Bei einem Einwurf, unabhängig davon, ob die Spieluhr steht oder nicht, oder bei der Ausführung von Freiwürfen verzögert ein Spieler absichtlich, den Ball aufzunehmen.

**Regelung.** Der Ball wird belebt, sobald der Schiedsrichter den Ball an der Einwurfstelle oder Freiwurflinie hinlegt.

**14-3** **Situation.** Mannschaft A hat seit 15 Sekunden Ballkontrolle. A1 versucht zu A2 zu passen, aber der Ball fliegt über die Auslinie. B1 will den Ball fangen und springt vom Spielfeld über die Auslinie. Während sich B1 in der Luft befindet, wird der Ball von B1

a) mit einer Hand getippt
b) mit beiden Händen gefangen

und fliegt wieder ins Spielfeld, wo er von A2 gefangen wird.

**Regelung.**

a) Mannschaft A bleibt in Ballkontrolle. Die Wurfuhr läuft weiter.
b) Mannschaft B hat Ballkontrolle erlangt. Die Wurfuhr wird für Mannschaft A zurückgesetzt.

**14-A** **Kommentar.** Folgende Regelübertretungen können nur begangen werden, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat: Schrittfehler, Dribbelfehler, Drei-Sekunden-, Fünf-Sekunden-, Acht-Sekunden-Regel und Rückspiel. Dagegen ist beim Ausball, Goaltending und Stören des Balles die Ballkontrolle unerheblich.

**14-B** **Kommentar.** Begeht ein Spieler ein persönliches Foul, während seine Mannschaft Ballkontrolle hat oder ihr der Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zusteht, wird das Spiel mit Einwurf fortgesetzt. Dies gilt auch für den Fall, dass eine Mannschaft ihre Mannschaftsfoulgrenze in einem Spielabschnitt erreicht hat.

**14-C** **Kommentar.** Wenn ein Gegenspieler den Ball berührt, der sich infolge eines Passes im Flug befindet, bleibt die Ballkontrolle bei der passenden Mannschaft, und zwar unabhängig davon, in welche Richtung der Ball vom Gegenspieler abgelenkt wird.

**14-D** **Situation.** B1 lenkt einen Pass von A1 zu A2 so ab, dass

a) A3 den Ball fängt.
b) B3 den Ball fängt.

**Regelung.** Im Fall a) bleibt Mannschaft A trotz kurzzeitiger Ballberührung durch B2 in Ballkontrolle, während im Fall b) die Ballkontrolle der Mannschaft A endet, sobald B3 den Ball gefangen hat und damit eine neue Ballkontrolle der Mannschaft B beginnt.

**14-E** **Kommentar.** Kämpfen Spieler um den Ball, indem zum Beispiel auch ein Verteidiger kurzzeitig den Ball berührt, oder rollt, springt oder liegt der Ball auf dem Spielfeld, bleibt die Mannschaft in Ballkontrolle, die sie zuvor hatte. Dies gilt so lange, bis die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt oder der Ball zum toten Ball wird.

**14-F** **Situation.** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie und gerät ohne Ball unabsichtlich ins Aus. Er kommt auf das Spielfeld zurück und setzt sein Dribbling fort.

**Regelung.** Legale Aktion. Auch wenn der Spieler, bevor er ins Aus geriet, bereits gedribbelt hatte, bleibt er in Ballkontrolle und darf weiter dribbeln, sobald er wieder im Spielfeld ist.

**14-G** **Situation.** A1 macht einen Sprungwurf. B1 blockt den aufsteigenden Ball. A1 fängt den Ball und landet auf dem Boden.

**Regelung.** Legale Aktion. Durch den Korbwurf von A1 war die Ballkontrolle beendet.

**14-H** **Situation.** A1 wirft auf den Korb und foult B1, nachdem der Ball seine Hand verlassen hat. Der Ball geht in den Korb. Das Foul von A1 war
a) das zweite Mannschaftsfoul A.
b) das fünfte Mannschaftsfoul A.

**Regelung.** Der Korb zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit
a) Einwurf an der Endlinie für Mannschaft B nächst der Stelle des Fouls.
b) zwei Freiwürfen für B1, da zum Zeitpunkt des Fouls keine Mannschaft Ballkontrolle hatte.

## Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

**15-A** **Kommentar.** Wird ein Spieler während seiner kontinuierlichen Korbwurfbewegung gefoult und setzt anschließend diese Bewegung fort, zählt ein erzielter Korb und der gefoulte Spieler erhält zusätzlich einen Freiwurf. Bricht er nach dem Foul die Korbwurfbewegung ab oder verfehlt der Ball den Korb, erhält er zwei/drei Freiwürfe. Wird er jedoch erst gefoult, nachdem er wieder mit beiden Füßen am Boden ist, handelt es sich nicht um ein Foul am Korbwerfer. Die Strafe lautet auf Einwurf oder nach Überschreiten der Mannschaftsfoulgrenze zwei Freiwürfe.

**15-B** **Kommentar.** Begeht ein Spieler während seiner Korbwurfbewegung ein Foul, darf ein dabei erzielter Korb nur zählen, wenn der Ball zum Zeitpunkt des Fouls seine Hand verlassen hat.

**15-C** **Situation.** A1 erhält den Ball, während er mit dem Rücken zum Korb in der Zone der gegnerischen Mannschaft steht. Beim Schritt zu Beginn seines Korbwurfs wird er von B1 gestoßen. A1setzt den Korbwurf fort und erzielt einen Korb.

**Regelung.** Obwohl zum Zeitpunkt des Fouls der Ball noch in der Hand des Werfers war, zählt der Korb unter der Voraussetzung, dass die Arm- und/oder Körperbewegung von A1 zum Korb bereits vor dem Foul begonnen wurde. Falls A1 nach dem Kontakt diese Bewegung unterbricht, handelt es sich nicht mehr um eine kontinuierliche Korbwurfbewegung und ein erzielter Korb kann nicht zählen.

**15-D** **Situation.** A1 erhält den Ball, während er mit dem Rücken zum Korb an der gegnerischen Freiwurflinie steht. B1 bewacht ihn und verursacht ein persönliches Foul
a) bevor A1 den Ball erhält.
b) als A1 in Ballbesitz ist, wobei die Korbwurfbewegung, zu der es später kommt, noch nicht ersichtlich ist.
c) als A1 in Ballbesitz ist und sich in der Korbwurfbewegung befindet.
In allen drei Fällen wirft A1 erfolgreich auf den Korb.

**Regelung.** Im Fall a) und b) zählt der Korb nicht und das Foul wird entsprechend bestraft. Im Fall c) zählt der Korb und A1 erhält einen Freiwurf.

**15-E** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. Nachdem der Ball seine Hand verlassen hat und bevor er mit beiden Füßen wieder am Boden ist, wird er von B1 gefoult.

**Regelung.** Der Korbwurf endet in dem Moment, als A1 mit beiden Füßen wieder am Boden ist. Somit handelt es sich um ein Foul in einer Korbwurfaktion. Geht der Ball in den Korb, zählt er zwei bzw. drei Punkte. Zusätzlich erhält A1 einen Freiwurf. Wird der Korb verfehlt, erhält A1zwei bzw. drei Freiwürfe.

**15-F** **Situation.** A1 und B1 springen zum Rebound hoch. A1 tippt den Ball in den Korb und wird dabei von B1 gefoult.

**Regelung.** Der Korb zählt und A1 erhält zusätzlich einen Freiwurf. Das Tippen des Balls durch A1 in Richtung Korb ist eine Korbwurfaktion.

## Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

**16-1** **Kommentar.** Die Anzahl der Punkte für einen Korbwurf hängt von der Stelle ab, von der geworfen wurde. Ein aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt zwei Punkte, ein aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt drei Punkte. Ein erzielter Korb zählt für die Mannschaft, die diesen Korb angreift.

**16-2** **Situation**. A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich. Der steigende Ball wird legal von einem

a) Angreifer
b) Verteidiger

berührt, der sich im Zwei-Punkte-Bereich befindet. Der Ball fliegt weiter und geht in den Korb.

**Regelung.** In beiden Fällen zählt der Korb drei Punkte, da der Korbwurf von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.

**16-3** **Situation**. A1 wirft aus dem Zwei-Punkte-Bereich. Der steigende Ball wird legal von B1 berührt, der vom Drei-Punkte-Bereich von Mannschaft A abgesprungen ist. Der Ball fliegt weiter und geht in den Korb.

**Regelung.** Mannschaft A erhält zwei Punkte, da der Korbwurf von A1 aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.

**16-4** **Kommentar.** Berührt ein Spieler auf dem Spielfeld nach einem Einwurf oder beim Rebound nach einem letzten Freiwurf den Ball, wird immer eine - wenn auch kurze - Zeitspanne verstreichen, bis er auf den Korb wirft. Insbesondere kurz vor Ende eines Spielabschnitts ist zu bedenken, dass zu einem Korbwurf ein Minimum an Zeit zur Verfügung stehen muss. Beträgt die Restzeit auf der Spieluhr 0,3 Sekunden (oder mehr), entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig vor dem Schlusssignal die Hände des Werfers zum Korbwurf verlassen hat. Beträgt die Restzeit jedoch nur 0,2 oder 0,1 Sekunden, ist ein legaler Korb nur noch durch Tippen oder direktes Dunking eines in der Luft befindlichen Spielers möglich.

**16-5** **Situation**. Mannschaft A erhält Einwurf bei einer Restzeit auf der Spieluhr von

a) 0,3 Sekunden
b) 0,2 oder 0,1 Sekunden.

**Regelung.** Wirft Mannschaft A unmittelbar nach dem Einwurf auf den Korb und es ertönt dabei das Signal zum Ende der Spielzeit,

a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig die Hände des Werfers verlassen hat.
b) kann ein Korb nur dann zählen, wenn er durch direktes Tippen oder Dunking erzielt wurde.

**16-A** **Kommentar.** Ein Korbwurf für drei Punkte oder ein letzter Freiwurf ändert seinen Status und zählt zwei Punkte, wenn der Ball, nachdem er den Ring berührt hat, von einem Angreifer oder Verteidiger legal berührt wird, bevor der Ball in den Korb geht.

**16-B** **Kommentar.** Der Drei-Punkte-Bereich existiert nur für den gegnerischen Korb. Deshalb kann ein zufälliger Eigenkorb, auch wenn er von jenseits der Drei-Punkte-Linie des eigenen Korbs erzielt wird, immer nur zwei Punkte zählen.

**16-C** **Situation.** Die Mannschaften A und B bestreiten ihr letztes Meisterschaftsspiel. Um nicht abzusteigen, benötigt Mannschaft A einen Sieg mit einer Korbdifferenz von mindestens fünf Punkten.

Drei Sekunden vor Schluss führt Mannschaft A lediglich mit zwei Punkten. Durch einen Schrittfehler von B1 erhält A1 den Ball zum Einwurf im Rückfeld. Nun ruft Trainer A die Anweisung ins Spielfeld, auf den eigenen Korb zu werfen, um über das Unentschieden - und damit die Verlängerung - doch noch die benötigte Korbdifferenz zu schaffen. A1 wirft zu A2 ein, der zum eigenen Korb dribbelt und einen Eigenkorb erzielt.

**Regelung.** Da es sich um einen absichtlichen Eigenkorb handelt, begeht A2 eine Regelübertretung. Der Korb zählt nicht, und Mannschaft B erhält einen Einwurf in Höhe der Freiwurflinie.

**16-D** **Situation.** Bei einem Unterhandwurf des Spielers A1 geht der Ball versehentlich von unten durch den Korb und fällt wieder zurück. Dabei wehrt B1 den Ball über Ringniveau ab.

**Regelung.** Geht der Ball von unten durch den Korb, sei es zufällig oder absichtlich, handelt es sich um eine Regelübertretung und der Ball ist sofort tot. Die anschließende Abwehr durch B1 ist also nicht mehr zu bewerten. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

**16-E** **Situation.** A1 führt einen Einwurf durch, und

a) der Ball prallt von dem in den Einwurf hinein springenden B1 ab und fällt in dessen Korb.
b) der Ball berührt den Schiedsrichter und geht direkt in den Korb von B.

**Regelung.**

Im Fall a) zählt der Korb zwei/drei Punkte für Mannschaft A und wird ihrem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben.

Im Fall b) zählt der Korb nicht. Die Ballberührung durch den Schiedsrichter bedeutet, dass der Ball den Boden berührt hat. Damit wurde der Ball so eingeworfen, dass er direkt in den Korb gegangen ist.

**16-F** **Kommentar.** Wird der Ball bei einem Korbwurf durch das sich zusammen ziehende Netz wieder nach oben heraus geschleudert oder trifft der Ball bei einem Dunking die Ringbefestigung und fliegt wieder nach oben aus dem Korb, zählt der Korb nicht. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

**Anmerkung.** Ein zu enges Netz muss nach einem solchen Vorfall ausgetauscht werden bzw. ist so aufzuschneiden, dass der Ball sicher durchfallen kann.

**16-G** **Kommentar.** Geht der Ball von unten in den Korb, ist dies nur dann eine Regelübertretung, wenn der Ball vollständig durch den Ring geht und sich dann mit dem gesamten Durchmesser über dem Ring befindet (schwarzer Ball).

**Bild 16.1 Ball von unten in den Korb**

**16-H** **Situation.** A1 wirft auf den Korb und der Ball wird auf seinem Abwärtsflug gleichzeitig von A2 und B2 über dem Ring berührt.

a) Der Ball geht in den Korb.
b) Der Ball geht nicht in den Korb.

**Regelung.** In beiden Fällen können keine Punkte gegeben werden. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

**16-I** **Situation.** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. B1 springt im Zwei-Punkte-Bereich ab und berührt den aufsteigenden Ball, der dennoch in den Korb geht. Nachdem B1 den Ball berührt hat, begeht er ein Foul an A1,

a) bevor A1 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.
b) nachdem A1 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.

**Regelung.**

a) A1 werden drei Punkte und ein zusätzlicher Freiwurf zugesprochen.
b) A1 werden drei Punkte zugesprochen, sowie
   b.1) der Ball zum Einwurf für Mannschaft A, falls Mannschaft B noch nicht die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.
   b.2) zusätzlich zwei Freiwürfe für A1, falls Mannschaft B die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

**16-K** **Situation.** Während der Ball aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft ist, wird ein Doppelfoul gegen A2 und B2 gepfiffen. Der Korbwurf ist

a) erfolgreich.
b) nicht erfolgreich.

**Regelung.**

a) A1 werden zwei oder drei Punkte zugesprochen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie fortgesetzt.
b) Es ist eine Sprungballsituation entstanden. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

## Art. 17 Einwurf

**17-1** **Kommentar.** Bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlässt, kann es vorkommen, dass durch die Einwurfbewegung die Hand oder Hände des Einwerfers mit dem Ball durch die gedachte Wand über der Grenzlinie des Spielfelds geraten. In dieser Situation liegt die Verantwortung, den Einwerfer mit dem Ball in der Hand beim Einwurf nicht zu stören und den Ball nicht zu berühren, weiterhin beim Verteidiger.

**17-2** **Situation.** A1 erhält den Ball zum Einwurf. Während A1 den Ball hält, geraten seine Hände über die Auslinie, so dass sich der Ball über dem Spielfeld befindet. B1 greift sich den Ball aus den Händen von A1 oder tippt den Ball aus dessen Händen, ohne dabei Kontakt mit A1 zu verursachen.

**Regelung.** B1 hat den Einwurf gestört und damit die Spielfortsetzung verzögert. B1 ist zu verwarnen. Diese Verwarnung ist dem Trainer B mitzuteilen und gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B ist ein technisches Foul zu verhängen.

**17-3** **Kommentar.** Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

**17-4** **Situation.** Statt zu passen übergibt der Einwerfer A1 den Ball an A2, der sich auf dem Spielfeld befindet.

**Regelung.** A1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung, da bei einem legalen Einwurf der Ball die Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle zugesprochen.

**17-5** **Kommentar.** Bei einem Einwurf darf kein anderer Spieler mit irgendeinem Teil seines Körpers über der Auslinie sein, bis der Ball über diese Linie eingeworfen ist.

**17-6** **Situation.** Nach einem Ausball erhält A1 vom Schiedsrichter den Ball zum Einwurf, worauf A1

a) den Ball auf den Boden legt und A2 ihn aufnimmt.
b) den Ball außerhalb des Spielfelds an A2 übergibt.

**Regelung.** A2 begeht in beiden Fällen eine Regelübertretung, da er sich über die Auslinie begibt, bevor der Ball über diese Linie eingeworfen wurde.

**17-A** **Kommentar.** Nachdem der Schiedsrichter dem Einwerfer den Ball übergeben hat, darf dieser Spieler den Ball nicht an einen Mitspieler übergeben oder zupassen, damit dieser den Einwurf ausführt.

**17-7** **Situation.** Mannschaft A erzielt einen Korb oder trifft einen letzten Freiwurf, worauf Mannschaft B eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit übergibt der Schiedsrichter den Ball an B1 zum Einwurf von der Endlinie, worauf B1

a) den Ball auf den Boden legt und B2 ihn aufnimmt.
b) den Ball an B2 übergibt, der ebenfalls hinter der Endlinie steht.

**Regelung.** Die Aktion ist in beiden Fällen legal. Mannschaft B hat lediglich darauf zu achten, den Ball innerhalb fünf Sekunden einzuwerfen.

**17-8** **Kommentar.** Nimmt in den letzten zwei Minuten eines Spielabschnitts die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, wird die Einwurfstelle an die Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch der einwerfenden Mannschaft verlegt. Der Einwerfer darf den Ball nur zu einem Mitspieler in seinem Vorfeld passen.

**17-9** **Situation.** In der letzten Minute des vierten Viertels dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Anschließend nimmt
a) Mannschaft B eine Auszeit.
b) Mannschaft A eine Auszeit.
c) zunächst Mannschaft B und dann Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt)

**Regelung.** Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Mannschaft A
a) nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.
b) und c) von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch.
In allen Fällen hat Mannschaft A nur noch die Restzeit auf der Wurfuhr.

**17-10** **Situation.** In der letzten Minute des vierten Viertels wirft A1 zwei Freiwürfe. Beim zweiten Freiwurf begeht A1 eine Regelübertretung, indem er beim Freiwurf über die Freiwurflinie tritt. Danach nimmt Mannschaft B eine Auszeit.

**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit neuen 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**17-11** **Situation.** Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A1 seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als
a) B1 den Ball ins Aus tippt.
b) B1 den Dribbler A1 foult (drittes Mannschaftsfoul B).
Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

**Regelung.** Nach der Auszeit wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. In beiden Fällen hat Mannschaft A nur noch 18 Sekunden auf der Wurfuhr.

**17-12** **Situation.** Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B2 den Ball im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus tippt bei noch
a) sechs Sekunden
b) 17 Sekunden
Restzeit auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

**Regelung.** Nach der Auszeit wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. In beiden Fällen hat Mannschaft A nur noch die Restzeit auf der Wurfuhr.

**17-13** **Situation.** Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B2 an dem Dribbler ein Foul begeht (drittes Mannschaftsfoul B), bei noch
a) sechs Sekunden
b) 17 Sekunden
Restzeit auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

**Regelung.** Nach der Auszeit wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt, mit
a) neuen 14 Sekunden
b) 17 Sekunden
auf der Wurfuhr.

**17-14** **Situation.** Mannschaft A kontrolliert seit fünf Sekunden den Ball in ihrem Rückfeld, als A6 und B6 für das Betreten des Spielfelds während einer Gewalttätigkeit disqualifiziert

werden. Die Foulstrafen heben sich auf und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

**Regelung.** Mannschaft A führt den Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch aus mit der Restzeit von 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

**17-15** **Kommentar.** In Ergänzung zu den in Art. 17.2.3 aufgelisteten Fällen gibt es noch weitere Situationen, in denen der nachfolgende Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt wird.

**17-16** **Situation.**

a) Der Einwerfer begeht bei einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelübertretung und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle.
b) Bei einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften disqualifiziert, es liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor und zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung hatte eine Mannschaft Ballkontrolle oder es stand ihr der Ball zu. In diesem Fall hat die einwerfende Mannschaft nur noch die Restzeit auf der Wurfuhr.

**Regelung.** In den genannten Situationen darf der Einwerfer den Ball zu jedem Mitspieler auf dem Spielfeld einwerfen.

**17-17** **Kommentar.** Bei einem Einwurf können folgende Situationen vorkommen:

a) Der Ball wird über den Korb eingeworfen und dann von einem Spieler berührt, der dabei von unten durch den Korb greift
b) Der eingeworfene Ball klemmt zwischen Korb und Spielbrett ein.
c) Der Ball wird absichtlich an den Ring eingeworfen, damit die Wurfuhr zurückgesetzt wird.

**17-18** **Situation.** A1 wirft den Ball über den Korb ein. Ein Spieler berührt den Ball, indem er von unten durch den Korb greift.

**Regelung.** Dies ist eine Regelübertretung. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf in Höhe der Freiwurflinie. Begeht die verteidigende Mannschaft diese Regelübertretung, können keine Punkte für die angreifende Mannschaft gegeben werden, da der Ball nicht von innerhalb des Spielfelds aus geworfen wurde.

**17-19** **Situation.** Der von A1 eingeworfene Ball klemmt zwischen Korb und Spielbrett ein.

**Regelung.** Dies ist eine Sprungball-Situation, das Spiel wird gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. Steht Mannschaft A dieser Einwurf zu, verbleibt ihr auf der Wurfuhr nur die Restzeit zum Zeitpunkt des Einwurfs.

**17-20** **Situation.** Bei noch fünf Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr wirft A1 so ein, dass der Ball den Ring berührt.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt, da die Spieluhr noch nicht gestartet wurde. Die Wurfuhr wird gleichzeitig mit der Spieluhr erst gestartet, sobald ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

**17-21** **Kommentar.** Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht, darf er den Ball nicht im Spielfeld auftippen und dann als erster wieder berühren, bevor ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

**17-22** **Situation.** A1 erhält einen Einwurf und tippt den Ball so auf, dass er

a) das Spielfeld
b) den Boden im Aus

berührt, und fängt danach den Ball.

**Regelung.**

a) Einwurf-Regelübertretung durch A1. Sobald der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat und das Spielfeld berührt, darf er den Ball erst wieder berühren, wenn ihn ein anderer Spieler auf dem Spielfeld berührt hat.
b) Legale Aktion, die fünf Sekunden laufen weiter.

**17-23** **Kommentar.** Der Einwerfer darf den Ball nicht so einwerfen, dass er direkt ins Aus geht.

**17-24** **Situation.** A1 wirf den Ball zu A2 ein, der Ball geht jedoch wieder ins Aus, ohne von einem Spieler berührt zu werden.

**Regelung.** Regelübertretung durch A1. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs fortgesetzt.

**17-25** **Situation.** A1 wirft den Ball zu A2 ein. A2 fängt den Ball, steht aber mit einem Fuß im Aus.

**Regelung.** Regelübertretung durch A2. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle der Regelübertretung fortgesetzt.

**17-26** **Situation.** A1 erhält einen Einwurf von der Seitenlinie in der Nähe der Mittellinie

a) im Rückfeld. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.
b) im Vorfeld. Er darf den Ball nur ins Vorfeld passen.
c) Zu Beginn des zweiten Viertels von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.

Nachdem er den Ball zur Verfügung hat, macht A1 einen normalen seitlichen Schritt und verändert dadurch seine Position hinsichtlich des Vorfelds oder Rückfelds.

**Regelung.** In allen Fällen bestimmt der ursprüngliche Einwurfort von A1 die Stelle, wohin A1 hinsichtlich des Vorfelds oder Rückfelds passen darf.

**17-27** **Kommentar.** Nach Freiwürfen aufgrund eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls wird der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

**17-28** **Situation.** Bei noch 1:03 im vierten Viertel wird gegen B1 ein technisches Foul verhängt. Nach dem Freiwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

**17-B** **Kommentar.** Der Einwurf erfolgt immer an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle nächst dem Punkt, an dem die Regelverletzung begangen oder das Spiel unterbrochen wurde. Dies kann sowohl an der Endlinie als auch an der Seitenlinie sein. Der Einwerfer darf sich von diesem Punkt seitlich nur innerhalb einer Gesamtstrecke von maximal einen Meter bewegen. Bewegt er sich seitlich darüber hinaus, ist dies eine Regelübertretung. Nach hinten darf er sich bewegen, soweit es ihm möglich ist.

**17-C** **Kommentar.** Bei der Ballübergabe hat der Schiedsrichter darauf zu achten, dass der Einwerfer nicht direkt hinter dem Spielbrett steht. Nach der Ballübergabe darf sich der Einwerfer seitlich im Rahmen der Gesamtstrecke von einen Meter bewegen und darf deshalb direkt hinter das Spielbrett gelangen.

**17-D** **Kommentar.** Vor der Ballübergabe zum Einwurf an der Endlinie der angreifenden Mannschaft muss der Schiedsrichter pfeifen, um anzuzeigen, dass das Spiel fortgesetzt wird.

**17-E** **Kommentar.** Der Schiedsrichter kann dem Einwerfer den Ball an bestimmten Stellen des Spielfelds mit einem direkten Pass oder mit einem Bodenpass übergeben, damit sein Weg für die Einnahme der darauf folgenden Position frei ist. Voraussetzung ist, dass sich der Einwerfer an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Einwurfstelle befindet.

**17-F** **Kommentar.** Wenn nach angemessener Zeit der Einwerfer nicht an der Einwurfstelle ist, legt der Schiedsrichter nach einer entsprechenden Aufforderung an den Spieler den Ball an die Einwurfstelle auf den Boden. Damit gilt der Ball als übergeben.

**17-G** **Situation.** A1 hat den Ball zum Einwurf zur Verfügung. Nachdem er vier Sekunden lang versucht hat, den Ball einzuwerfen, verlangt der Trainer der Mannschaft A eine Auszeit. Der Anschreiber betätigt das Signal, bevor die fünf Sekunden verstrichen sind. Der Einwerfer legt den Ball an der Auslinie nieder und begibt sich zu seinem Trainer.

**Regelung.** Die Auszeit darf nicht gegeben werden. Der Anschreiber darf sein Signal zu diesem Zeitpunkt nicht ertönen lassen, da die Auszeitmöglichkeit vorbei ist. Der Anschreiber wird ermahnt und im Wiederholungsfall ausgewechselt. Das Spiel geht mit Einwurf für Mannschaft A weiter.

**17-H** **Situation.** Nach einem erfolgreichen Korbwurf von A1 wird Einwerfer B1 von A2 so bewacht, dass er innerhalb fünf Sekunden den Einwurf nicht ausführen kann.

**Regelung.** Regelübertretung durch B1. Einwurf für Mannschaft A an der Endlinie nächst der Stelle der Regelübertretung, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

**17-I** **Situation.** Nach einem Korberfolg oder Pass rollt der Ball weit weg von allen Spielbeteiligten ins Aus.

**Regelung.** Die Schiedsrichter sind aufgefordert, in solchen Situationen eine aktive Rolle zu spielen und gegebenenfalls selbst den Ball zu holen, damit das Spiel zügig fortgesetzt werden kann.

**17-K** **Kommentar.** Nach einem Korb oder erfolgreichem letzten Freiwurf darf der Einwerfer den Ball hinter oder auf der Endlinie einem anderen Spieler zuspielen, der sich ebenfalls hinter oder auf der Endlinie befindet. Dieser darf den Ball wiederum zurück oder zu einem weiteren Mitspieler hinter oder auf der Endlinie passen. Weder die Anzahl der Spieler auf oder hinter der Endlinie noch die Anzahl der Pässe zwischen ihnen ist begrenzt. Der Einwerfer darf sich mit dem Ball hinter der Endlinie in beliebiger Richtung bewegen. Dies gilt auch, wenn der Ball einem dieser Spieler von einem Schiedsrichter übergeben wird. Die einzige Einschränkung besteht in der Frist von fünf Sekunden, die von dem Zeitpunkt an gerechnet wird, an dem der Ball dem ersten Spieler hinter der Endlinie zur Verfügung steht bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Ball die Hand bzw. Hände des Einwerfers verlassen hat.

**17-L** **Situation.** Nach einem Korbwurf wird der fallende Ball über Ringniveau von B1 abgewehrt. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte. Nach der Ballübergabe durch den Schiedsrichter macht der Einwerfer B2 mehrere Schritte entlang der Endlinie.

**Regelung.** Dies ist legal, da das Spiel durch Einwurf von der Endlinie fortgesetzt wird, als ob der Korbwurf erfolgreich gewesen wäre.

**17-M** **Situation.** Beim Einwurf von der gegnerischen Endlinie wirft A1 den Ball über das Spielbrett zu A2 ein, der mit einem Dunking einen Korb erzielt.

**Regelung.** Legale Aktion, der Korb zählt.

**17-N** **Kommentar.** Wenn der Ball in den Korb geht, aber keine Punkte gegeben werden, wird der darauf folgende Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt. Dies gilt auch, wenn der Ball von unten durch den Korb geht.

## Art. 18/19 Auszeit und Spielerwechsel

**18/19-1** **Kommentar.** Eine Auszeit ist nicht möglich, bevor die Spieluhr zu Beginn eines Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) gestartet wurde oder nachdem sie zum Ende eines Spielabschnitts abgelaufen ist.

Ein Spielerwechsel ist nicht möglich, bevor die Spieluhr zu Spielbeginn gestartet wurde oder nachdem sie zum Spielende abgelaufen ist. In der Pause zwischen Spielabschnitten kann beliebig gewechselt werden.

**18/19-2** **Situation.** Während des Sprungballs, jedoch bevor der Ball legal von einem Springer berührt wurde, begeht Springer A1 eine Regelübertretung und der Ball wird der Mannschaft B zum Einwurf zugesprochen. Nun beantragt ein Trainer eine Auszeit bzw. einen Spielerwechsel.

**Regelung.** Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit oder Spielerwechsel nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

**18/19-3** **Situation.** Etwa gleichzeitig mit dem Signal zum Ende eines Spielabschnitts wird ein Foul gepfiffen und A1 erhält zwei Freiwürfe. Nun beantragt eine Mannschaft

a) eine Auszeit.
b) einen Spielerwechsel.

**Regelung.**

a) Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, da die Spielzeit abgelaufen ist.
b) Ein Spielerwechsel ist erst zulässig, wenn die Freiwürfe geworfen sind und die anschließende Spielpause vor dem nächsten Spielabschnitt begonnen hat.

**18/19-4** **Kommentar.** Ist der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft und das Signal der Wurfuhr ertönt, hat sich keine Regelübertretung ereignet und die Spieluhr wird nicht gestoppt. Erst wenn der Ball in den Korb geht, entsteht unter bestimmten Voraussetzungen eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften.

**18/19-5** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangt eine oder beide Mannschaften

a) Auszeit(en).
b) Spielerwechsel.

**Regelung.**

a) Nach einem Korberfolg kann nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen, die den Korb hinnehmen musste. Nimmt sie diese Auszeit, entsteht dadurch nicht nur eine anschließende Auszeitmöglichkeit für die bisher angreifende Mannschaft, sondern auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften, wenn dies gewünscht wird.
b) Nur nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung entsteht eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. Führt sie Spielerwechsel durch, kann auch die bisher angreifende Mannschaft Spielerwechsel durchführen, und es entsteht eine Auszeitmöglichkeit für beide Mannschaften.

**18/19-6** **Kommentar.** Werden Auszeit oder Spielerwechsel (für alle Spieler einschließlich des Freiwerfers) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, können Auszeit oder Spielerwechsel für beide Mannschaften gewährt werden, wenn

a) der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder
b) nach dem letzten oder einzigen Freiwurf, auch wenn dieser nicht erfolgreich ist, ein Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

**18/19-7** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe. Mannschaft A oder B beantragt Auszeit oder Spielerwechsel,

a) bevor der Ball dem Freiwerfer A1 zur Verfügung steht.
b) nach dem ersten Freiwurf.
c) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
d) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

**Regelung.** Auszeit oder Spielerwechsel kann

a) sofort, vor dem ersten Freiwurf, gewährt werden.
b) nach dem letzten Freiwurf, falls erfolgreich, gewährt werden.
c) unmittelbar vor dem Einwurf gewährt werden.
d) nicht gewährt werden.

**18/19-8** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf beantragt Mannschaft A oder B Auszeit oder Spielerwechsel. Beim letzten Freiwurf

a) prallt der Ball vom Ring ab und das Spiel läuft weiter.
b) geht der Ball in den Korb.
c) geht der Ball nicht in den Korb oder verfehlt den Ring.
d) übertritt A1 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
e) geht der Ball nicht in den Korb, aber B1 betritt die Zone, bevor der Ball die Hand des Freiwerfers verlassen hat, und diese Regelübertretung wird gepfiffen.

**Regelung.** Auszeit oder Spielerwechsel

a) kann nicht gewährt werden.
b), c) und d) kann sofort gewährt werden.
e) kann nach einer erfolgreichen Wiederholung des Freiwurfs gewährt werden.

**18/19-9** **Kommentar.** Ist eine Auszeit beantragt und es wird ein Foul gepfiffen, beginnt die Minute für die Auszeit erst, nachdem der Schiedsrichter sämtliche Anzeigen im

Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen hat, einschließlich der Anzeige für den erforderlichen Spielerwechsel im Falle eines fünften Spielerfouls. Nachdem alle Anzeigen abgeschlossen sind, beginnt die Auszeit, indem der Schiedsrichter pfeift und das Zeichen für die Auszeit gibt.

**18/19-10** **Situation.** Trainer A beantragt eine Auszeit, danach begeht B1 sein fünftes Foul.

**Regelung.** Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, nachdem sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen sind und der Ersatzspieler für B1 eingewechselt wurde.

**18/19-11** **Situation.** Trainer A beantragt eine Auszeit, danach wird ein Foul gepfiffen.

**Regelung.** Wenn die Mannschaften wissen, dass eine Auszeit beantragt ist, dürfen sie zu ihren Mannschaftsbänken gehen, obwohl die Auszeit formal noch nicht begonnen hat.

**18/19-12** **Kommentar.** Art. 18 und 19 beschreiben, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Trainer, die Spielerwechsel oder Auszeit wünschen, müssen diese Einschränkungen beachten, andernfalls können Spielerwechsel oder Auszeit nicht sofort gewährt werden.

**18/19-13** **Situation.** Unmittelbar nach Ende einer Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit eilt Trainer A zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Spielerwechsel oder Auszeit. Der Anschreiber reagiert und gibt irrtümlich sein Signal. Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

**Regelung.** Durch den Pfiff des Schiedsrichters wird der Ball zum toten Ball und die Spieluhr bleibt gestoppt, was grundsätzlich zu einer Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, dürfen Spielerwechsel oder Auszeit nicht mehr gewährt werden. Das Spiel ist so schnell wie möglich fortzusetzen.

**18/19-14** **Situation.** Während Spieler einer oder beider Mannschaften beim Anschreibertisch auf ihre Einwechslung warten oder eine Auszeit beantragt ist, wird Goaltending oder Stören des Balls gepfiffen.

**Regelung.** Wegen der Regelübertretung wurde die Spieluhr gestoppt und der Ball zum toten Ball. Spielerwechsel oder Auszeit können gewährt werden.

**18/19-15** **Kommentar.** Jede Auszeit muss eine volle Minute dauern. Pfeift der Schiedsrichter zum Ende der Auszeit, müssen beide Mannschaften auf das Zeichen der Schiedsrichter zügig auf das Spielfeld zurückkehren. Manchmal dehnt eine Mannschaften die Auszeit über die zustehende Minute aus, erlangt dadurch einen Vorteil und verzögert damit die Spielfortsetzung. Diese Mannschaft ist vom Schiedsrichter zu verwarnen. Reagiert sie nicht auf diese Verwarnung, wird ihr eine weitere Auszeit angerechnet. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen den Trainer ein technisches Foul („B“) wegen Spielverzögerung verhängt werden.

**18/19-16** **Situation.** Nach Ablauf der Auszeit winkt der Schiedsrichter die Mannschaft A auf das Spielfeld. Trainer A bespricht sich weiter mit seiner Mannschaft, die innerhalb des Mannschaftsbank-Bereichs bleibt. Der Schiedsrichter wiederholt seine Aufforderung an Mannschaft A, worauf Mannschaft A

a) schließlich auf das Spielfeld zurückkommt.
b) weiter im Mannschaftsbank-Bereich bleibt.

**Regelung.**

a) Während Mannschaft A auf das Spielfeld zurückkommt, verwarnt der Schiedsrichter den Trainer mit dem Hinweis, dass im Wiederholungsfall seiner Mannschaft eine weitere Auszeit angerechnet werde.
b) Mannschaft A wird ohne Verwarnung eine zusätzliche Auszeit angerechnet. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen Trainer A ein technisches Foul („B“) wegen Spielverzögerung verhängt.

**18/19-A** **Situation.** Nach einer Auszeit wollen beide Mannschaften bereits nach 40 Sekunden weiterspielen.

**Regelung.** Dieser Wunsch ist von den Schiedsrichtern abzulehnen. Auszeiten dauern eine volle Minute, die kein Trainer vorzeitig beenden lassen kann.

**18/19-17** **Kommentar.** Hat eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit bis zum Zeitpunkt, wenn die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 anzeigt, noch keine Auszeit genommen, trägt der Anschreiber in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit dieser Mannschaft zwei waagerechte Striche ein. Auf der Anzeigentafel wird die erste Auszeit als genommen angezeigt.

**18/19-18** **Situation.** Als die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 anzeigt, hat in der zweiten Halbzeit noch keine Mannschaft eine Auszeit genommen.

**Regelung.** Der Anschreiber trägt bei beiden Mannschaften zwei waagerechte Striche in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit ein. Auf der Anzeigentafel wird die erste Auszeit als genommen angezeigt.

**18/19-19** **Situation.** Als die Spieluhr im vierten Viertel beim laufenden Spiel 2:09 anzeigt, beantragt Trainer A seine erste Auszeit in der zweiten Halbzeit. Bei 1:58 auf der Spieluhr geht der Ball ins Aus und die Spieluhr wird gestoppt. Jetzt wird Mannschaft A die Auszeit gewährt.

**Regelung.** Der Anschreiber trägt bei Mannschaft A zwei waagerechte Striche in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit ein, da die Auszeit bei einer restlichen Spielzeit von 1:58 im vierten Viertel gewährt wurde. Die Auszeit wird in das zweite Kästchen eingetragen und Mannschaft A verbleibt nur noch eine Auszeit. Auf der Anzeigentafel werden daher zwei genommene Auszeiten angezeigt.

**18/19-B** **Kommentar.** Auf dem Anschreibebogen des DBB wird anstelle der waagerechten Striche ein „X“ in das erste Auszeitkästchen der zweiten Halbzeit eingetragen.

**18/19-C** **Kommentar.** Der einzige Unterschied hinsichtlich Auszeit und Spielerwechsel zwischen den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung und der übrigen Spielzeit besteht darin, dass nach einem Korberfolg der Mannschaft A die anschließend einwerfende Mannschaft B nicht nur eine Auszeit, sondern auch einen Spielerwechsel durchführen kann.

Nimmt Mannschaft B eine dieser beiden Möglichkeiten wahr, kann Mannschaft A ebenfalls Auszeit oder Spielerwechsel durchführen.

**18/19-D** **Situation.** Mannschaft A hat Spielerwechsel, Mannschaft B eine Auszeit beantragt. Nach einem Korberfolg durch Mannschaft A rollt der Ball in den Zuschauerbereich. Der Schiedsrichter pfeift und gibt das Handzeichen für „SPIELUHR ANHALTEN“.

**Regelung.** Durch den Schiedsrichterpfiff sind Auszeit und Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich.

**18/19-E** **Kommentar.** Folgt auf eine Freiwurfstrafe ein Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, entsteht für beide Mannschaften nach dem letzten oder einzigen Freiwurf eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit, unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist oder nicht.

**18/19-F** **Kommentar.** Werden mehrere Freiwurfstrafen verhängt, wird zwischen einem **Satz** und einem **Block** von Freiwürfen unterschieden:

**Definition.** Ein Satz ist die Freiwurfstrafe für **ein** Foul. Ein Block ist die Folge mehrere Sätze für eine Mannschaft.

| | | |
|---|---|---|
| Ein Satz kann sein | Ein Freiwurf | oder |
| | Zwei Freiwürfe | oder |
| | Drei Freiwürfe. | |
| Ein Block kann sein | Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe | oder |
| | Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe + Ballbesitz | oder |
| | Ein Freiwurf und zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe | oder |
| | irgendeine andere Kombination. | |

Kommt es zur Ausführung eines Freiwurf-Blocks, entsteht vor Beginn der Ausführung eines jeden Satzes nach dem letzten oder einzigen Freiwurf für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit.

**18/19-G** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen, anschließend Mannschaft B einen Freiwurf und Ballbesitz. Nach dem zweiten Freiwurf von A1 beantragt Trainer B eine Auszeit.

**Regelung.** Diese Auszeit ist zu gewähren, weil bei einem Block von Freiwurfstrafen infolge mehrerer Fouls eine Auszeit zwischen den Sätzen genommen werden kann.

**18/19-H** **Kommentar.** Wurde während oder nach der Ausführung eines Satzes innerhalb eines Freiwurf-Blocks ein Foul oder eine Regelübertretung gepfiffen, für welche die Strafe ein oder mehrere Freiwürfe oder Einwurf ist, entsteht für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit. Der jeweilige Freiwurf-Satz muss aber erst beendet sein.

**18/19-I** **Kommentar.** Der einzuwechselnde Spieler begibt sich zum Anschreibertisch, meldet den Spielerwechsel an, nimmt auf der vorgesehenen Sitzgelegenheit (Auswechselbank/Stuhl) Platz und muss sofort spielbereit sein, wenn ihn der Schiedsrichter bei der nächsten Wechselmöglichkeit auf das Spielfeld winkt. Der Trainer ist bei der Durchführung des Spielerwechsels nicht beteiligt, darf jedoch den einzuwechselnden Spieler auf seine Aufgabe vorbereiten.

Bahnt sich kurz vor Ende einer Wechselmöglichkeit ein bis dahin noch nicht angemeldeter Spielerwechsel an, z. B. aufgrund einer Foulentscheidung, sollte sich der Anschreiber kooperativ verhalten und auch dann noch sein Signal ertönen lassen, wenn der Schiedsrichter dabei ist, den Ball zu übergeben. Auch die Schiedsrichter sollten sich kooperativ verhalten.

**18/19-K** **Situation.** Während einer Wechselmöglichkeit für Mannschaft A ist der Schiedsrichter gerade dabei, dem Einwerfer den Ball zur Verfügung zu stellen. In diesem Moment kommt Ersatzspieler A6 von seiner Mannschaftsbank zum Anschreibertisch und beantragt für sich einen Spielerwechsel.

**Regelung.** Da die Wechselmöglichkeit noch nicht geendet hat, soll der Anschreiber kooperationsbereit sein und den Schiedsrichtern durch sein Signal anzeigen, den Spielerwechsel noch zu ermöglichen.

**18/19-L** **Kommentar.** Der Spielerwechsel muss von dem Schiedsrichter überwacht werden, der sich in der Nähe des Anschreibertischs befindet. Er winkt den Ersatzspieler mit dem entsprechenden Handzeichen auf das Spielfeld. Er braucht dazu nicht zum Anschreibertisch zu gehen, muss jedoch darauf achten, dass der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlässt. Er ist dafür verantwortlich, dass das Spiel erst dann fortgesetzt wird, wenn der Spielerwechsel abgeschlossen ist. Im Zweifelsfall sind die Spieler vor der Spielfortführung zu zählen.

**18/19-M** **Situation.** Während eines Spielerwechsels der Mannschaft A besteht der Schiedsrichter darauf, dass

- sowohl die eintretenden Ersatzspieler als auch die auswechselnden Spieler das Spielfeld an der Mitte unmittelbar vor dem Anschreibertisch betreten bzw. verlassen.
- die auswechselnden Spieler das Spielfeld zu dem Zeitpunkt verlassen, an dem die einwechselnden Ersatzspieler das Spielfeld betreten.

**Regelung.**

- Die einwechselnden Ersatzspieler müssen außerhalb des Spielfelds in der Nähe des Anschreibertischs bleiben, bis sie vom Schiedsrichter mit dem entsprechenden Handzeichen zum Betreten des Spielfelds aufgefordert werden.
- Die auswechselnden Spieler müssen sich weder beim Anschreiber noch beim Schiedsrichter abmelden und dürfen das Spielfeld an beliebiger Stelle verlassen.

Der Schiedsrichter kann seine Handzeichen zum Spielerwechsel von seiner momentanen Position auf dem Spielfeld geben, sofern ein guter Blickkontakt mit dem Anschreibertisch und dem Einwechselspieler besteht.

Nach dem Handzeichen des Schiedsrichters müssen die Einwechselspieler das Spielfeld in der Nähe des Anschreibertischs betreten. Die auswechselnden Spieler dürfen jedoch das Spielfeld an beliebiger Stelle verlassen.

**18/19-N** **Kommentar.** Die Schiedsrichter sorgen für einen raschen Ablauf des Spielerwechsels und schnelle Spielfortsetzung. Sie haben sich aber auch in Zusammenarbeit mit dem Kampfgericht zu vergewissern, dass die Anzahl der Spieler vor der Spielfort-

setzung stimmt und dass kein Spieler in derselben Phase, in der die Spieluhr stand, aus- und wieder eingewechselt wurde, bzw. umgekehrt.

**18/19-O** **Situation.** Mannschaft A führt einen Spielerwechsel aus. A6 und A7, die auf der Auswechselbank saßen, sind vom Schiedsrichter bereits herein gewinkt worden und befinden sich auf dem Spielfeld. In diesem Moment kommen noch vier weitere Ersatzspieler von ihrer jeweiligen Mannschaftsbank zum Anschreibertisch, zwei aus jeder Mannschaft, und beantragen sofortigen Spielerwechsel.

**Regelung.** Da die Wechselmöglichkeit weiterhin besteht, lässt der Anschreiber sein Signal nochmal ertönen, um auf weitere Spielerwechsel aufmerksam zu machen.

**18/19-P** **Situation.** Ersatzspieler A6 hat sich beim Anschreiber zum Spielerwechsel gemeldet, der nach einer Ausballentscheidung vom Schiedsrichter auf der Tischseite gewährt wird. Damit ist A6 zum Spieler geworden. Nun erhält A6 noch von seinem Trainer Anweisungen und ist nicht sofort bereit zu spielen.

**Regelung.** Durch das Hereinwinken ist A6 zum Spieler geworden. Die taktischen Anweisungen durch den Trainer dürfen nicht zu einer Spielverzögerung führen. Das Spiel ist durch die Schiedsrichter zügig fortzusetzen.

**18/19-Q** **Situation.** Ersatzspieler A6 wird eingewechselt, um den Freiwurf für ein technisches Foul gegen Trainer B auszuführen. Es wird gleichzeitig angemeldet, dass er nach dem Freiwurf, falls erfolgreich, wieder ausgewechselt werden soll.

**Regelung.** Das Einwechseln von A6 ist legal, da der Trainer bei technischen Fouls den Freiwerfer bestimmt. Das Auswechseln nach erfolgreichem Freiwurf ist jedoch erst wieder möglich, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

**18/19-R** **Situation.** Nach einem technischen Foul gegen Trainer A hat Mannschaft B Einwurf von der Mitte der Seitenlinie. B1 verstößt bei seinem Einwurf gegen die Fünf-Sekunden-Regel. Der Anschreiber gibt sein Signal zum Spielerwechsel.

**Regelung.** Beide Mannschaften können Spielerwechsel durchführen.

**18/19-S** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. A6 soll nach erfolgreichem zweitem Freiwurf gegen A2 eingewechselt werden.

**Regelung.** Der Spielerwechsel ist zulässig, bis der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

**18/19-T** **Situation.** A1 ist als Freiwerfer bestimmt. Vor dem Freiwurf wird A2 gegen A6 ausgewechselt. Nun erklärt Mannschaft A, A1 sei schwer verletzt und soll gegen A2 ausgewechselt werden, der die Freiwürfe ausführen soll.

**Regelung.** Für den verletzten A1 kann jeder andere Ersatzspieler eingewechselt werden, jedoch nicht A2, da er während dieser Wechselmöglichkeit ausgewechselt wurde. Der Ersatzspieler für A1 muss die Freiwürfe ausführen. Nur wenn für den verletzten A1 kein anderer Ersatzspieler mehr zur Verfügung steht, darf A2 wieder eintreten und die Freiwürfe ausführen.

**18/19-U** **Situation.** A1 begeht bei seinem letzten Freiwurf eine Regelübertretung und soll danach ausgewechselt werden.

**Regelung.** Dies ist eine Wechselmöglichkeit für alle Spieler, vorausgesetzt sie wurden während dieser Uhr-Stopp-Periode nicht bereits ein- oder ausgewechselt.

**18/19-V** **Situation.** Es sind Strafen mit einem Freiwurf für A1, dann mit zwei Freiwürfen und anschließendem Ballbesitz auszuführen. A1 soll ausgewechselt werden.

**Regelung.** A1 kann ausgewechselt werden

a) nach dem ersten Satz (ein Freiwurf), unabhängig davon, ob der Freiwurf erfolgreich ist, oder
b) nach dem zweiten Satz (zwei Freiwürfe) und vor dem Einwurf, unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

**18/19-W** **Kommentar.** Wenn der Schiedsrichter irrtümlich einen nicht zulässigen Spielerwechsel gewährt hat und danach die Spieluhr bereits wieder läuft, wird der Verstoß wird nicht beachtet.

**18/19-X** **Situation.** In der 9. Minute des zweiten Viertels verlangt Trainer A einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft B einen Korb und der Anschreiber gibt sein Signal zum Spielerwechsel.

**Regelung.** Kein Spielerwechsel möglich, das Signal des Anschreibers wurde irrtümlich gegeben.

**18/19-Y** **Kommentar.** Soweit verfügbar kann eine Mannschaft mehr als eine Auszeit unmittelbar hintereinander nehmen.

**18/19-Z** **Kommentar.** Sind mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld und die Spieluhr läuft, wird gegen den Trainer dieser Mannschaft ein technisches Foul („B“) verhängt. Sind weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld, wird das Spiel unterbrochen, ohne eine Mannschaft zu benachteiligen, und die Mannschaft komplettiert. Nur wenn im Lauf des Spiels eine Mannschaft keine fünf Spieler mehr aufbieten kann (fünf Fouls, Disqualifikation, Verletzung), darf sie mit weniger als fünf Spielern spielen.

**18/19-AA** **Kommentar.** Falls das Signal des Anschreibers für eine Auszeit nicht gehört wird, bleibt die Spieluhr gestoppt. Die Schiedsrichter sind sofort durch Gesten oder Signale zu informieren. Nur technische, unsportliche und disqualifizierende Fouls nach Beginn der eigentlichen Auszeitmöglichkeit werden bestraft und angeschrieben, alles andere, was sich anschließend sich auf dem Spielfeld ereignet, kann nicht gewertet werden.

Wenn der Zeitnehmer vergisst, die Spieluhr anzuhalten, oder sie wieder in Gang setzt, gibt der Schiedsrichter das Signal zum Stoppen der Spieluhr und korrigiert sie um die gelaufene Zeit.

**18/19-AB** **Situation.** Der Trainer beantragt eine Auszeit nicht beim Anschreiber, sondern direkt beim Schiedsrichter.

**Regelung.** Der Schiedsrichter weist den Trainer darauf hin, dass Auszeiten nur beim Anschreiber beantragt werden können.

**18/19-AC** **Kommentar.** Nach einem gegnerischen Korberfolg kann der Trainer der Mannschaft, die den Korb hinnehmen muss, eine Auszeit nehmen. Die Auszeit muss angemeldet sein, bevor der Einwerfer den Ball zum Einwurf in den Händen hält. Der Zeitnehmer stoppt selbstständig die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball eindeutig im Korb ist. Der Anschreiber gibt dann das Signal für die Auszeit.

**18/19-AD** **Situation.** Trainer A beantragt beim Anschreiber eine Auszeit nur für den Fall, dass die gegnerische Mannschaft einen Korb erzielt.

**Regelung.** Diese Einschränkung ist unzulässig. Angemeldete Auszeiten müssen bei der ersten sich bietenden Gelegenheit gewährt werden, es sei denn, sie werden zurückgezogen, bevor der Anschreiber die Schiedsrichter verständigt hat, dass eine Auszeit verlangt worden ist.

**18/19-AE** **Situation.** Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld und möchte direkt beim Schiedsrichter eine Auszeit beantragen.

**Regelung.** Auch wenn der Spielertrainer auf dem Spielfeld ist, muss eine Auszeit stets beim Anschreiber beantragt werden.

**18/19-AF** **Situation.** Der Ball ist tot, die Spieluhr ist gestoppt. Die Schiedsrichter haben wegen zu großen Lärms folgendes Signal nicht gehört:

a) Für eine angemeldete Auszeit oder einen Spielerwechsel.
b) Zur Anzeige eines fünften persönlichen Fouls.
c) Das Signal der Wurfuhr.
d) Zur Anzeige eines drohenden korrigierbaren Fehlers, z. B. sind wegen Überschreitens der Mannschaftsfoulgrenze zwei Freiwürfe – und nicht Einwurf – zu verhängen.

**Regelung.** Der Kommissar, falls anwesend, muss alles zu tun, um die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter auf sich zu lenken: Aufstehen, Spieluhr gestoppt lassen und die Schiedsrichter auf sich aufmerksam machen. Ist kein Kommissar anwesend, muss der Anschreiber in gleicher Weise handeln.

Da das Signal des Anschreibers bzw. der Wurfuhr ordnungsgemäß gegeben wurde und auch die Spieluhr gestoppt blieb, bleiben alle nachfolgenden Aktionen auf dem Spielfeld ungültig außer einem technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul.

Anschließend wird
a) die Auszeit oder der Spielerwechsel gewährt.
b) der Spieler mit fünf Fouls ausgewechselt.
c) die Konsequenz aus dem Signal der Wurfuhr beachtet.
d) der Fehler verhindert bzw. korrigiert.

In den Fällen a) und b) erhält diejenige Mannschaft den Ball, die zum Zeitpunkt des Signals Ballkontrolle hatte. In den Fällen c) und d) wird das Spiel, wie in den Regeln vorgesehen, wieder aufgenommen.

## Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

**20-A** **Kommentar.** Kommt eine Mannschaft zu spät zum Spiel, muss sie 15 Minuten nach angesetztem Spielbeginn spielbereit auf dem Spielfeld sein. Spielbereit heißt, dass fünf Spieler in Spielkleidung angetreten sind. Einspielzeit steht der verspäteten Mannschaft nicht mehr zu.

**Anmerkung.** Die jeweils gültigen Bestimmungen des Wettbewerbs sind zu beachten.

**20-B** **Situation.** Eine Mannschaft weigert sich, trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter
a) während eines laufenden Spielabschnitts weiter zu spielen.
b) bei Beginn eines Spielabschnitts das Spiel aufzunehmen.

**Regelung.** In beiden Fällen ist das Spiel beendet. Eine Mannschaft verliert das Recht zum Weiterspielen, wenn sie sich weigert, der Spielaufforderung durch den 1. Schiedsrichter zu folgen. In solch einem Fall muss sich der 1. Schiedsrichter von der Spielbereitschaft der anderen Mannschaft überzeugen. Der 1. Schiedsrichter schreibt einen Bericht und sendet ihn in der dafür vorgesehenen Frist an die spielleitende Stelle, die über die Wertung des Spiels entscheidet.

## Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)

**21-A** **Situation.** Eine Mannschaft hat nur noch zwei Spieler auf dem Spielfeld, von denen einer sein fünftes Foul begeht.

**Regelung.** Durch dieses Foul ist das Spiel beendet. Freiwürfe werden in dieser Situation nur dann ausgeführt, wenn sie für das Ergebnis noch wirksam sein können, d. h., wenn die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel abgebrochen wird, bereits nach Punkten führt. Andernfalls werden Freiwürfe nicht mehr ausgeführt, da die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel abgebrochen wird, dieses Spiel in jedem Fall gewinnt.

**21-B** **Situation.** Beide Mannschaften haben nur noch zwei Spieler auf dem Spielfeld. Durch Doppelfoul begehen A1 und B1 ihr fünftes Foul und müssen das Spielfeld verlassen.

**Regelung.** Mit dieser Regelverletzung haben beide Mannschaften das Recht zum Weiterspielen verwirkt. Die Wertung des Spiels für diesen Wettbewerb erfolgt durch die spielleitende Stelle nach den geltenden Bestimmungen dieses Wettbewerbs.

## Art. 22 Regelübertretungen

**22-A** **Kommentar.** Eine Regelübertretung durch die verteidigende Mannschaft wegen Goaltending oder Stören des Balls wird hinsichtlich des nachfolgenden Einwurfs so behandelt, als hätte die angreifende Mannschaft einen Korb erzielt. Auch wenn der Ball aufgrund der Regelübertretung durch den Schiedsrichter übergeben werden muss, kann der Einwurf von einer beliebigen Stelle der Endlinie ausgeführt werden.

**22-B** **Situation.** A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Seitenlinie, als gegen A1 eine Drei-Sekunden-Regelübertretung gepfiffen wird. Der Ball wird Mannschaft B zum Einwurf von der Endlinie übergeben.

**Regelung.** Richtig. Nach einer Drei-Sekunden-Regelübertretung wird der Ball an der Endlinie übergeben, es sei denn, der Ball ist in den Korb gegangen und zählt nicht.

**22-C** **Situation.** Nach einer Rückspiel-Regelübertretung durch A1 möchte Mannschaft B von der Mittellinie einwerfen.

**Regelung.** Der Ball wird zum Einwurf im Vorfeld übergeben. Eine Rückspiel-Regelübertretung kann sich nur im Rückfeld von Mannschaft A ereignet haben, also im Vorfeld von Mannschaft B.

## Art. 23 Spieler im Aus - Ball im Aus

**23-A** **Kommentar.** Der Flug des Balls über die Spielbrettoberkante oder die Berührung des Balls mit der Spielbrettkante ist keine Regelübertretung. Berührt aber der Ball die Spielbrettrückseite, die Spielbrettbefestigung oder andere Gegenstände, ist der Ball im Aus.

**23-B** **Situation.** Nach einem Korbwurf springt der Ball vom Ring hoch, springt auf die Spielbrettoberkante und fällt anschließend hinter dem Spielbrett herunter, ohne dabei die Rückseite des Spielbretts oder die Spielbrettbefestigung zu berühren.

**Regelung.** Legale Aktion, das Spiel läuft weiter.

**23-C** **Situation.** A1 wirft den Ball an das Bein von B1, dadurch geht der Ball ins Aus. Nach Ansicht des Schiedsrichters ist dies kein absichtliches Fußspiel von B1.

**Regelung.** Auch wenn der Ball absichtlich an das Bein von B1 geworfen wurde, hat Mannschaft B den Ball zuletzt berührt und damit den Ausball verursacht. Mannschaft A erhält den Einwurf zugesprochen, die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt.

**23-D** **Situation.** B1 schlägt den Einwurf von A1 so zurück, dass der Ball A1 berührt, der noch im Aus steht.

**Regelung.** A1 verursacht durch die erneute Berührung des Balls einen Ausball. Daher erfolgt Einwurf durch Mannschaft B.

**23-E** **Situation.** Ein Spieler mit Ball befindet sich auf dem Spielfeld und wird dabei von einem im Aus befindlichen Spieler berührt.

**Regelung.** Der Ball ist nicht im Aus.

**23-F** **Situation.** A1 befindet sich mit Ball auf dem Spielfeld. A2, der sich im Aus befindet, berührt den Ball.

**Regelung.** Der Ball ist im Aus. Der Ausball wird durch den Spieler verursacht, der im Aus steht.

## Art. 24 Dribbling

**24-1** **Kommentar.** Wirft ein Spieler absichtlich den Ball gegen das Spielbrett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen, gilt dies, als ob der Spieler den Ball auf den Boden aufspringen lässt. Berührt der Spieler den Ball dann wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt oder von ihm berührt wird, gilt dies als Dribbling.

**24-2** **Situation.** A1, der noch nicht gedribbelt hat, wirft den Ball gegen das Spielbrett und fängt ihn wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt.

**Regelung.** Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.

**24-3** **Situation.** Nach Beendigung eines Dribblings, entweder in einer kontinuierlichen Bewegung oder im Stand, wirft A1 den Ball gegen das Spielbrett und fängt oder berührt ihn, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.

**Regelung.** A1 hat eine Regelübertretung (Doppeldribbling) begangen.

**24-4** **Situation.** A1 dribbelt und bleibt mit dem Ball in der Hand stehen.

a) A1 verliert sein Gleichgewicht und berührt mit dem Ball in seiner Hand ein- oder zweimal das Spielfeld ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.
b) A1 wirft den Ball von Hand zu Hand ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.

**Regelung.** In beiden Fällen eine legale Aktion, da A1 seinen Standfuß nicht bewegt.

**24-5** **Situation.** A1 beginnt ein Dribbling, indem er
a) den Ball über seinen Gegenspieler wirft.
b) den Ball einige Meter nach vorne wirft.
Der Ball fällt auf das Spielfeld und danach setzt A1 sein Dribbling fort.

**Regelung.** In beiden Fällen eine legale Aktion, da der Ball das Spielfeld berührt hat, bevor A1 den Ball bei seinem Dribbling wieder berührt hat.

**24-A** **Situation.** A1 beendet am Freiwurfkreis sein Dribbling und will den Ball aufnehmen. Ihm rutscht dabei der Ball aus beiden Händen und fällt auf den Boden. A1 nimmt den Ball erneut in beide Hände und wirft ihn in den Korb.

**Regelung.** Legale Aktion. Dies ist ein Fangfehler (Fumbling). Sofern A1 keinen Schrittfehler macht, während der Ball in seinen Händen ist, zählt der Korb.

**24-B** **Kommentar.** Unterläuft einem Spieler beim Fangen eines Zuspiels ein Fumbling, hat er keine Ballkontrolle und kann daher keinen Dribbelfehler begehen. Dies gilt sowohl bei der Ballannahme als auch bei der Aufnahme des Balls zur Beendigung eines Dribblings.

Auch mehrfaches Fumbling gilt nicht als Dribbling.

**24-C** **Situation.** A1 kann einen zugespielten Ball nicht fangen und der Ball fällt zu Boden. A1 hebt den Ball wieder auf und beginnt zu dribbeln. Als er das Dribbling beenden will, fällt ihm der Ball beim Aufnehmen wieder aus den Händen. Er bückt sich, hebt den Ball vom Boden auf und wirft auf den Korb.

**Regelung.** Die Aktionen von A1 sind legal, da es sich in beiden Fällen um Fumbling handelt.

**24-D** **Situation.** B1 steht in legaler Verteidigungs-Position direkt an der Seitenlinie. A1 dribbelt direkt auf B1 zu, dribbelt durch dessen Beine, läuft um ihn herum und verlässt dabei mit beiden Füßen das Spielfeld. Hinter B1 betritt A1 wieder das Spielfeld und dribbelt weiter.

**Regelung.** Legale Aktion. A1 dribbelt regelgerecht, und auch das Verlassen des Spielfelds ist nicht zu beanstanden, da ihm durch den damit verbundenen Umweg kein Vorteil entsteht.

## Art. 25 Schrittfehler

**25-1** **Kommentar.** Es ist keine Regelübertretung wenn ein Spieler
a) auf dem Boden liegend die Ballkontrolle erlangt.
b) mit dem Ball in den Händen auf den Boden fällt.
c) aus der Bewegung heraus mit dem Ball zum Boden fällt und durch seinen Schwung kurzzeitig über den Boden rutscht
Wenn er jedoch anschließend mit Ball über den Boden rollt oder aufzustehen versucht, ist dies eine Regelübertretung.

**25-2** **Situation.** A1 verliert mit dem Ball in seinen Händen sein Gleichgewicht und fällt zu Boden.

**Regelung.** Legale Aktion von A1, da der Sturz nicht beabsichtigt war.

**25-3** **Situation.** A1 liegt auf dem Boden und erlangt dort die Ballkontrolle. Noch im Liegen
a) passt er den Ball zu A2.
b) beginnt er ein Dribbling.
c) versucht er, mit dem Ball in der Hand aufzustehen.

**Regelung.** Legale Aktion von A1 in den Fällen a) und b). Im Fall c) begeht A1 einen Schrittfehler.

**25-4** **Situation.** A1 fällt mit dem Ball in seinen Händen zu Boden und rutscht dort durch seinen Schwung etwas weiter.

**Regelung.** Das unbeabsichtigte Rutschen von A1 ist keine Regelübertretung. Wenn aber A1 anschließend mit Ball über den Boden rollt oder aufzustehen versucht, ist dies ein Schrittfehler.

**25-5** **Kommentar.** Wenn ein Spieler in seiner Korbwurfaktion gefoult wird und anschließend mit einem Schrittfehler einen Korb erzielt, zählt dieser Korb nicht und es werden Freiwürfe verhängt.

**25-6** **Situation.** A1 zieht zum Korb, beginnt mit dem Ball in seinen Händen eine Korbwurfbewegung und wird dann von B1 gefoult. Mit einem Schrittfehler erzielt A1 einen Korb.

**Regelung.** Der Korb zählt nicht. A1 erhält zwei bzw. drei Freiwürfe.

**25-A** **Kommentar.** Für die richtige Auslegung der Schrittfehler-Regel durch den Schiedsrichter ist es erforderlich, dass er den Beginn eines Dribblings oder den Pass zu einem Mitspieler antizipiert und deshalb sofort den Blick auf die Füße dieses Spielers richtet. Zur korrekten Entscheidungsfindung gilt für den Schiedsrichter folgender zeitlicher Ablauf:

- Bestimme den Standfuß.
- Achte auf illegale Bewegung des Standfußes.

**A) Bestimmung des Standfußes**

- Hat ein Spieler **beide Füße** auf dem Boden, wenn er den Ball erhält oder ein Dribbling beendet, kann er seinen Standfuß frei wählen. Hebt er einen Fuß an, wird der andere Fuß zum Standfuß.
- Hat ein Spieler **einen Fuß** auf dem Boden, wenn er den Ball erhält oder ein Dribbling beendet, ist dieser Fuß der Standfuß.
- Ist ein Spieler in der Luft, also mit **keinem Fuß** auf dem Boden, wenn er den Ball erhält oder ein Dribbling beendet, und landet dann mit dem Ball, gilt Folgendes:
  a) Berührt bei der Landung zuerst der eine und dann der andere Fuß den Boden, ist der zuerst aufgesetzte Fuß der Standfuß.
  b) Landet er mit beiden Füßen gleichzeitig, kann er seinen Standfuß frei wählen.
  c) Landet er zuerst auf einem Fuß, springt erneut hoch - da er in einer schnellen Vorwärtsbewegung ist - und landet dann auf beiden Füßen gleichzeitig, ist diese Aktion legal. Allerdings hat dieser Spieler jetzt keinen Standfuß und darf deshalb keinen Sternschritt mehr machen.

**B) Einschränkungen für die Bewegung des Standfußes**

Sobald der Standfuß festgelegt ist, kann der Spieler ein Dribbling beginnen, den Ball passen oder auf den Korb werfen. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Beginnt er ein Dribbling, muss der Ball seine Hand verlassen haben, bevor er den Standfuß anhebt.
- Zum Passen oder Werfen darf er seinen Standfuß anheben (Aufgelöster Sternschritt). Der Ball muss aber die Hände des Spielers verlassen haben, bevor er den Standfuß wieder aufsetzt.

Die Schrittfehler-Regel ist für die Anwendung des Vorteil/Nachteil-Prinzips neben der Beurteilung von Kontakten wesentlich.

**25-B** **Situation.** A1 erhält den Ball in der Luft, landet gleichzeitig mit beiden Füßen und setzt danach einen Fuß nach vorne. Er hebt den hinteren Fuß an und wirft oder passt, bevor der hintere Fuß wieder am Boden ist (Aufgelöster Sternschritt).

**Regelung.** Legale Aktion. Der hintere Fuß wurde zum Standfuß. Beim Pass oder Korbwurf darf der Standfuß angehoben, darf aber erst wieder aufgesetzt werden, nachdem der Ball muss die Hände von A1 verlassen hat.

**25-C** **Kommentar.** Ein Spieler, der in der Luft den Ball fängt und anschließend mit beiden Füßen gleichzeitig auf dem Boden landet, kann seinen Standfuß frei bestimmen. Sobald er jedoch einen Fuß anhebt, wird der andere Fuß zum Standfuß.

**25-D** **Situation.** A1 steht an der gegnerischen Zone mit dem Rücken zum Korb. Er erhält den Ball im Sprung und landet zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß. Er dreht sich um den linken Fuß, um eine Wurfposition zu erhalten, und macht mit dem rechten Fuß einen neuen Kontakt mit dem Boden.

**Regelung.** Schrittfehler von A1. Sein rechter Fuß ist Standfuß, den er zwar zum Korbwurf anheben darf, aber nicht mehr mit dem Ball noch in der Hand wieder aufsetzen darf.

**25-E** **Situation.** A1 landet nach einem Rebound gleichzeitig mit beiden Füßen und kommt damit zum Stopp. Er springt erneut ab, landet wieder mit beiden Füßen und wirft dann auf den Korb.

**Regelung.** Schrittfehler von A1. Mit der Landung mit beiden Füßen gleichzeitig hat A1 die freie Wahl des Standfußes. Sobald A1 mit beiden Füßen wieder abspringt und vor dem Korbwurf aufsetzt, hat er zwangsläufig seinen Standfuß angehoben und wieder aufgesetzt.

**25-F** **Situation.** A1 erhält den Ball in der Luft und landet gleichzeitig mit beiden Füßen. Er beginnt um den rechten Fuß einen Sternschritt. Nach mehreren Sternschritten hebt er den rechten Fuß an und wirft oder passt den Ball, bevor sein rechter Fuß den Boden berührt.

**Regelung.** Dies ist kein Schrittfehler, da A1 seinen Standfuß (hier: rechter Fuß) frei bestimmen kann, und der Ball darüber hinaus seine Hände verlassen hatte, bevor sein Standfuß wieder auf den Boden aufgesetzt wurde.

**25-G** **Situation.** A1 hält unmittelbar am gegnerischen Korb den Ball in beiden Händen und springt aus dem Stand hoch, um den Ball in den Korb zu dunken. Er springt jedoch nicht hoch genug, so dass er den Ball nur gegen den Ring drückt und wieder mit Ball landet, ohne dass dieser die Hände verlassen hat.

**Regelung.** Schrittfehler von A1, da der Ball seine Hände nicht verlassen hat, bevor er wieder landete.

**25-H** **Situation.** A1 springt, um einen Sprungwurf auszuführen, merkt jedoch, dass er gegen den großen Gegenspieler B1 nicht werfen kann. Er lässt daher den Ball los, ehe er mit seinen Füßen wieder auf dem Boden ist, und beginnt zu dribbeln.

**Regelung.** Schrittfehler von A1, da er seinen Standfuß durch den Sprung angehoben hat. A1 hätte vor dem Landen nur noch passen können.

**25-I** **Situation.** A1 springt mit dem Ball hoch. B1 blockt legal den Ball, ohne dass der Ball die Hand von A1 verlässt. Kurz bevor A1 mit dem Ball wieder am Boden ist, nimmt B1 seine Hand vom Ball.

**Regelung.** Schrittfehler von A1. Hat jedoch B1 seine Hand noch fest am Ball, entsteht eine Sprungballsituation.

**25-K** **Situation.** A1 erhält den Ball in der Bewegung, während er einen Fuß am Boden hat. Er bleibt im Rhythmus und kommt danach
a) mit beiden Füßen gleichzeitig auf den Boden und macht einen Sternschritt.
b) mit beiden Füßen nacheinander auf den Boden.

**Regelung.**
Im Fall a) begeht A1 einen Schrittfehler, da er keinen Standfuß hat.
Im Fall b) begeht A1 einen Schrittfehler, da er nicht gleichzeitig mit beiden Füßen am Boden war.

**25-L** **Situation.** A1 erhält nach einem Einwurf den Ball und beginnt zu dribbeln. Dabei hebt A1 seinen Standfuß an, bevor der Ball seine Hand verlässt.
a) Es ist kein Spieler der Mannschaft B in seiner Nähe.
b) B1 verteidigt aktiv A1.

**Regelung.** Hier ist das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anzuwenden:
Im Fall a) ist kein Schrittfehler zu pfeifen, da gegen Dribbler A1 nicht aktiv verteidigt wird. A1 hat durch den Schrittfehler zu Beginn des Dribblings keinen Vorteil.
Im Fall b) ist auf Schrittfehler von A1 zu entscheiden, da A1 einen Vorteil erlangt und B1 in seiner Verteidigungsbemühung benachteiligt wird.

**25-M** **Situation.** A1 steht mit dem Rücken zum gegnerischen Korb in der Zone und wird dabei von B1 eng im Rücken bewacht. A1 setzt seinen linken Fuß hinter den Fuß von B1, dreht sich schnell um B1 herum Richtung Korb und macht mit einem anschließenden Zweierkontakt einen Korbleger.

**Regelung.** Schrittfehler von A1.

**25-N** **Situation.** A1 macht - sei es aus dem Stand oder im Zug zum gegnerischen Korb - einen Schritt vorwärts, zieht seinen Standfuß auf dem Boden nach, nähert sich auf diese Weise um einen Schritt dem Korb und springt dann zum Sprungwurf hoch.

**Regelung.** Den Standfuß über den Boden nachzuziehen ist ein Schrittfehler.

## Art. 26 Drei Sekunden

**26-A** **Kommentar.** Die Drei-Sekunden-Regel ist grundsätzlich auf jeden Angreifer anzuwenden, unabhängig davon, ob er in Ballbesitz ist oder nicht. Es wird nur dann nicht gepfiffen, wenn der Spieler mit Ablauf der drei Sekunden gerade dabei ist, die Zone zu verlassen.

**26-B** **Situation.** A1 steht bereits drei Sekunden in der gegnerischen Zone, als er den Ball erhält und eine Bewegung zum Korb startet.

**Regelung.** Dies ist eine Verletzung der Drei-Sekunden-Regel und ist sofort abzupfeifen, also nicht erst dann, wenn A1 auf den Korb wirft.

**Anmerkung.** Nicht zu pfeifen ist, wenn A1 weniger als drei Sekunden in der Zone ist, dann den Ball erhält und sofort eine Korbwurfbewegung beginnt.

**26-C** **Situation.** A1 ist weniger als drei Sekunden in der Zone in der Nähe des Korbs und erhält den Ball. Er macht wiederholte Täuschungsmanöver, um sich gegen seinen Verteidiger durchzusetzen.

**Regelung.** Drei-Sekunden-Regelübertretung durch A1, sobald erkennbar ist, dass A1 nicht zügig zum Korbwurf kommt.

**26-D** **Situation.** A1steht bereits drei Sekunden in der Zone und stellt dort für A2 einen Block. A2 streift seinen Verteidiger an diesem Block ab und zieht zum Korb.

**Regelung.** Drei-Sekunden-Regelübertretung durch A1.

**26-E** **Situation.** A1 ist seit drei Sekunden in der gegnerischen Zone und auf dem Weg, diese zu verlassen. Da ihm dabei der direkte Weg versperrt ist, dauert es etwas länger, bis er mit beiden Füßen außerhalb der Zone ist.

**Regelung.** Versucht A1 erkennbar die Zone zu verlassen, wartet der Schiedsrichter ab, ob A1 die Zone tatsächlich verlässt.

**26-F** **Situation.** A1 dribbelt in seinem Rückfeld unter enger Bewachung von B1. Gleichzeitig befindet sich A2 länger als drei Sekunden in der Zone.

**Regelung.** Legale Aktion. Solange der Ball im Rückfeld der angreifenden Mannschaft ist, kann diese nicht gegen die Drei-Sekunden-Regel verstoßen.

**26-G** **Situation.** A1 ist seit etwa zwei Sekunden in der Zone, als A2 einen Drei-Punkte-Korbwurf macht. Der Ball berührt das Spielbrett, aber nicht den Ring. A1, immer noch in der Zone, fängt den Rebound.

**Regelung.** Legale Aktion. Das Zählen der drei Sekunden endet, sobald der Ball die Hand des Werfers A2 verlässt und damit die Ballkontrolle endet.

## Art. 27 Nah bewachter Spieler

**27-A** **Kommentar.** „Nah“ ist mit „bis zu einem normalen Schritt“ Abstand definiert und „bewacht“ bedeutet, dass sich der Verteidiger in einer aktiven Verteidigungs-Position bei ihm befinden muss. Das Zählen der fünf Sekunden endet, sobald sich der Verteidiger vom Ballbesitzer entfernt oder wenn dieser zu dribbeln beginnt, auf den Korb wirft oder passt.

**27-B** **Situation.** Zwei Gegenspieler doppeln A1, der länger als fünf Sekunden dribbelt.

**Regelung.** Legale Aktion, weil A1 dribbelt.

**27-C** **Situation.** B1 bewacht nah A1, der den Ball hält. A1 hält den Ball länger als fünf Sekunden, bemüht sich jedoch dabei, durch Sternschritte frei zu kommen.

**Regelung.** Regelübertretung durch A1, da er den Ball hält und nah bewacht wird.

**27-D** **Situation.** Kurz vor Ende des Spiels hält A1 bei knapper Führung den Ball in beiden Händen, ohne dass gegen ihn eng verteidigt wird.

**Regelung.** Der Spieler kann dies im Rahmen der Acht-Sekunden-Regel im Rückfeld bzw. der 24-Sekunden-Regel tun.

## Art. 28 Acht Sekunden

**28-1** **Kommentar.** Die Anwendung dieser Regel basiert ausschließlich auf der individuellen Zählweise der acht Sekunden durch einen Schiedsrichter. Bei einer Abweichung zwischen der Zählweise des Schiedsrichters und der Wurfuhrgilt die Entscheidung des Schiedsrichters.

**28-2** **Situation.** A1 dribbelt in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter eine Acht-Sekunden-Regelübertretung pfeift. Die Wurfuhr zeigt an, dass erst sieben Sekunden vergangen sind.

**Regelung.** Über den Ablauf der acht Sekunden entscheidet allein der Schiedsrichter.

**28-A** **Kommentar.** Eine Abweichung zwischen der Wurfuhr und der Zählweise der Schiedsrichter kann durch einen Fehler des Wurfuhr-Zeitnehmers entstehen, wenn er die Wurfuhr nach einem erfolglosen Korbwurf bereits bei Ringberührung des Balls nicht nur zurücksetzt, sondern neu startet, obwohl noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat.

**28-B** **Situation.** Mannschaft A hat den Ball in ihrem Rückfeld sechs Sekunden unter Kontrolle, als A1 einen weiten Pass zu A2 in seinem Vorfeld spielt.

**Regelung.** Der Schiedsrichter muss solange weiter zählen, bis der Ball im Vorfeld ist.

**28-3** **Kommentar.** Wird das Zählen der acht Sekunden im Rückfeld aufgrund einer Sprungballsituation unterbrochen und erhält die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, bleibt ihr nur noch die Restzeit der acht Sekunden.

**28-4** **Situation.** Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als auf Halteball entschieden wird. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

**Regelung.** Mannschaft A bleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.

**28-5** **Kommentar.** Bei einem Dribbling vom Rückfeld ins Vorfeld geht der Ball ins Vorfeld, wenn beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig Kontakt mit dem Vorfeld haben.

**28-6** **Situation.** A1 steht an der Mittellinie mit einem Fuß im Rückfeld und dem anderen Fuß im Vorfeld (Zwitterstellung). Er erhält den Ball von A2 aus seinem Rückfeld und passt ihn zurück zu A2, der sich immer noch im Rückfeld von Mannschaft A befindet.

**Regelung.** Legale Aktion. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf er den Ball ins Rückfeld passen. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

**28-7** **Situation.** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und beendet sein Dribbling in Zwitterstellung an der Mittellinie, indem er den Ball in seine Hände nimmt. Dann passt er den Ball zu A2, der ebenfalls in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.

**Regelung.** Legale Aktion. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf den Ball zu A2 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

**28-8** **Situation.** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und hat einen Fuß (nicht beide) bereits im Vorfeld. Nun passt er den Ball zu A2, der in Zwitterstellung an der Mittellinie steht. A2 dribbelt dann in sein Rückfeld.

**Regelung.** Legale Aktion. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf er den Ball zu A2 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. A2 darf deshalb ins Rückfeld dribbeln, die acht Sekunden werden weitergezählt.

**28-9** **Situation.** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt weiter dribbelnd seine Vorwärtsbewegung, während er

a) in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.

b) mit beiden Füßen im Vorfeld ist, aber den Ball im Rückfeld dribbelt.
c) mit beiden Füßen im Rückfeld ist, aber den Ball im Vorfeld dribbelt.
d) mit beiden Füßen im Vorfeld ist, den Ball im Rückfeld dribbelt und dann mit beiden Füßen ins Rückfeld zurückkehrt.

**Regelung.** In allen genannten Fällen befindet sich Dribbler A1 weiterhin im Rückfeld, da in keinem der Fälle sowohl beide Füße als auch der Ball vollständig im Vorfeld sind. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

**28-10** **Kommentar.** Wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, einen Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch oder im Rückfeld erhält, werden die acht Sekunden weitergezählt. Der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, muss den Einwerfer über die restliche Zeit informieren.

**28-11** **Situation.** A1 dribbelt seit vier Sekunden in seinem Rückfeld, als es zu einer Gewalttätigkeit kommt. Die Ersatzspieler A7 und B9 werden disqualifiziert, weil sie das Spielfeld betreten haben. Die beiden gleichen Strafen heben sich auf und das Spiel wird mit Einwurf von A2 an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. A2 wirft zu A3 ein, der sich in seinem Rückfeld befindet.

**Regelung.** Mannschaft A hat vier Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

**28-12** **Situation.** Mannschaft A kontrolliert den Ball in ihrem Rückfeld. Nach sechs Sekunden wird ein Doppelfoul gepfiffen, welches sich
a) im Rückfeld
b) im Vorfeld
ereignet.

**Regelung.**
a) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Regelverletzung in ihrem Rückfeld fortgesetzt. Sie hat noch zwei Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.
b) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Regelverletzung in ihrem Vorfeld fortgesetzt.

**28-13** **Situation.** A1 dribbelt seit vier Sekunden in seinem Rückfeld, als B1 den Ball ins Aus tippt.

**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld fortgesetzt. Sie hat noch vier Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

**28-C** **Kommentar.** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, gibt es beim anschließenden Einwurf keine neuen acht Sekunden, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde. Die acht Sekunden werden weiter gezählt.

**28-D** **Situation.** In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt die Ballkontrolle und A1 dribbelt vier Sekunden lang in seinem Rückfeld, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil
a) die Spieluhr oder Wurfuhr nicht läuft.
b) eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
c) die Wurfuhr irrtümlich zurückgesetzt wurde.

**Regelung.** In allen Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld fortgesetzt und die acht Sekunden werden mit einer Restzeit von vier Sekunden weiter gezählt. Es würde Mannschaft B benachteiligen, wenn es neue acht Sekunden geben würde.

**28-E** **Situation.** A1 hat den Ball bereits sieben Sekunden in seinem Rückfeld unter Kontrolle, als er versucht, ihn zu seinem Mitspieler A2 ins Vorfeld zu passen. In diesen Pass springt B1, der sich ebenfalls im Rückfeld der Mannschaft A befindet, und schlägt den Ball zurück zu A1. Der Schiedsrichter entscheidet anschließend auf Übertretung der Acht-Sekunden Regel.

**Regelung.** Richtige Entscheidung. Der Ball war nicht innerhalb acht Sekunden im Vorfeld von Mannschaft A.

**28-F** **Situation.** Gegen Ende der Acht-Sekunden-Periode passt A1 den Ball aus seinem Rückfeld ins Vorfeld. Bevor die acht Sekunden abgelaufen sind, wird der Ball von B1 im Vorfeld von Mannschaft A berührt und prallt zurück zu A2 in seinem Rückfeld.

**Regelung.** Mannschaft A steht eine neue Acht-Sekunden-Periode zu, da der Ball durch die Berührung von B1 im Vorfeld war.

**28-G** **Situation.** Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als der Ball durch eine Berührung von B1 ins Aus geht. Der Einwerfer A1 wirft den Ball zu A2, der den Ball zwar berührt, aber nicht kontrolliert. Anschließend rollt der Ball einige Sekunden frei über das Spielfeld, bevor A2 Ballkontrolle erlangt.

**Regelung.** Die acht Sekunden werden weitergezählt, sobald A2 den Ball auf dem Spielfeld berührt.

**28-H** **Situation.** Mannschaft A hat seit vier Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als das Spiel wegen Verletzung von A2 unterbrochen wird. Der Schiedsrichter setzt das Zählen der acht Sekunden fort.

**Regelung.** Nach einer Verletzung eines Spielers der ballkontrollierenden Mannschaft hat sie nur noch vier Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

**28-I** **Kommentar.** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel im Rückfeld der angreifenden Mannschaft aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, erhält die angreifende Mannschaft beim anschließenden Einwurf keine neue Acht-Sekunden-Periode, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde.

**28-K** **Situation.** Nach einem Einwurf von der eigenen Endlinie dribbelt A1 seit fünf Sekunden in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, weil die Wurfuhr versehentlich nicht gestartet wurde.

**Regelung.** Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld bei noch drei Sekunden Restzeit für die Acht-Sekunden-Regel.

## Art. 29/50 24 Sekunden

**29/50-1** **Kommentar.** Ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, und der Ball verfehlt anschließend den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn, die gegnerische Mannschaft erlangt sofort und eindeutig Ballkontrolle. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

**29/50-2** **Situation.** Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball berührt anschließend das Spielbrett und springt dann über das Spielfeld, wo er zuerst von B1, dann von A2 berührt und schließlich von B2 kontrolliert wird.

**Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung, weil der Ball den Ring nicht berührt hat und es anschließend zu keiner sofortigen eindeutigen Ballkontrolle durch die gegnerische Mannschaft kam.

**29/50-3** **Situation.** Ein Korbwurf von A1 berührt das Spielbrett, verfehlt aber den Ring. Beim Rebound berührt B1 den Ball, ohne die Ballkontrolle zu erlangen. Danach fängt A1 den Ball und es ertönt das Signal der Wurfuhr.

**Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung, da die Wurfuhr weiter läuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt und anschließend wieder ein Spieler der angreifenden Mannschaft Ballkontrolle erlangt.

**29/50-4** **Situation.** Gegen Ende der Wurfuhr-Periode wirft A1 auf den Korb. B1 blockt den aufsteigenden Ball. Anschließend ertönt das Signal der Wurfuhr, nach dem Signal wird B1 von A1 gefoult.

**Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung, da der Ball nicht den Ring berührte. Das Foul von B1 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

**29/50-5** **Situation.** Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball verfehlt den Ring, unmittelbar anschließend wird ein Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen.

**Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung, da Mannschaft B nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt.

**29/50-6** **Situation.** Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball verfehlt den Ring und wird von B1 berührt, bevor er ins Aus geht.

**Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung, da Mannschaft B nicht eindeutig Ballkontrolle erlangt.

**29/50-7** **Kommentar.** Ertönt das Signal der Wurfuhr in einer Situation, in der nach Meinung des Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

**29/50-8** **Situation.** Gegen Ende der Wurfuhr-Periode will A1 zu A2 passen (beide Spieler sind in ihrem Vorfeld), aber der Pass fliegt an A2 vorbei ins Rückfeld der Mannschaft A. Gegenspieler B1 sprintet als Einziger dem Ball hinterher und hätte freien Weg zum Korb, aber bevor er Ballkontrolle erlangen kann, ertönt das Signal der Wurfuhr.

**Regelung.** Erlangt B1 unmittelbare und eindeutige Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

**29/50-9** **Kommentar.** Erhält diejenige Mannschaft einen Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, die zuvor in Ballkontrolle war, bleibt ihr nur die Restzeit auf der Wurfuhr, die ihr bei Entstehen der Sprungballsituation noch zur Verfügung stand.

**29/50-10** **Situation.** Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr, als eine Sprungballsituation entsteht. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

a) Mannschaft A.
b) Mannschaft B.

**Regelung.**

a) Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr.
b) Mannschaft B erhält eine neue Wurfuhr-Periode.

**29/50-11** **Situation.** Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr, als der Ball ins Aus geht. Die Schiedsrichter sind sich nicht einig, ob A1 oder B1 zuletzt den Ball berührt hat, bevor er ins Aus ging und entscheiden auf Sprungballsituation. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

a) Mannschaft A.
b) Mannschaft B.

**Regelung.**

a) Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr.
b) Mannschaft B erhält eine neue Wurfuhr-Periode.

**29/50-12** **Kommentar.** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (außer wegen eines Ausballs) der Mannschaft, die nicht die Ballkontrolle hat, und die bisher angreifende Mannschaft erhält erneut den Ball zu einem Einwurf in ihrem Vorfeld, gilt für die Wurfuhr folgendes:

Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine Restzeit von

- 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der Restzeit gestartet.
- 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-13** **Situation.** B1 verursacht einen Ausball im Vorfeld der angreifenden Mannschaft A. Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von acht Sekunden.

**Regelung.** Mannschaft A hat noch eine Restzeit von acht Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-14** **Situation.** B1 foult A1, der in seinem Vorfeld dribbelt (zweites Mannschaftsfoul B). Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von drei Sekunden.

**Regelung.** Mannschaft A erhält auf der Wurfuhr neue 14 Sekunden.

**29/50-15** **Situation.** Bei noch vier Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als
a) A1
b) B1
sich verletzt und der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

**Regelung.** Der einwerfenden Mannschaft A erhält auf der Wurfuhr
a) eine Restzeit von vier Sekunden.
b) neue 14 Sekunden.

**29/50-16** **Situation.** Als der Ball nach einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, wird gegen A2 und B2 ein Doppelfoul verhängt. Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von sechs Sekunden. Der Ball geht nicht in den Korb und der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

**Regelung.** Mannschaft A hat noch eine Restzeit von sechs Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-17** **Situation.** Bei noch fünf Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr dribbelt A1, als gegen B1 und anschließend gegen Trainer A je ein technisches Foul verhängt wird.

**Regelung.** Beide Strafen heben sich auf, das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von fünf Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**29/50-18** **Situation.** Bei noch
a) 16 Sekunden
b) 12 Sekunden
Restzeit auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld im Angriff, als B1 den Ball absichtlich mit dem Fuß spielt oder ihn faustet.

**Regelung.** Für die Regelübertretung der Mannschaft B erhält Mannschaft A einen Einwurf in ihrem Vorfeld mit
a) 16 Sekunden
b) neuen 14 Sekunden
auf der Wurfuhr.

**29/50-19** **Situation.** Während eines Einwurfs von A1 in seinem Vorfeld hält B1 seine Arme über die Seitenlinie und blockiert den von A1 eingeworfenen Ball. Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von
a) 19 Sekunden.
b) Elf Sekunden.

**Regelung.** Für die Regelübertretung der Mannschaft B erhält Mannschaft A einen Einwurf in ihrem Vorfeld mit
a) 19 Sekunden
b) neuen 14 Sekunden
auf der Wurfuhr.

**29/50-20** **Situation.** A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als er von B1 unsportlich gefoult wird. Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von sechs Sekunden.

**Regelung.** Nach den Freiwürfen, egal ob erfolgreich oder nicht, wirft Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch und mit einer neuen Wurfuhr-Periode ein.

Die gleiche Regelung gilt im Fall eines technischen oder disqualifizierenden Fouls.

**29/50-21** **Kommentar.** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, wird beim anschließenden Einwurf die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde, sondern mit der Restzeit gestartet.

**29/50-22** **Situation.** In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt die Ballkontrolle und A1 dribbelt 20 Sekunden lang, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil
a) die Spieluhr oder Wurfuhr nicht läuft.
b) eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
c) die Wurfuhr irrtümlich zurückgesetzt wurde.

**Regelung.** In allen Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von vier Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt. Es würde MannschaftB benachteilgen, wenn die Wurfuhr zurückgesetzt würde.

**29/50-23** **Situation.** Nach einem Korbwurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab und wird von A2 gefangen. Neun Sekunden später ertönt irrtümlich das Signal der Wurfuhr, worauf die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.

**Regelung.** Da keine 24-Sekunden-Regelübertretung vorliegt, lassen die Schiedsrichter nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls anwesend, und dem Wurfuhr-Zeitnehmer vor dem Einwurf für Mannschaft A die Wurfuhr auf fünf Sekunden setzen.

**29/50-24** **Situation.** Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring, der Wurfuhr-Zeitnehmer stellt aber seine Wurfuhr irrtümlich zurück. A2 fängt den Rebound und einige Zeit später erzielt Mannschaft A einen Korb. Zu diesem Zeitpunkt werden die Schiedsrichter auf diese Situation aufmerksam gemacht.

**Regelung.** Die Schiedsrichter müssen (nach Beratung mit dem Kommissar, falls anwesend) bestätigen, dass der Ball beim Korbwurf von A1 den Ring nicht berührt hat. Danach müssen sie darüber entscheiden, ob der Ball die Hand von A2 noch innerhalb der eigentlichen Wurfuhr-Periode verlassen hat oder nicht. Wenn ja, zählt der Korb, wenn nein, liegt eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht.

**29/50-25** **Kommentar.** Der Einwurf als Teil der Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul wird auch in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, auch wenn die einwerfende Mannschaft vorher eine Auszeit genommen hat. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

**29/50-26** **Situation.** In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A1, als bei noch sechs Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr

a) B1 ein unsportliches Foul begeht.
b) Trainer B ein technisches Foul erhält.

Trainer A oder Trainer B nimmt nun eine Auszeit.

**Regelung.** Unabhängig davon, ob die Freiwürfe erfolgreich sind oder nicht und welcher Trainer die Auszeit genommen hat, erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit neuen 24 Sekunden.

**29/50-27** **Kommentar.** Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, wird ein Verteidigerfoul gepfiffen. Die Wurfuhr wird folgendermaßen gesetzt:

- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine Restzeit von 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der Restzeit gestartet.
- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine Restzeit von 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-28** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, wird bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr A2 von B2 gefoult (zweites Mannschaftsfoul B). Der Ball

a) geht in den Korb.
b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.

**Regelung.**

a) Der Korb von A1 zählt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
b) Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-29** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Danach wird A2 von B2 gefoult (zweites Mannschaftsfoul B). Der Ball

a) geht in den Korb.
b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.

**Regelung.**

a) Der Korb von A1 zählt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
b) Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-30** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, wird bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr A2 von B2 gefoult (fünftes Mannschaftsfoul B). Der Ball

a) geht in den Korb.
b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.

**Regelung.**

a) Der Korb von A1 zählt und A2 erhält zwei Freiwürfe.
b) A2 erhält zwei Freiwürfe.

**29/50-31** **Situation.** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Danach wird A2 von B2 gefoult (fünftes Mannschaftsfoul B). Der Ball

a) geht in den Korb.
b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.

**Regelung.**

a) Der Korb von A1 zählt und A2 erhält zwei Freiwürfe.
b) A2 erhält zwei Freiwürfe.

**29/50-32** **Kommentar.** Prallt der Ball aus irgendeinem Grund vom Ring des gegnerischen Korbes ab und dieselbe Mannschaft erlangt wieder Ballkontrolle, welche sie hatte, bevor der Ball den Ring berührt hat, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**29/50-33** **Situation.** Einen Pass von A1 zu A2 fälscht B2 so ab, dass der Ball den Ring berührt. A3 erlangt dann Ballkontrolle.

**Regelung.** Sobald A3 Ballkontrolle erlangt, wir die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**29/50-34** **Situation.** A1 wirft auf den Korb mit noch

a) Vier Sekunden
b) 20 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Ball berührt den Ring, prallt davon ab und A2 erlangt Ballkontrolle.

**Regelung.** In beiden Fällen und unabhängig davon ob A2 die Ballkontrolle in seinem Vor- oder Rückfeld erlangt wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-35** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach berührt B1 den Ball und anschließend erlangt A2 Ballkontrolle.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt sobald A2 Ballkontrolle erlangt.

**29/50-36** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach berührt B1 den Ball, der dann ins Aus geht.

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Ausballs. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt unabhängig davon ob der Einwurf im Vor- oder Rückfeld ausgeführt wird.

**29/50-37** **Situation.** Gegen Ende der Wurfuhr-Periode wirft A1 den Ball an den Ring, um die Wurfuhr zurückzusetzen. Nach der Ringberührung berührt B1 den Ball, der dann im Rückfeld ins Aus geht.

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A im Rückfeld. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**29/50-38** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach tippt A2 den Ball und anschließend erlangt A3 Ballkontrolle.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt sobald A3 im Vor- oder Rückfeld Ballkontrolle erlangt.

**29/50-39** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Beim Rebound wird A2 von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-40** **Situation.** Ein Korbwurf von A1 geht in den Korb und dann wird A2 von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-41** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Beim Rebound wird ein Sprungball zwischen A2 von B2 gepfiffen. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung Mannschaft A.

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle der Sprungballsituation. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

**29/50-42** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 klemmt der Ball zwischen Ring und Spielbrett ein. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung Mannschaft A, die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von acht Sekunden.

**Regelung.** Einwurf für Mannschaft A von der Endlinie neben dem Spielbrett mit einer Restzeit auf der Wurfuhr von acht Sekunden.

**29/50-43** **Situation.** A1 passt den Ball zu einem Alley-oop zu A2, der den Ball verpasst. Der Ball berührt den Ring und wird dann von A3 gefangen.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A3 Ballkontrolle erlangt. Falls A3 den Ball im Rückfeld berührt, ist dies eine Rückspiel-Regelübertretung.

**29/50-44** **Situation.** Nach einem Defensivrebound möchte A1 zu A2 passen. B1 tippt den Ball aus den Händen von A1. Anschließend berührt der Ball den Ring, wo B2 ihn fängt.

**Regelung.** Bevor der Ball den Ring berührte, war Mannschaft A in Ballkontrolle. Daher erhält Mannschaft B beim Erlangen der Ballkontrolle neue 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-45** **Kommentar.** Erlangt eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball und die Spieluhr zeigt 14 Sekunden oder weniger, ist die Wurfuhr auszuschalten.

**29/50-46** **Situation.** Mannschaft A erlangt die Ballkontrolle bei noch zwölf Sekunden Restzeit auf der Spieluhr.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

**29/50-47** **Situation.** Bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch drei Sekunden auf der Wurfuhr berührt B1 im Vorfeld der Mannschaft A absichtlich den Ball mit dem Fuß.

**Regelung.** Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

**29/50-48** **Situation.** Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr und noch drei Sekunden auf der Wurfuhr tritt B1 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß.

Regelung. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld mit noch sieben Sekunden auf der Spieluhr. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

**29/50-49** **Situation.** Bei noch 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle. Bei noch 19 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und wird dann von A2 gefangen.

**Regelung.** Die Wurfuhr wird bei der ersten Ballkontrolle von Mannschaft A nicht gestartet. Sie wird aber auf 14 Sekunden gesetzt sobald A2 Ballkontrolle erlangt, da auf der Spieluhr noch mehr als 14 Sekunden sind.

**29/50-50** **Situation.** Bei noch 58 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wird A1 in seinem Rückfeld von B1 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B). Mannschaft A hat noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch mit 19 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**29/50-51** **Situation.** Bei noch 58 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wird A1 in seinem Rückfeld von B1 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B). Mannschaft A hat noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft B nimmt eine Auszeit.

**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von ihrem Rückfeld mit neuen 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**29/50-52** **Situation.** Bei noch 30 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld. B1 tippt den Ball in das Rückfeld von Mannschaft A wo der Ball von A2 aufgenommen wird. Anschließend wird A2 von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B). Mannschaft A hat noch acht Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

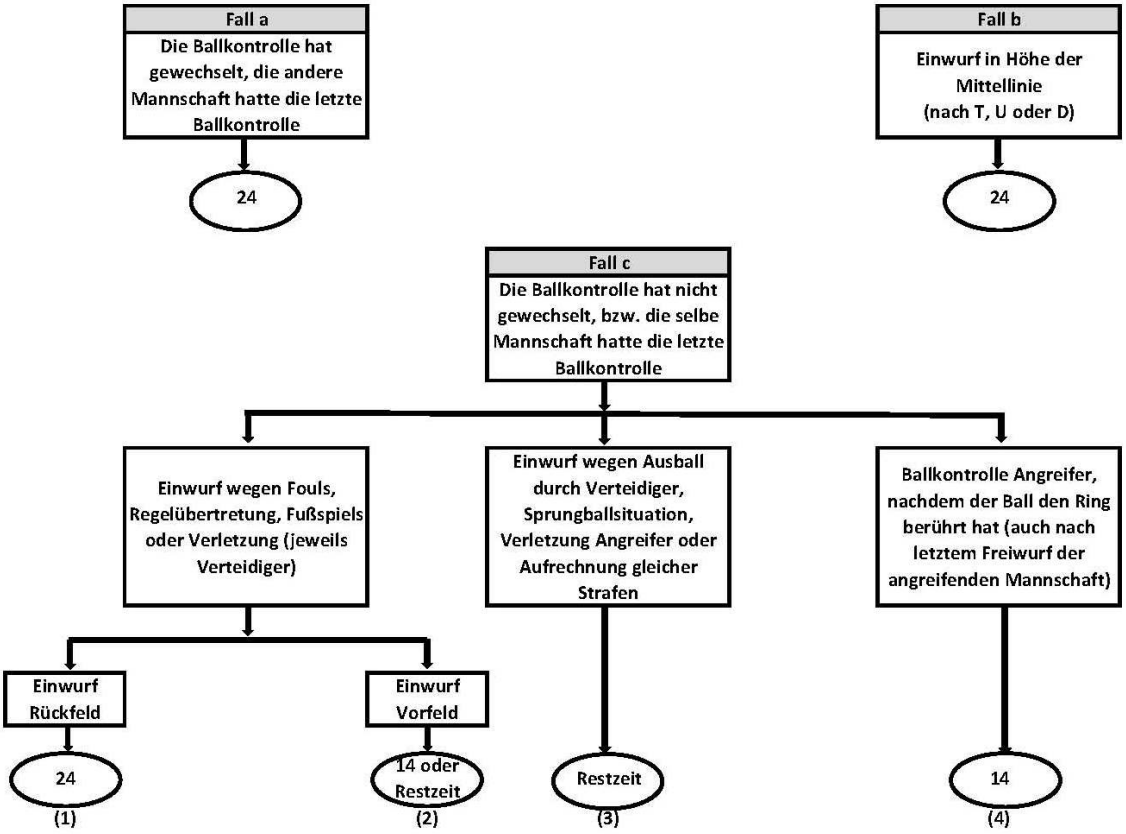
**Regelung.** Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**29/50-A** Kommentar. Die FIBA interpretiert gemäß den Regeln die erforderliche Ringberührung so, dass nicht nur die Berührung, sondern auch das Abprallen des Balls vom Ring gemeint ist. Dies liegt beim Einklemmen des Balls nicht vor.

**29/50-B** **Kommentar.** Bei absichtlichem Fußspiel eines Verteidigers im Rückfeld der angreifenden Mannschaft erhält diese eine neue Wurfuhr-Periode. Der Schiedsrichter macht dies durch das entsprechende Handzeichen deutlich. Das Handzeichen gibt der Schiedsrichter im Vorfeld nur wenn die angreifende Mannschaft nur noch weniger als 14 Sekunden auf der Wurfuhr hat und deshalb eine neue 14-Sekunden-Periode erhält.

Gibt ein Schiedsrichter bei einer Fußspiel-Entscheidung kein Handzeichen für eine neue Wurfuhr-Periode, muss der Wurfuhr-Zeitnehmer dies sofort mit dem Schiedsrichter klären.

**29/50-C** **Kommentar.** In der folgenden Übersicht sind die wesentlichen Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr dargestellt.



**Wesentliche Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr:**

| | | |
|---|---|---|
| Fall a) | Die andere Mannschaft hatte zuletzt Ballkontrolle: | Neue 24 Sekunden |
| Fall b) | Einwurf in Höhe der Mittellinie nach T, U oder D: | Neue 24 Sekunden |
| Fall c) | Dieselbe Mannschaft hatte zuletzt Ballkontrolle: | Weitere Kriterien prüfen |

**Beispiele** (Lösungen mit Verweis auf obiges Diagramm):

1. Korberfolg Mannschaft A. B1 will von seiner Endlinie zu B2 im Rückfeld einwerfen. A1 fängt den Pass ab. **Lösung:** Neue 24 Sekunden (Diagramm: Fall a)
2. Angreifer A2 wird eine Minute vor Spielende in seinem Rückfeld gefoult. Auszeit Mannschaft A. Einwurf A an der Einwurfmarkierung im Vorfeld. **Lösung:** Restzeit oder 14 Sekunden (Fall c-2)
3. Erfolgloser Korbwurf von A1, Ball berührt den Ring. Anschließend wird A2 beim Kampf um den Rebound gefoult. Einwurf A. **Lösung:** 14 Sekunden (Fall c-4)
4. Korberfolg Mannschaft A. B1 wirft von seiner Endlinie ein, tritt aber dabei über die Endlinie. Einwurf A von derselben Stelle. **Lösung:** 24 Sekunden (Fall a)
5. Erfolgloser Korbwurf von A1, Ball klemmt am Ring ein. Einwurf A gemäß Einwurfpfeil. **Lösung:** Restzeit (Fall c-3)
6. A1 wird unsportlich gefoult. A1 wirft zwei Freiwürfe, danach Einwurf A in Höhe der Mittellinie. **Lösung:** 24 Sekunden (Fall b)
7. A1 will zu seinem Mitspieler A2 passen, der Ball prallt von dessen Schulter ab und berührt den Ring. A3 fängt den Ball. **Lösung:** 14 Sekunden (Fall c-4)
8. Mannschaft A ist in ihrem Rückfeld in Ballbesitz. Schiedsrichter unterbricht wegen Verletzung B1. Einwurf A in ihrem Rückfeld. **Lösung:** Neue 24 Sekunden (Fall c-1)
9. Mannschaft A erzielt einen Feldkorb. Bevor B3 von seiner Endlinie einwirft, Foul von B4 mit Einwurf A. **Lösung:** Neue 24 Sekunden für Mannschaft A (Fall c-1)

**29/50-D** **Kommentar.** Ob der Ball bei einem Korbwurf bei Ablauf der 24-Sekunden den Ring berührt hat, ist einzig die Entscheidung der Schiedsrichter. Sie sind normalerweise in einer besseren Position als das Kampfgericht. Wird die Wurfuhr wegen einer vermeintlichen Ringberührung zurückgesetzt, bzw. wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, obwohl die Schiedsrichter eine Ringberührung gesehen haben, können die Schiedsrichter, sofern es aufgrund der Spielsituation erforderlich ist, eingreifen und eine entsprechende Korrektur der Wurfuhr und der Spielzeit verlangen. Dabei ist darauf zu achten, dass keine Mannschaft durch das Eingreifen benachteiligt wird.

**29/50-E** **Situation.** Mannschaft A ist in Ballbesitz, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht aus einem Grund, den Mannschaft B zu verantworten hat (B1 hat eine Kontaktlinse verloren, B2 ist verletzt, etc.). Der Schiedsrichter zeigt den Kampfrichtern an, dass Mannschaft A eine neue Wurfuhr-Periode erhält.

**Regelung.** In allen Situationen, bei denen der Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund unterbricht, den die verteidigende Mannschaft zu verantworten hat, muss der Wurfuhr-Zeitnehmer selbstständig seine Anlage auf 24 Sekunden zurückzusetzen. Der Schiedsrichter ist hier nicht verpflichtet, das entsprechende Handzeichen zu geben.

**29/50-F** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Beim Versuch, den auf dem Ring springenden Ball wegzutippen, stützt sich B2 auf A2 auf und erhält dafür ein Foul.

**Regelung.** Das ist keine 24-Sekunden-Regelübertretung. Das Foul wird bestraft.

**29/50-G** **Situation.** B1 foult A1 bei seinem Korbwurf, während sich der Ball noch in der Hand von A1 befindet. Der Ball geht in den Korb. Das Signal der Wurfuhr ertönt nach dem Foulpfiff, aber als der Ball noch in der Hand von A1ist.

**Regelung.** Durch den Schiedsrichterpfiff wird die Wurfuhr-Periode beendet. Das Signal der Wurfuhrhätte nicht mehr ertönen dürfen und ist deshalb zu ignorieren. Der Korb zählt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für A1 fortgesetzt.

**29/50-H** **Situation.** A1 wirft auf den Korb, der Ball verfehlt den Ring. Anschließend wird A2 beim Rebound von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul). Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von

a) 17 Sekunden.
b) 12 Sekunden.

**Regelung.** Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle des Fouls mit

a) 17 Sekunden
b) neuen 14 Sekunden

auf der Wurfuhr.

**29/50-I** **Situation.** A1 hat Ballkontrolle im Vorfeld, als B1 in einen Pass springt, den Ball abfälscht und dieser dadurch ins Rückfeld der Mannschaft A gerät. A2 erreicht als erster den Ball und nimmt ihn auf. Anschließend gelingt es B1, ebenfalls den Ball mit beiden Händen zu fassen. Bevor der Schiedsrichter auf Sprungball entscheidet, ertönt das Signal der Wurfuhr.

**Regelung.** Dies ist eine 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A. Weder liegt ein Rückspiel vor, noch hat Mannschaft A die Ballkontrolle verloren.

**29/50-K** **Situation.** In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels wird A2 in seinem Rückfeld von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul). Nun nimmt Mannschaft A eine Auszeit. Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von

a) 17 Sekunden.
b) 12 Sekunden.

**Regelung.** Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch mit

a) 17 Sekunden
b) neuen 14 Sekunden

auf der Wurfuhr.

**29/50-L** **Situation.** Nach einem Foul von B1 im Vorfeld der Mannschaft A bei einer Restzeit von sechs Sekunden auf der Wurfuhr wird diese irrtümlich nicht auf 14 Sekunden zurückgesetzt. Sechs Sekunden nach dem Einwurf ertönt das Signal der Wurfuhr, als Mannschaft A noch immer in Ballkontrolle ist.

**Regelung.** Ein irrtümliches Ertönen des Signals der Wurfuhr ist grundsätzlich nicht zu beachten und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Da in diesem Fall Mannschaft A klar benachteiligt wurde, muss das Spiel unterbrochen und die Wurfuhr auf jetzt noch acht Sekunden korrigiert werden. Die Spieluhr wird nicht korrigiert.

**29/50-M** **Kommentar.** Ob der Ball den Ring berührt hat oder ob die Ballkontrolle - auch kurzzeitig - gewechselt hat, entscheidet der Wurfuhr-Zeitnehmer. Die Schiedsrichter können diese Entscheidung gegebenenfalls korrigieren.

**29/50-N** **Situation.** A1 wirft nach 23 Sekunden Angriffszeit erfolglos auf den Korb. Der Wurfuhr-Zeitnehmer ist der Meinung, der Ball habe den Ring berührt und stoppt die Wurfuhr. A2 erlangt anschließend den Rebound. Der Schiedsrichter ist sich jedoch sicher, dass der Ball den Korb verfehlt hat und unterbricht das Spiel.

**Regelung.** Das Zurücksetzen der Wurfuhr hat in dieser Situation das Ertönen des Signals der Wurfuhr verhindert. Demnach hat Mannschaft A nach Meinung des Schiedsrichters eine 24-Sekunden-Regelübertretung begangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.

**29/50-O** **Situation.** Mannschaft A ist seit 18 Sekunden in Ballkontrolle, als es B2 gelingt, dem Dribbler A2 den Ball aus der Hand zu spielen. Anschließend erlangt A1 die Ballkontrolle. Der Wurfuhr-Zeitnehmer hat die Ballberührung von B2 als Dribbling und somit als Ballkontrolle interpretiert und seine Anlage zurückgesetzt. Der Schiedsrichter ist jedoch der Meinung, B2 habe den Ball nicht kontrolliert und unterbricht das Spiel.

**Regelung.** Durch das Zurücksetzen der Wurfuhr wurde Mannschaft B benachteiligt. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A mit noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

**29/50-P** **Kommentar.** Ist eine ordnungsgemäße Wurfuhr nicht vorhanden oder ausgefallen, muss die Mannschaft in Ballkontrolle akustisch - so laut wie möglich - darüber informiert werden, wie viel Zeit der Wurfuhr-Periode ihr noch zur Verfügung steht. Dies geschieht dadurch, dass die Restzeit auf der Wurfuhr durch den Wurfuhr-Zeitnehmer, beginnend mit „Acht“ Sekunden, „Fünf“, „Vier“ bis „Eine“ Sekunden, laut gerufen wird. Die Zahlen sind so zu rufen, dass mit dem Ende des Rufes die entsprechende Sekunde abgelaufen ist. Nach Ablauf von 24 Sekunden muss das Signal ertönen.

**29/50-Q** **Kommentar.** Sofern eine Mannschaft innerhalb der letzten 14 Sekunden vor dem Ende eines Spielabschnitts neue Ballkontrolle erlangt, beendet der Wurfuhr-Zeitnehmer seine Tätigkeit. Er soll sich dann den anderen Kampfrichtern zur Verfügung stellen. Der Wurfuhr-Zeitnehmer achtet auf die Position des Balls beim Signal der Spieluhr und darauf, ob ein eventuelles Foul vor oder nach Beginn des Schlusssignals begangen wurde.

## Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

**30-1** **Kommentar.** Befindet sich ein Spieler bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt am Boden hatte.

Hierzu gibt es folgende Ausnahme: Springt ein Spieler im Vorfeld ab, fängt in der Luft den Ball und erlangt dadurch die Ballkontrolle für seine Mannschaft, könnte er bei einer anschließenden Landung in seinem Rückfeld eine Rückspiel-Regelübertretung nicht vermeiden.

Deshalb gilt: Erlangt ein Spieler in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft, wird sein Vorfeld-/Rückfeld-Status erst festgelegt, nachdem er mit beiden Füßen auf dem Boden gelandet ist.

**30-2** **Situation.** A1 will aus seinem Rückfeld einen schnellen Pass zu A2 im Vorfeld spielen. B1 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.

**Regelung.** Legale Aktion von B1 in allen Fällen. B1 erlangt in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft und seine Position hinsichtlich Vor- oder Rückfeld wird erst festgelegt, wenn er mit beiden Füßen gelandet ist. Daher befindet sich B1 nach seiner Landung mit Ball legal in seinem Rückfeld.

**30-3** **Situation.** Beim Eröffnungssprungball zwischen A1 und B1 wird der Ball legal getippt. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet

a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.

**Regelung.** Legale Aktion in allen Fällen. A2 erlangt in der Luft die erste Ballkontrolle des Spiels und befindet sich nach seiner Landung mit Ball legal in seinem Rückfeld.

**30-4** **Situation.** A1 wirft im Vorfeld den Ball zu A2 ein. A2 springt im Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt den Ball in sein Rückfeld.

**Regelung.** Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A1 hatte bereits im Vorfeld Ballkontrolle für seine Mannschaft, bevor A2 den Ball in der Luft fängt und im Rückfeld landet. In allen Fällen handelt es sich um eine Rückspiel-Regelübertretung.

**30-5** **Situation.** Einwerfer A1 steht zu Beginn des zweiten Viertels in Zwitterstellung an der Mittellinie und wirft den Ball zu A2 ein. A2 springt im Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt den Ball in sein Rückfeld.

**Regelung.** Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A1 hatte bereits Ballkontrolle für seine Mannschaft. Da A2 in seinem Vorfeld abspringt, erlangt er in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft im Vorfeld und landet im Rückfeld. In allen Fällen handelt es sich um ein Rückspiel, sobald A2 mit dem Ball landet.

**30-6** **Situation.** A1 möchte aus seinem Rückfeld zu A2 im Vorfeld passen. B1 springt in seinem Vorfeld ab und fängt den Ball in der Luft. Bevor er landet, passt er den Ball zu B2 im Rückfeld der Mannschaft B.

**Regelung.** Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft B.

**30-7** **Kommentar.** Eine Mannschaft verursacht eine Rückspiel-Regelübertretung, wenn ein Spieler mit Ball im Vorfeld verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt und anschließend der Ball von einem Mitspieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird.

**30-8** **Situation.** A1 steht mit beiden Füßen in seinem **Vorfeld** in der Nähe der Mittellinie und spielt den Ball per Bodenpass zu A2, der ebenfalls mit beiden Füßen im **Vorfeld** in der Nähe der Mittellinie steht. Der Ball berührt das **Rückfeld**, bevor er von A2 gefangen wird.

Regelung. Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.

**30-9** **Situation.** A1 steht mit beiden Füßen in seinem **Rückfeld** in der Nähe der Mittellinie und spielt den Ball per Bodenpass zu A2, der ebenfalls mit beiden Füßen im **Rückfeld** in der Nähe der Mittellinie steht. Der Ball berührt das **Vorfeld**, bevor er von A2 gefangen wird.

**Regelung.** Legale Aktion. Da sich kein Spieler von Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Der Ball ist aber ins Vorfeld gegangen. Deshalbwerden die acht Sekunden nicht mehr weiter gezählt, sobald der Ball den Boden im Vorfeld berührt hat. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 den Ball berührt.

**30-10** **Situation.** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld in Richtung Vorfeld. Ein Schiedsrichter, der sich in Zwitterstellung an der Mittellinie befindet, fälscht den Ball ab. A2, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, nimmt den Ball auf.

**Regelung.** Legale Aktion. Da sich kein Spieler von Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Der Ball ist aber ins Vorfeld gegangen. Deshalb werden die acht Sekunden nicht mehr weiter gezählt, sobald der Ball den Schiedsrichter und damit den Boden im Vorfeld berührt hat. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 den Ball berührt.

**30-11** **Situation.** Mannschaft A kontrolliert den Ball in ihrem Vorfeld als der Ball gleichzeitig von A1 und B1 berührt wird. Von dort geht der Ball ins Rückfeld von Mannschaft A und wird zuerst von A2 berührt.

**Regelung.** Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.

**30-A** **Kommentar.** Begeht eine Mannschaft eine Rückspiel-Regelübertretung, erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der Regelübertretung, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Der Ball wird immer im Vorfeld eingeworfen und darf nur zu einem Mitspieler im Vorfeld geworfen werden. Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass bei einem Einwurf aufgrund der Regelübertretung in der Nähe der Mittellinie der Einwerfer sich mit beiden Füßen im Vorfeld befindet.

**30-B** **Situation.** Der Ball wird durch Fehlpass von A1 aus dem Vorfeld in sein Rückfeld gespielt. Dort rollt der Ball in Richtung Endlinie. B1 läuft hinter dem Ball her, nimmt ihn auf und wirft ihn in den gegnerischen Korb.

**Regelung.** Legale Aktion. Dies ist nur dann eine Regelübertretung, wenn zuerst ein Spieler der Mannschaft A den Ball in seinem Rückfeld berührt.

**30-C** **Situation.** Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Vorfeld. B1 tippt den Ball bei einem Pass zwischen A1 und A2 in das Rückfeld von A. Dort wird der Ball von A3 aufgenommen.

**Regelung.** Legale Aktion. Mannschaft A hatte zwar Ballkontrolle in ihrem Vorfeld, jedoch hat B1 den Ball als letzter im Vorfeld von Mannschaft von A berührt.

**30-D** **Situation.** Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Rückfeld. B1 tippt den Ball in das eigene Rückfeld, wo der Ball von B2 aufgenommen wird.

**Regelung.** Legale Aktion. B1 hat zwar den Ball zuletzt im Vorfeld und B2 zuerst im Rückfeld berührt, Mannschaft B hatte jedoch keine Ballkontrolle im Vorfeld.

**30-E** **Situation.** Nach einem missglückten Einwurf von A1 an der Endlinie des gegnerischen Korbs geht der Ball, ohne von einem Spieler berührt zu werden, am anderen Ende des Spielfelds ins Aus.

**Regelung.** Kein Rückspiel, da der Ball von keinem Spieler der Mannschaft A in ihrem Rückfeld berührt wurde, sondern Ausball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf an derselben Stelle, von der A1 eingeworfen hat.

**30-F** **Situation.** Mannschaft A hat Einwurf im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Nachdem der Ball dem Einwerfer A1 zur Verfügung steht, macht dieser einen normalen seitlichen Schritt so, dass er nun mit einem Fuß im Rückfeld steht. Er wirft den Ball zu A2 ein, der sich im Vorfeld befindet.

**Regelung.** Legale Aktion. Würde der Ball jedoch zu einem Mitspieler eingeworfen, der sich in Zwitterstellung oder im Rückfeld befindet, hätte es sich um eine Rückspiel-Regelübertretung gehandelt, da die ursprüngliche Einwurfstelle sich im Vorfeld befand.

**30-G** **Situation.** Mannschaft A hat Einwurf im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Nachdem der Ball dem Einwerfer A1 zur Verfügung steht, macht dieser einen normalen seitlichen Schritt so, dass er nun mit beiden Füßen in seinem Rückfeld steht. Er wirft den Ball zu A2 ein, der sich ebenfalls im Rückfeld befindet.

**Regelung.** Rückspiel-Regelübertretung. Die seitliche Bewegung von A1 ist legal. Die ursprüngliche Einwurfstelle legt aber fest, wohin der Einwerfer den Ball zu einem Mitspieler werfen darf.

**30-H** **Situation.** Unsportliches Foul von B1 an A1. Nach den Freiwürfen hat A2 den Ball in seinen Händen für den Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Er macht einen normalen seitlichen Schritt, so dass er jetzt mit beiden Füßen in seinem Vorfeld steht. Er wirft den Ball zu A3, der im Rückfeld steht.

**Regelung.** Legale Aktion. Die seitliche Bewegung von A2 ist legal. Die ursprüngliche Einwurfstelle legt fest, wohin der Einwerfer den Ball zu einem Mitspieler werfen darf.

**30-I** **Situation.** A1 kontrolliert einen belebten Ball im Rückfeld und passt den Ball ins Vorfeld. Dort wird der Ball von A2 abgelenkt und danach von A3 im Rückfeld als erster berührt.

**Regelung.** Durch die Ballberührung von A2 ist der Ball im Vorfeld, durch die Ballberührung von A3 entsteht eine Rückspiel-Regelübertretung.

## Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

**31-1** **Kommentar.** Befindet sich der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf oberhalb des Rings, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

**31-2** **Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A1 greift B1 von unten durch den Korb und berührt den Ball,

a) bevor dieser den Ring berührt.
b) als dieser den Ring berührt hat, aber noch in den Korb gehen kann.

**Regelung.** B1 begeht eine Regelübertretung, da er den Ball illegal berührt. In beiden Fällen wird A1 ein Punkt angeschrieben, im Fall a) wird zusätzlich gegen B1 ein technisches Foul verhängt.

**31-3** **Kommentar.** Befindet sich der Ball oberhalb des Rings, bei einem Zuspiel oder nachdem er den Ring berührt hat, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

**31-4** **Situation.** Nach einem Zuspiel von A1 befindet sich der Ball über dem Ring, als B1 von unten durch den Ring greift und den Ball berührt.

**Regelung.** Regelübertretung (Stören des Balls) durch B1, Mannschaft A erhält zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.

**31-5** **Kommentar.** Hat der Ball beim letzten oder einzigen Freiwurf den Ring berührt, ändert der Freiwurf seinen Status und wird zu einem Zwei-Punkte-Korb, wenn er legal von einem Spieler berührt wird, bevor er in den Korb geht.

**31-6** **Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben. B1 versucht, den Ball weg zu tippen, der aber in den Korb geht.

**Regelung.** Die Ballberührung durch B1 ist legal. Der Status des Freiwurfs hat sich jedoch geändert und es werden zwei Punkte für Mannschaft A gegeben.

**31-7** **Kommentar.** Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Aufwärtsflug, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.

**31-8** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 berührt A2 oder B2 den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von

a) A3.
b) B3.

**Regelung.** Die Berührung des Balls im Aufwärtsflug durch A2 oder B2 ist legal und ändert nicht den Status als Korbwurf. Die nachfolgende Berührung des Balls im Abwärtsflug durch A3 oder B3 ist jedoch eine Regelübertretung.

Im Fall a) erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Im Fall b) werden zwei/drei Punkte für Mannschaft A gegeben.

**31-9** **Kommentar.** Versetzt ein Spieler Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb in den Korb oder nicht in den Korb geht, handelt es sich um Stören des Balls.

**31-10** **Situation.** Gegen Ende des Spiels wirft A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spiels. Nach dem Signal bringt B1 Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.

**Regelung.** Bei einem Korbwurf bleibt der Ball auch nach dem Signal zum Ende des Spiels belebt. B1 begeht eine Regelübertretung (Stören des Balls) und es werden drei Punkte für Mannschaft A gegeben.

**31-11** **Kommentar.** Berührt bei einem Korbwurf ein Angreifer oder Verteidiger den Korb oder das Spielbrett, während der Ball gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat und noch in den Korb gehen kann, handelt es sich um Stören des Balls.

**31-12** **Situation.** Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch und landet wieder auf dem Ring. Während der Ball Kontakt mit dem Ring hat, berührt B1 den Korb oder das Spielbrett.

**Regelung.** Regelübertretung (Stören des Balls) durch B1. Die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.

**31-13** **Kommentar.** Kommt es zu gegensätzlichen Entscheidungen der Schiedsrichter oder geschehen Regelverletzungen zu annähernd gleicher Zeit und folgt aus einer dieser Entscheidungen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, dann hat diese Korb-Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

**31-14** **Situation.** Nach einem Korbwurf von A1 wird der fallende Ball, der sich noch vollständig oberhalb des Rings befindet, gleichzeitig von A2 und B2 berührt. Der Ball

a) geht in den Korb.
b) geht nicht in den Korb.

**Regelung.** In beiden Fällen werden keine Punkte gegeben und es entsteht eine Sprungballsituation.

**31-A** **Kommentar.** Goaltending bezeichnet das illegale Berühren des Balls oberhalb des Ringniveaus, während mit Stören des Balls das illegale Berühren der Korbanlage, des Balls im Korb oder das Greifen durch den Ring mit Ballberührung gemeint ist.

**31-B** **Kommentar.** Der Ball befindet sich im Korb, wenn sich ein Teil des Balls innerhalb des Korbs befindet (Bild 31.1).

Der Verteidiger darf den Ball nicht berühren, während sich der Ball im Korb befindet, während dies dem Angreifer gestattet ist.

Kein Spieler darf den Korb (Ring und/oder Netz) oder das Spielbrett berühren, wenn gleichzeitig der Ball Kontakt mit dem Ring hat.

**Bild 31.1 Ball im Korb**

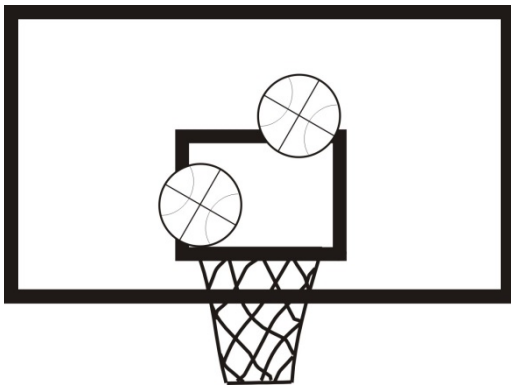


**Bild 31.2 Ball nicht im Korb**

**31-C** **Kommentar.** In den nachfolgenden Bildern darf ein weißer Ball von dem jeweiligen Spieler berührt werden, während dies bei einem schwarzen Ball eine Regelübertretung ist.

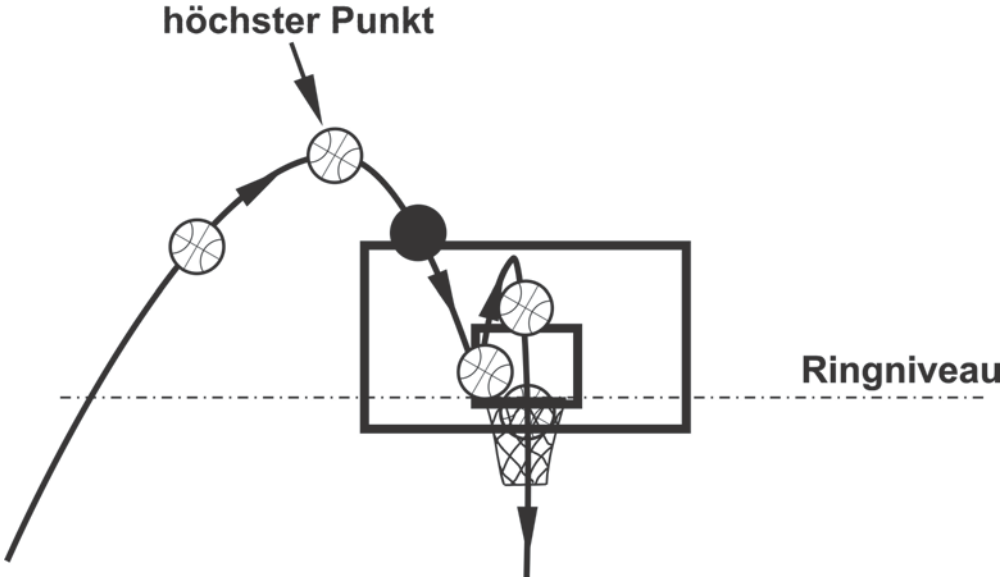



**Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer**

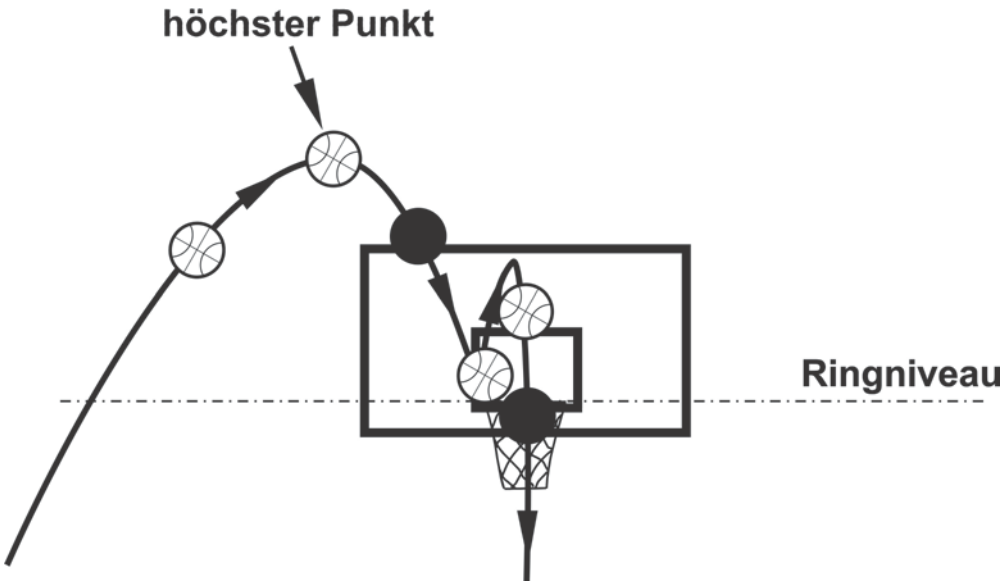



**Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger**

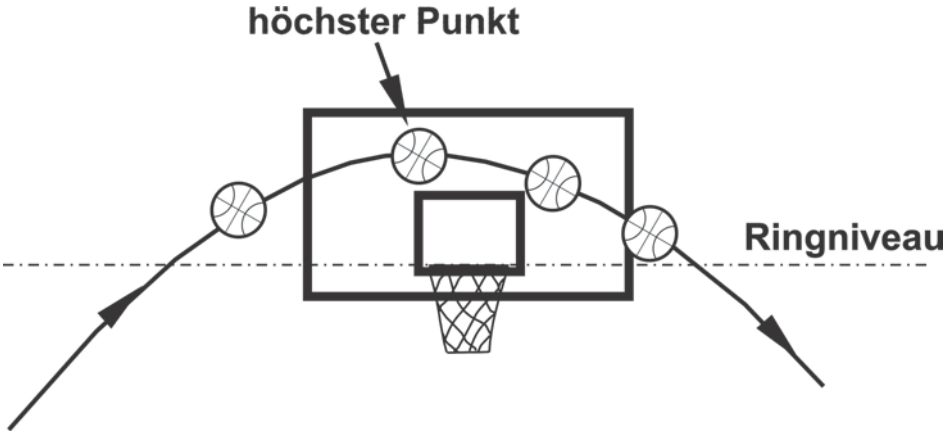



**Bild 31.5 Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger**

**31-D** **Kommentar.** Am Ende eines Spielabschnitts können Situationen auftreten, in denen das Zeitnehmer-Signal für das Ende des Spielabschnitts ertönt, während sich der Ball nach einem Korbwurf in der Luft befindet (siehe **Situation 1**). Ähnliche Situationen können auftreten, wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und nun ein Schiedsrichter pfeift (siehe **Situation 2**), sowie wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und das Signal der Wurfuhr ertönt.

| Situation 1: Zeitlicher Ablauf der Aktionen | Aktion durch Angreifer | Aktion durch Verteidiger |
|---|---|---|
| Korbwurf, Ball in der Luft, Zeitnehmer-Signal zum Ende des Spielabschnitts | | |
| Ball wird berührt im Aufwärtsflug | Legale Aktion,<br>keine Punkte,<br>Ende Spielabschnitt | Legale Aktion,<br>keine Punkte,<br>Ende Spielabschnitt |
| Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau | Goaltending,<br>keine Punkte,<br>Ende Spielabschnitt | Goaltending,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>Ende Spielabschnitt |
| Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball genau gleichzeitig den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball | Stören des Balls,<br>keine Punkte,<br>Ende Spielabschnitt | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>Ende Spielabschnitt |

| | | |
|---|---|---|
| Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird | Stören des Balls,<br>keine Punkte,<br>Ende Spielabschnitt | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>Ende Spielabschnitt |
| Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist | Legale Aktion,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>Ende Spielabschnitt | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>Ende Spielabschnitt |

| Situation 2: Zeitlicher Ablauf der Aktionen | Aktion durch Angreifer | Aktion durch Verteidiger |
|---|---|---|
| Korbwerfer wird gefoult,<br>Ball (Korbwurf) ist in der Luft | | |
| Ball wird berührt im Aufwärtsflug | Legale Aktion,<br>Ball ist tot,<br>zwei, bzw. drei Freiwürfe | Legale Aktion,<br>Ball ist tot,<br>zwei, bzw. drei Freiwürfe |
| Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau | Goaltending,<br>keine Punkte,<br>zwei, bzw. drei Freiwürfe | Goaltending,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>ein Bonusfreiwurf |
| Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball genau gleichzeitig den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball | Stören des Balls,<br>keine Punkte,<br>zwei, bzw. drei Freiwürfe | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>ein Bonusfreiwurf |
| Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird | Stören des Balls,<br>keine Punkte,<br>zwei, bzw. drei Freiwürfe | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>ein Bonusfreiwurf |
| Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist | Legale Aktion,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>ein Bonusfreiwurf | Stören des Balls,<br>zwei, bzw. drei Punkte,<br>ein Bonusfreiwurf |

**31-E** **Kommentar.** Nach einer Entscheidung auf Goaltending oder Stören des Balls durch die verteidigende Mannschaft B, bei der Punkte zuerkannt werden, wird das Spiel mit Einwurf an der Endlinie durch Mannschaft B fortgesetzt. Die Schiedsrichter übergeben den Ball dem Einwerfer. Bei derselben Regelübertretung durch die angreifende Mannschaft findet der Einwurf grundsätzlich in Höhe der Freiwurflinie statt.

**31-F** **Situation.** A1 wirft auf den Korb und der Ball ist seitlich vom Korb im Abwärtsflug. Es ist offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. Kurz bevor der Ball das Spielbrett berührt, bzw. als der Ball vom Spielbrett abspringt, wird er von A2 in den Korb getippt.

**Regelung.** Das Berühren des Balls im Abwärtsflug ist in diesem Fall legal, gleichgültig ob dieser vorher das Spielbrett berührt hat oder nicht. Entscheidend ist hier, dass der Ball zum Zeitpunkt der Berührung durch A2 nicht mehr in den Korb hätte gehen können.

**31-G** **Situation.** A1 wirft aus einer Ecke des Spielfelds auf den Korb. Es ist offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. Der Ball wird vom hinter dem Korb befindlichen B2 deutlich über Ringniveau berührt und zu B1 getippt. Während der Ball nach dem Tippen durch B2 noch im Fallen über Ringniveau ist, wird er von A2 in den Korb getippt.

**Regelung.** Die Berührung des Balls durch B2 ist legal, denn es war offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. A2 hat ebenfalls keine Regelübertretung begangen. Deshalb ist der Korb gültig.

**31-H** **Situation.** Nach einem Einwurf von A1 ist der Ball in der Zone im Abwärtsflug über Ringniveau und wird
a) vom B2
b) vom A2
berührt.

**Regelung.** In beiden Fällen ist die Aktion legal, da es sich bei einem Einwurf nicht um einen Korbwurf handelt.

**31-I** **Situation.** Bei einem Korbwurf wird der Ball im Aufwärtsflug legal vom B1 berührt. Anschließend wird der Ball im Abwärtsflug über Ringniveau von A2 oder B2 berührt.

**Regelung.** Dies ist eine Goaltending-Regelübertretung von A2 oder B2, da durch die Berührung des steigenden Balls durch B1 der Korbwurf nicht beendet wird.

**31-K** **Situation.** B2 berührt oberhalb des Ringniveaus den fallenden Ball, der von B1 zufällig auf den eigenen Korb getippt wurde.

**Regelung.** Wenn ein Spieler zufällig auf den eigenen Korb wirft, handelt es sich nicht um einen Korbwurf im Sinne der Regeln. Also darf dieser Ball von jedem Spieler auch oberhalb des Ringniveaus berührt werden. Ein absichtlicher Eigenkorb wäre eine Regelübertretung.

**31-L** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. B1 versucht den steigenden Ball abzuwehren und schlägt dabei so gegen das Spielbrett, dass es in Schwingung gerät.

**Regelung.** Geht der Ball anschließend aufgrund der Schwingung nach Meinung des Schiedsrichters nicht in den Korb, ist dies eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch B1. A1 werden zwei bzw. drei Punkte zuerkannt.

**31-M** **Situation.** A1 passt den Ball über den Korb zu einem Alley-oop-Dunking für A2. In der Zwischenzeit bringt B1 das Spielbrett zum Schwingen. Deshalb verfehlt A2 sein Dunking, nachdem er den Ball gefangen hat.

**Regelung.** Ein Dunking ist eine Korbwurfaktion. Sofern der Ball nach Meinung des Schiedsrichters aufgrund der Schwingung nicht in den Korb geht, hat B1 eine Regelübertretung (Stören des Balls) begangen und A2 werden zwei Punkte zuerkannt.

**31-N** **Situation.** A1 bekommt in der Nähe der Zone den Ball und erzielt per Dunking einen Korb. Dabei berührt er den Ring bzw. das Netz.

**Regelung.** Die Aktion ist legal. Die Berührung des Rings oder des Netzes ist nur für den Zeitpunkt verboten, wenn der Ball nach einem Korbwurf Kontakt mit dem Ring hat.

**31-O** **Situation.** Unter dem gegnerischen Korb springt A1 hoch, greift den Ring mit einer Hand und wirft den Ball mit der anderen Hand in den Korb.

**Regelung.** Regelübertretung (Stören des Balls) durch A1, da er den Ring greift, um den Ball zu spielen, auch wenn der Ball vorher den Ring berührt hat. Der Korb zählt nicht.

**31-P** **Situation.** Kurz vor Ende eines Spielabschnitts wirft A1 auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand von A1 verlassen hat und der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spielabschnitts. Der Ball springt vom Ring hoch, hat noch die Möglichkeit in den Korb zu gehen und wird dann von B1 berührt.

**Regelung.** Die Berührung des Balls durch B1 ist illegal. A1 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.

## Art. 32 Fouls

**32-1** **Kommentar.** Folgende Foularten werden unterschieden:

a) Persönliches Foul (Kontaktfoul)
b) Doppelfoul (Kontaktfoul)
c) Technisches Foul (Foul ohne Kontakt)
d) Unsportliches Foul (Kontaktfoul)
e) Disqualifizierendes Foul (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
f) Gewalttätigkeiten (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
g) Foul in Verbindung mit Sonderfällen (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)

## Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

**33-1** **Kommentar.** Absicht der No-Charge-Halbkreisregel ist, zu verhindern, dass ein Verteidiger dafür belohnt wird, eine Position unter seinem eigenen Korb nur aus dem Grund einzunehmen, um ein Charging-Foul gegen einen zum Korb ziehenden Angreifer zu

verursachen.

Die No-Charge-Halbkreisregel kann nur angewendet werden, wenn
a) der Verteidiger mit einem oder beiden Füßen den No-Charge-Halbkreisbereich berührt (Bild 33.1). Die Halbkreislinie **gehört zum** No-Charge-Halbkreisbereich.
b) der Angreifer über die No-Charge-Halbkreislinie zum Korb zieht und, während er sich in der Luft befindet, den Ball auf den Korb wirft oder passt.

Die No-Charge-Halbkreisregel wird **nicht** angewendet und alle Kontakte werden nach den normalen Kriterien beurteilt, wie z. B. nach dem Zylinder- oder Charge/Block-Prinzip:
a) In allen Situationen, die außerhalb des No-Charge-Halbkreises entstehen, einschließlich der Situationen zwischen dem No-Charge-Halbkreisbereich und der Endlinie.
b) In allen Reboundsituationen, wenn der Ball nach einem Korbwurf vom Ring abprallt und es zu einem Kontakt kommt.
c) Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.

**33-2** **Situation.** A1 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B1 hinein, der den No-Charge-Halbkreisbereich berührt.

**Regelung.** Legale Aktion von A1 aufgrund der No-Charge-Halbkreisregel.

**33-3** **Situation.** A1 dribbelt entlang der Endlinie und springt, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, schräg oder rückwärts in B1 hinein, der mit einer legalen Verteidigungs-Position den No-Charge-Halbkreisbereich berührt.

**Regelung.** Charging-Foul von A1. Die No-Charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden, da A1 von einer Stelle direkt hinter dem Spielbrett in den No-Charge-Halbkreisbereich eingedrungen ist, wo der Bereich nicht mit einer Linie markiert ist (Bild 33.1).

**33-4** **Situation.** Nach einem Korbwurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab. A2 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B1 hinein, der mit einer legalen Verteidigungs-Position den No-Charge-Halbkreisbereich berührt.

**Regelung.** Charging-Foul von A2. Die No-Charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden.

**33-5** **Situation.** A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er den Ball zu A2, der hinter ihm gefolgt ist. A1 springt in B1 hinein, der den No-Charge-Halbkreisbereich berührt. Dadurch hat A2 mit dem Ball in seinen Händen freie Bahn zum Korbleger.

**Regelung.** Charging-Foul von A1. Die No-Charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, weil A1 mit seinem Körper illegal den Weg für A2 zum Korb frei macht.

**33-6** **Situation.** A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er den Ball zu A2, der in der Ecke des Spielfelds steht. A1 springt in B1 hinein, der den No-Charge-Halbkreisbereich berührt.

**Regelung.** Legale Aktion von A1, die No-Charge-Halbkreisregel ist anzuwenden.

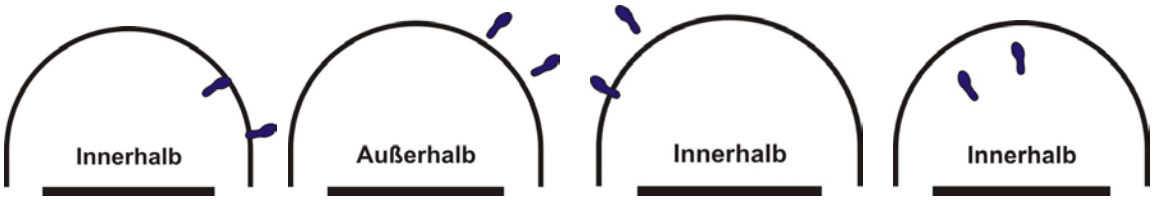



**Bild 33.1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs**

## Art. 34 Persönliches Foul

**34-A** **Kommentar.** Bei der Beurteilung von Fouls können folgende Kontakte toleriert werden, sofern dabei kein Spieler oder Mannschaft benachteiligt wird:
- Zwei Gegenspieler versuchen, aus gleich guter Position den Ball zu spielen.

- Ein Verteidiger berührt den Arm oder Körper des Gegenspielers bei dem Versuch, den Ball zu spielen, vorausgesetzt der Gegenspieler kann ohne Ballverlust weiterspielen.
- Zwei Gegenspieler kämpfen um Positionen um den Ball.

**34-B** **Situation.** B1 verursacht Kontakt mit dem Dribbler A1, der dadurch ins Aus gerät.

**Regelung.** A1 wird benachteiligt, deshalb Foul gegen B1.

**34-C** **Situation.** Bei einer Eins-gegen-Eins-Situation berührt B1 die Hand des Dribblers A1.

**Regelung.** Befindet sich der Ball an der Hand des Dribblers, ist dieser Kontakt legal. Schlägt jedoch B1 und trifft dabei den Dribbler an irgendeinem Teil seines Körpers, ist das ein Foul.

**34-D** **Situation.** A1 läuft vorwärts über das Spielfeld, B1verfolgt ihn mit engem Abstand. A1 stoppt so plötzlich, dass B1 nicht mehr reagieren kann und auf A1 aufläuft. Im Fall a) dribbelt A1, im Fall b) ist er nicht im Ballbesitz.

**Regelung.** In beiden Fällen handelt es sich um ein Foul von B1, weil er den Einfluss von Zeit und Abstand nicht beachtet hat. Die Ballkontrolle des Spielers ist in diesem Fall nicht von Bedeutung.

**34-E** **Situation.** A1 hält den Ball, während B1 nahe bei ihm steht. Bei einem Sternschritt beugt sich A1 nach vorne. B1 rückt nach und stellt sich mit gespreizten Beinen über einen Fuß von A1. Als A1 sich nun aufrichtet, kommt es zum Kontakt.

**Regelung.** Jeder Spieler hat das Recht auf den Raum, der sich über ihm befindet (Vertikalprinzip). Deshalb ist B1 für den Kontakt verantwortlich.

**34-F** **Situation.** A1 passt zu A2. B2, der erkannt hatte, dass A1 seinem Pass nachschaut und nicht darauf achtet, wohin er läuft, stellt sich in einer Entfernung von zwei Metern in die Bahn von A1. Während der Ball in den Händen von A2 ist, läuft A1 in B2 hinein, der dadurch auf den Boden fällt.

**Regelung.** B2 hat die Kriterien von Zeit und Abstand beachtet, d. h. er hatte eine Position in der Bahn von A1 eingenommen, die es A1 ermöglicht hätte, nach ein bis zwei Laufschritten anzuhalten oder die Richtung zu ändern. Dass A1 in eine andere Richtung schaute, ist B2 nicht anzulasten. Gegen A1 wird ein Foul verhängt, da er für den Kontakt verantwortlich ist.

**34-G** **Situation.** Wie 34-F, nur wurde die Position von B2 so nahe an A1 eingenommen, dass A1, nachdem er den Ball zu A2 gepasst hat, sofort auf B2 prallt.

**Regelung.** In diesem Fall ist B2 für den Kontakt verantwortlich und begeht dabei ein Foul.

**34-H** **Situation.** A1 läuft zum Korb und schaut zurück, um bei einem Schnellangriff einen Pass zu bekommen. Direkt vor Ballerhalt stoppt A1. In diesem Augenblick nimmt B1 eine Verteidigungs-Position in der Bahn von A1 ein. Nach Ballerhalt kommt es zum Kontakt zwischen A1 und B1

a) ohne einen weiteren Schritt,
b) nach einem weiteren Schritt von A1.

**Regelung.** Die Verteidigungs-Position von B1 ist legal. A1 muss darauf achten, dass der Raum, in den er läuft, nicht schon von einem Gegenspieler besetzt ist. Daher ist in beiden Fällen A1 für den Kontakt verantwortlich.

**34-I** **Situation.** A1setzt eine Sperre etwa einen Meter im Rücken von B1, der gegen den ballführenden A2 verteidigt. Als A2 zum Korb zieht, versucht B1 ihm zu folgen. Dabei kommt es zum Kontakt mit A1, der seine Position während der gesamten Phase unverändert beibehalten hat. B1 gelingt es, an A1 vorbeizukommen.

**Regelung.** Die Sperre von A1 ist legal, so dass B1 für einen Kontakt verantwortlich ist. Da es B1 jedoch gelang, an A1 vorbeizukommen, ohne ihn wegzustoßen und keine Mannschaft benachteiligt wurde, können die Schiedsrichter die Aktion tolerieren.

**34-K** **Situation.** B1 hat in der Bahn des Dribblers A1 eine legale Verteidigungs-Position eingenommen. A1 versucht nun, an B1 vorbei zu dribbeln. B1 macht einen Schritt zur Seite, um seine Position in der Bahn von A1 beizubehalten. Doch bevor es ihm gelingt, mit beiden Füßen auf dem Boden zu stehen, läuft A1 direkt in B1 hinein.

**Regelung.** Dribbler A1 ist für den Kontakt verantwortlich. Zwei Faktoren sind für diese Regelung maßgebend:

1. Der Verteidiger hatte eine legale Verteidigungs-Position in der Bahn des Dribblers bereits eingenommen und bewegte sich seitlich (nicht nach vorn!), um seine Position in der Bahn des Dribblers beizubehalten.
2. Der Dribbler lief direkt in den Körper des Verteidigers hinein. Da der Kontakt an der Vorderseite des Verteidigers entstand, ist davon auszugehen, dass der Verteidiger seine korrekte Verteidigungs-Position beibehalten konnte.

**34-L** **Situation.** Nachdem B1 eine legale Verteidigungs-Position in der Bahn von A1 eingenommen hat, duckt er sich, um sich vor einer Verletzung zu schützen.

**Regelung.** B1 kann nicht für einen Kontakt verantwortlich gemacht werden, sofern er sich dabei nicht in Richtung des Angreifers A1 bewegt.

**34-M** **Situation.** B1 verteidigt gegen Center A1. B1 steht sehr nahe hinter ihm, ohne ihn zu berühren oder den Raum über ihm zu beanspruchen. A1 erhält den Ball und

a) geht rückwärts in B1 hinein, als er zum Korb ziehen will,
b) dreht sich zum Sprungwurf und stößt dabei B1 mit Arm oder Schulter aus dessen Position,
c) versucht ein Dribbling um B1 herum. B1 bleibt aber in seiner Bahn, so dass A1 in den Körper von B1 hineinläuft,
d) versucht ein Dribbling um B1 herum. Dabei benutzt A1 seinen freien Arm, um B1 von sich fernzuhalten.
e) kommt mit Fuß und Schulter sehr nahe an B1 heran, wobei B1 ihn von der Seite stößt.

**Regelung.** In den Fällen a), b), c) und d) ist A1, im Fall e) ist B1 für den Kontakt verantwortlich.

**34-N** **Kommentar.** Ein Kontakt auf der ballfernen Seite mit einer oder beiden Händen, Armen oder Beinen darf nicht zugelassen werden, falls dadurch

- die schnelle Fortbewegung des Angreifers behindert, oder
- die Bewegungsfreiheit eines Spielers beeinträchtigt wird.

Illegale Kontakte dieser Art beeinträchtigen den Spielfluss der angreifenden Mannschaft und bevorteilen die Verteidigung.

**Beispiele:**

a) A1 läuft einen Schnellangriff entlang der Seitenlinie. B1 bringt seine Hand an die Hüfte von A1, behindert dadurch eindeutig die direkte Bewegung von A1 zum Korb und erlangt dadurch einen Vorteil.
b) Illegaler Gebrauch der Hände durch den Verteidiger - weg vom Ball - ist nicht nur beim unmittelbaren Ziehen zum gegnerischen Korb zu pfeifen, sondern auch dann, wenn ein Postspieler ohne Ball in Korbnähe bewacht wird.

**34-O** **Situation.** B1 verfolgt den Dribbler A1 in der Absicht, durch ein Foul die Spieluhr zu stoppen. Es kommt zum Kontakt von B1 an A1. A1 behält die Kontrolle über den Ball und setzt sein Dribbling fort. Da kein Pfiff kam, verfolgt B1 weiterhin A1 und verursacht einen erneuten - dieses Mal härteren - Kontakt an A1.

**Regelung.** Sofern der Kontakt nicht zu geringfügig ist, muss der Schiedsrichter sofort mit einem Foulpfiff gegen B1 reagieren. Die zu erwartende Wiederholung eines solchen offensichtlich beabsichtigten Kontakts von A1 führt zu einer Eskalation des Spiels, wozu es die Schiedsrichter nicht kommen lassen dürfen.

**34-P** **Situation.** B1 verfolgt den Dribbler A1 in der Absicht, durch ein Foul die Spieluhr zu stoppen. Es kommt zum Kontakt von B1 an A1. Es gelingt A1, den Ball zu A2 zu passen, der frei zum Korb ziehen kann.

**Regelung.** Der Kontakt ist nicht zu ahnden, da er zu keinem Nachteil geführt hat. Ein Pfiff hätte Mannschaft A benachteiligt.

**34-Q** **Situation.** A1 zieht mit dem Ball schnell in Richtung des gegnerischen Korbs. B1 und B2 versuchen, ihn von beiden Seiten einzuklemmen und ihm damit den direkten Weg zum Korb zu versperren. Es kommt zum Sandwich-Kontakt B1 - A1 - B2, aber es gelingt A1

dennoch, durch die Lücke zwischen beiden gegnerischen Spielern zu dribbeln und nunmehr freien Weg zum Korb zu haben.

**Regelung.** Der Schiedsrichter soll hier das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anwenden und das Spiel nicht unterbrechen.

**34-S** **Situation.** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig stößt B2 seinen Gegenspieler A2 beim Kampf um eine gute Reboundposition weg, als der Ball
a) noch in der Hand des Korbwerfers A1 ist.
b) sich in der Luft auf dem Weg zum Korb befindet.
c) bereits im Korb ist.

**Regelung.** In allen Fällen zählt der Korb.

In den Fällen a) und b) ist der Ball noch nicht im Korb ist. Mannschaft B steht zu diesem Zeitpunkt der Ball noch nicht zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf bzw. A2 erhält zwei Freiwürfe, wenn die Mannschaftsfoulgrenze in diesem Viertel erreicht war.

Im Fall c) steht Mannschaft B der Ball zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf, aber keine Freiwürfe, auch dann, wenn die Mannschaftsfoulgrenze in diesem Viertel erreicht war.

**34-T** **Situation.** A1 hält den Ball mit beiden Händen über den Kopf, um auf den Korb zu werfen. B1 gelingt es, den Ball wegzuschlagen. Dabei berührt er die Wurfhand von A1.

**Regelung.** Die Schiedsrichter haben zu beurteilen, ob der Spieler, der den Kontakt verursacht, dadurch einen Vorteil erlangt. Die bloße Berührung mit den Händen beim Versuch, den Ball zu spielen, ist nicht unbedingt eine Regelverletzung. Zum Foul wird dies erst, wenn B1 heftig auf die Hände schlägt oder die Hände weg reißt, insbesondere wenn B1 oder seine Mannschaft durch diese Aktion in Ballbesitz kommt.

## Art. 35 Doppelfoul

**35-1** **Kommentar.** Kommt es zu gegensätzlichen Entscheidungen der Schiedsrichter oder geschehen Regelverletzungen zu annähernd gleicher Zeit und folgt aus einer dieser Entscheidungen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, dann hat diese Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

**35-2** **Situation.** Während der Korbwurfbewegung von A1 kommt es zum Kontakt zwischen A1 und B1. Der Ball geht in den Korb. Der vordere Schiedsrichter entscheidet auf Offensivfoul gegen A1, weshalb der Korb nicht zählen dürfte, der folgende Schiedsrichter entscheidet auf Defensivfoul gegen B1 und somit auf „Korb zählt“.

**Regelung.** Wenn sich die Schiedsrichter auf ein Doppelfoul verständigen, kann der Korb nicht zählen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Mannschaft A hat nur noch die zum Zeitpunkt des Doppelfouls verbliebene Zeit der Wurfuhr-Periode.

**35-3** **Kommentar.** Zwei Fouls gelten unter folgenden Umständen als Doppelfouls:
1. Beide Fouls sind Spielerfouls.
2. Bei beiden Fouls kommt es zum Körperkontakt.
3. Beide Fouls entstehen zwischen zwei direkten Gegenspielern.
4. Beide Fouls wurden zum annähernd selben Zeitpunkt begangen.

**35-4** **Situation.**
a) A1 und B1 stoßen sich gegenseitig.
b) A1 und B1 stoßen sich gegenseitig beim Rebound.
c) A1 und B1 stoßen sich gegenseitig beim Erwarten eines Passes.

**Regelung.** In allen Fällen handelt es sich um persönliche Fouls, die als Doppelfoul zu werten sind.

**35-5** **Situation.** Nach einem Rebound wird B1 von A1 beleidigt, woraufhin B1 mit einem Faustschlag an A1 reagiert.

**Regelung.** Dies ist kein Doppelfoul. Das Foul von A1 ist ein technisches Foul und das Foul von B1 ist disqualifizierend. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für Mannschaft B, gefolgt von zwei Freiwürfen für A2 und Ballbesitz für Mannschaft A fortgesetzt.

**35-6** **Situation.** Um eine freie Position zu erlangen wird A1 von B1 weggestoßen, was als persönliches Foul gepfiffen wird. Zum annähernd selben Zeitpunkt wird B1 von A1 mit seinem Ellbogen gestoßen, was als unsportliches Foul gepfiffen wird.

**Regelung.** Dies ist ein Doppelfoul. Da Mannschaft A zum Zeitpunkt des Doppelfouls Ballkontrolle hatte, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt.

**35-7** **Situation.** A1 und B1 stoßen sich gegenseitig und gegen beide werden persönliche Fouls gepfiffen (zweites Mannschaftsfoul A, fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Dies ist ein Doppelfoul. Es werden keine Freiwürfe geworfen.

**35-A** **Kommentar.** Ein Doppelfoul sollte grundsätzlich nur von einem Schiedsrichter gepfiffen werden und nicht durch gegeneinander Pfeifen beider Schiedsrichter entstehen.

**35-B** **Kommentar.** Hat bei einem Doppelfoul der Ball die Hand des Werfers verlassen und geht in den Korb, zählt dieser und die verteidigende Mannschaft erhält Einwurf von der Endlinie. Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Sprungballsituation.

**35-C** **Kommentar.** Nach einem Doppelfoul wird das Spiel mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Doppelfouls Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Bleiben bei einem Sonderfall nach Streichung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

## Art. 36 Technisches Foul

**36-1** **Kommentar.** Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Sie gilt dann für ähnliches Verhalten für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Spielende. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

**36-2** **Situation.** Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen
a) Stören eines Einwurfs.
b) seines Verhaltens.
c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

**Regelung.** Die Verwarnung muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

**36-3** **Kommentar.** Begeht ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied, das zugleich Spielertrainer ist, während einer Spielpause ein technisches Foul, wird dieses als Spielerfoul angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls des nachfolgenden Viertels.

**36-4** **Situation.** Gegen Spielertrainer A1 wird ein technisches Foul verhängt für
a) Hängen am Ring beim Aufwärmen vor dem Spiel oder in der Halbzeitpause.
b) unsportliches Verhalten während einer Spielpause.

**Regelung.** In beiden Fällen wird das technische Foul gegen A1 als Spieler verhängt. Es zählt zu den Mannschaftsfouls des anschließenden Viertels und zu den persönlichen Fouls von A1.

**36-5** **Kommentar.** Befindet sich ein Spieler in der Korbwurfaktion, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. winken mit der Hand, um die Sicht des Werfers zu beeinträchtigen, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion

beeinträchtigt, kann ein technisches Foul verhängt werden, wird er nicht beeinträchtigt, ist eine Verwarnung auszusprechen.

**36-6** **Situation.** B1 versucht A1 bei dessen Korbwurf zu stören, indem er laut schreit oder heftig mit den Füßen auf den Boden stampft. Der Korbwurf ist
a) erfolgreich.
b) nicht erfolgreich.

**Regelung.**
a) B1 ist zu verwarnen und die Verwarnung ist Trainer B mitzuteilen. Sie gilt dann für ähnliches Verhalten für alle Spieler der Mannschaft B und bis zum Spielende. Falls Mannschaft B bereits zuvor deswegen verwarnt wurde, wird gegen B1 ein technisches Foul verhängt.
b) Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt.

**36-7** **Kommentar.** Stellen die Schiedsrichter bei einer Mannschaft mehr als fünf Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld fest, muss dies sofort korrigiert werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Vorausgesetzt, dass Schiedsrichter und Kampfrichter ihre Aufgaben korrekt wahrnehmen, muss ein Spieler regelwidrig das Spielfeld betreten haben bzw. dort geblieben sein. Die Schiedsrichter müssen deshalb veranlassen, dass ein Spieler das Spielfeld verlässt und gegen den Trainer dieser Mannschaft ein technisches Foul („B“) verhängen. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass ein Spielerwechsel korrekt durchgeführt wird und dass die ersetzten Spieler sofort nach dem Spielerwechsel das Spielfeld verlassen.

**36-8** **Situation.** Während des Spiels wird festgestellt, dass Mannschaft A mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat. Zum Zeitpunkt der Entdeckung hat
a) Mannschaft B (mit fünf Spielern) Ballkontrolle.
b) Mannschaft A (mit mehr als fünf Spielern) Ballkontrolle.

**Regelung.**
a) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft B dabei nicht benachteiligt wird.
b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen.
In beiden Fällen muss der überzählige Spieler das Spielfeld verlassen und gegen seinen Trainer wird ein technisches Foul („B“) verhängt.

**36-9** **Kommentar.** Wird festgestellt, dass eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat und dass ein Spieler dieser Mannschaft während der regelwidrigen Teilnahme Punkte erzielt oder Fouls begangen hat, bleiben alle von diesem Spieler erzielten Punkte gültig und alle von und an ihm begangenen Fouls bleiben als Spielerfouls bestehen.

**36-10** **Situation.** Die Schiedsrichter bemerken, dass A6 als sechster Spieler das Spielfeld betreten hat und unterbrechen das Spiel nach einem
a) Offensivfoul von A6.
b) Korb von A6.
c) Foul von B1 am Korbwerfer A6, der Korbwurf ist nicht erfolgreich.

**Regelung.**
a) Das Foul wird A6 als Spielerfoul angeschrieben.
b) Der Korb von A6 zählt.
c) Die Freiwürfe für das Foul von B1 wirft ein vom Trainer A bezeichneter Spieler, der sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befand.

**36-11** **Kommentar.** Ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat und darüber informiert wurde, kehrt wieder ins Spiel zurück. Seine regelwidrige Teilnahme muss beim Entdecken sofort bestraft werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

**36-12** **Situation.** B1 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. Später kehrt B1 als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von B1 wird bemerkt,
a) bevor der Ball nach dem Spielerwechsel belebt wird.
b) nachdem der Ball belebt wurde, während Mannschaft A die Ballkontrolle hat.

c) nachdem der Ball belebt wurde, während Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
d) nachdem der Ball nach dem Wiedereintritt von B1 wieder zum toten Ball wurde.

**Regelung.**
a) B1 muss das Spielfeld sofort verlassen.
b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B1 muss das Spielfeld sofort verlassen.
c) und d) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. B1 muss das Spielfeld sofort verlassen.
In allen Fällen ist gegen Trainer B ein technisches Foul („B“) zu verhängen.

**36-13** **Kommentar.** Ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat und darüber informiert wurde, kehrt wieder ins Spiel zurück und erzielt einen Korb oder begeht ein Foul, bevor seine regelwidrige Teilnahme entdeckt wird. Der Korb bleibt gültig und das Foul bleibt als Spielerfoul bestehen.

**36-14** **Situation.** B1 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. Später kehrt B1 als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von B1 wird bemerkt, nachdem B1
a) einen Korb erzielt.
b) ein Foul begeht.
c) von A1 gefoult wird (fünftes Mannschaftsfoul).

**Regelung.**
a) Der von B1 erzielte Korb zählt.
b) Das von B1 begangene Foul wird als Spielerfoul hinter dem fünften Foul von B1 angeschrieben.
c) Die B1 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.
In allen Fällen ist gegen Trainer B ein technisches Foul („B“) zu verhängen.

**36-15** **Kommentar.** Ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat, aber darüber **nicht** informiert wurde, verbleibt im Spiel oder kehrt wieder ins Spiel zurück. Der Spieler muss bei Entdecken seiner regelwidrigen Teilnahme vom Spielfeld entfernt werden, ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen. Für seine regelwidrige Teilnahme am Spiel ist keine Strafe zu verhängen. Hat dieser Spieler bis dahin einen Korb erzielt, ein Foul begangen oder wurde gefoult, zählt sein Korb und die Fouls werden als Spielerfouls behandelt.

**36-16** **Situation.** A6 möchte für A1 eingewechselt werden, und beim nächsten toten Ball, der durch ein Foul von A1 entsteht, betritt A6 das Spielfeld. Kampfgericht und Schiedsrichter versäumen es, A1 zu informieren, dass er gerade sein fünftes Foul begangen hat. A1 wird später wieder eingewechselt. Die regelwidrige Teilnahme von A1 wird bemerkt, nachdem
a) die Spieluhr wieder läuft und A1 als Spieler teilnimmt.
b) A1 einen Korb erzielt.
c) B1 von A1 gefoult wird.
d) A1 beim erfolglosen Korbwurf von B1 gefoult wird.

**Regelung.**
Die regelwidrige Teilnahme von A1 wird nicht bestraft.
a) Das Spiel ist zu unterbrechen, ohne dabei Mannschaft B zu benachteiligen. A1 muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen einen anderen Spieler ausgewechselt werden.
b) Der von A1 erzielte Korb zählt und wird A1 angeschrieben.
c) Das von A1 begangene Foul wird auf dem Anschreibebogen als Spielerfoul hinter dem fünften Foul von A1 angeschrieben und entsprechend bestraft.
d) Das von B1 begangene Foul wird als Spielerfoul angeschrieben. Der Einwechselspieler für A1 führt die zwei bzw. drei Freiwürfe aus.

**36-17** **Situation.** 10 Minuten vor Spielbeginn wird gegen A1 ein technisches Foul verhängt. Trainer B bestimmt vor Spielbeginn, dass B1 den Freiwurf ausführt. B1 gehört aber nicht zur Ersten Fünf.

**Regelung.** Der Freiwurf muss von einem Spieler der Ersten Fünf ausgeführt werden. Ein Spielerwechsel ist erst zulässig, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

**36-18** **Kommentar.** Lässt sich ein Spieler fallen, um ein Foul an sich vorzutäuschen und dadurch einen Vorteil zu erhalten – sei es, dass seinem Gegenspieler ungerechterweise ein Foul gepfiffen wird oder dass die Atmosphäre unter den Zuschauern gegenüber den Schiedsrichtern aufgeheizt wird, dann ist ein solches Verhalten als unsportlich anzusehen.

**36-19** **Situation.** A1 zieht zum Korb. Dabei kommt es zwischen A1 und B1 zu keinem oder lediglich zu einem vernachlässigbaren Kontakt, bei dem sich B1 theatralisch zu Boden fallen lässt. Mannschaft B war für derartiges Verhalten bereits verwarnt und ihr Trainer hierüber informiert worden.

**Regelung.** Dieses Verhalten ist offensichtlich unsportlich und vergiftet die Spielatmosphäre. Gegen B1 ist ein technisches Foul zu verhängen.

**36-20** **Kommentar.** Durch heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Reboundaktionen oder enger Bewachung können schwere Verletzungen entstehen. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein technisches Foul verhängt werden.

**36-21** **Situation.** A1 fängt den Ball beim Rebound, landet und wird sofort eng von B1 bewacht. Ohne B1 zu berühren schwingt A1 übertrieben seinen Ellbogen, entweder um dadurch seinen Gegenspieler einzuschüchtern oder um für sich genügend Platz für einen Sternschritt oder zum Passen oder Dribbeln zu schaffen.

**Regelung.** Das Verhalten von A1 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A1 kann ein technisches Foul verhängt werden.

**36-22** **Kommentar.** Ein Spieler ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn ein zweites technisches Foul verhängt wird.

**36-23** **Situation.** Gegen A1 wurde im ersten Viertel wegen Schaukeln am Ring sein erstes technisches Foul verhängt. In der zweiten Halbzeit wird gegen A1 sein zweites technisches Foul wegen unsportlichem Verhaltens gepfiffen.

**Regelung.** A1 wird automatisch disqualifiziert, muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das zweite technische Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber ist dafür verantwortlich, den Schiedsrichter sofort darüber zu informieren, sobald ein Spieler sein zweites technisches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.

**36-A** **Kommentar.** Ein Spieler, der ein Foul begangen hat, muss dies durch Hochheben seiner Hand nur bestätigen, wenn er vom Schiedsrichter hierzu aufgefordert wird. Dies kann dann erforderlich sein, wenn der Spieler zu erkennen gibt, dass er mit der Foulentscheidung nicht einverstanden ist. Für den Anschreiber ist das Hochheben der Hand ohne Bedeutung, er nimmt seine Eintragungen aufgrund der Anzeige des Schiedsrichters vor.

**36-B** **Situation.** A1 erzielt mit einem spektakulären Dunking einen Korb und hängt sich dabei für etwa eine oder zwei Sekunden an den Ring.

**Regelung.** Diese Aktion ist als legal anzusehen, insbesondere wenn er sich oder andere Spieler vor Verletzungen schützen will.

**36-C** **Situation.** A1 erzielt einen Korb und hängt sich anschließend ohne ersichtlichen Grund und übertrieben lange an den Ring, bzw. macht einen Klimmzug.

**Regelung.** Der Spieler ist zu verwarnen und im Wiederholungsfall mit einem technischen Foul zu bestrafen. In gravierenden Fällen ist das technische Foul ohne vorherige Warnung zu verhängen.

**36-D** **Situation.** Während der Halbzeitpause wird gegen A1 ein technisches Foul verhängt.

**Regelung.** Dieses Foul wird in der Foulspalte von A1 angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das dritte Viertel. Vor Beginn des dritten Viertels erhält Mannschaft B einen Freiwurf und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**36-E** **Situation.** Während der Halbzeitpause wird gegen A1 wegen Festhaltens am Ring ein technisches Foul verhängt. Als der Trainer gegen diese Entscheidung lautstark protestiert, wird auch gegen ihn ein technisches Foul verhängt.

**Regelung.** Das Foul von A1 wird in seiner Foulspalte angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das dritte Viertel. Das technische Foul („C“) von Trainer A wird in seiner Foulspalte angeschrieben und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. Vor Beginn des dritten Viertels erhält Mannschaft B eins plus eins Freiwürfe und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**36-F** **Kommentar.** Wurde ein Wechsel der Spielernummer vorgenommen, ohne den 1. Schiedsrichter und den Anschreiber zu benachrichtigen, und hat dieser Spieler bereits mit einer anderen Spielernummer zu einem früheren Zeitpunkt mitgewirkt, zieht dies sofort ein technisches Foul gegen diesen Spieler nach sich.

**36-G** **Kommentar.** Ein technisches Foul

a) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen.
b) welches aus einem anderen Grund dem Trainer angerechnet wird, wird mit einem „B“ eingetragen.

Die Art des technischen Fouls - ob ein „C“-Foul oder ein „B“-Foul - teilt der Schiedsrichter dem Anschreiber verbal mit.

**36-H** **Kommentar.** Ein Trainer darf während des laufenden Spiels mit seinen Spielern auf dem Spielfeld sprechen, vorausgesetzt, er verlässt nicht den Mannschaftsbank-Bereich. Ein Spieler darf während des laufenden Spiels vor den Mannschaftsbank-Bereich kommen, um sich mit dem Trainer zu unterhalten.

**36-I** **Situation.** A1 sind zwei Freiwürfe zugesprochen worden. Der Korb, auf den geworfen werden soll, befindet sich am anderen Ende des Spielfelds. A1 geht auf dem Wege zur Freiwurfposition erst zur Seite, um von seinem Trainer Anweisungen zu erhalten, ehe er den Freiwurf ausführt.

**Regelung.** Der Trainer darf sich mit diesem Spieler unterhalten. Allerdings darf dadurch keine Verzögerung in der Ausführung der Freiwürfe eintreten. Eventuell wird der Schiedsrichter den Ball an der Freiwurflinie niederlegen und mit dem Zählen der fünf Sekunden beginnen, innerhalb derer der Freiwurf auszuführen ist.

**36-K** **Situation.** Während der Ausführung von Freiwürfen geht ein Spieler zur Seitenlinie an den Mannschaftsbank-Bereich seiner Mannschaft und erhält von seinem Trainer taktische Anweisungen.

**Regelung.** Dies ist erlaubt.

**36-L** **Kommentar.** Für Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter gilt allgemein, dass sie ihre Mannschaft auf dem Spielfeld anfeuern und ermuntern dürfen, solange dieses Verhalten nicht beleidigend oder herabsetzend für Gegenspieler und Schiedsrichter ist. In gleicher Weise wie für die Spieler ist auch für diese Gruppe eine geübte Kritik in Wort oder Geste an getroffenen oder unterlassenen Schiedsrichterentscheidungen nicht gestattet und kann entsprechend bestraft werden. Zurufe von der Bank, wie „Schrittfehler“, „Foul“, „Drei-Sekunden“ usw. sind Versuche, die Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen. Diese Versuche sind nach einer Verwarnung, in gravierenden Fällen auch ohne Verwarnung sofort mit einem technischen Foul gegen den Trainer („B“) zu bestrafen.

**36-M** **Situation.** In der Halle der Mannschaft A ist die Spieluhr regelwidrig an der Wand hinter dem Anschreibertisch angebracht. Die räumlichen Verhältnisse zwischen den Mannschaftsbank-Bereichen und der Wand sind sehr beengt. Die am Spiel Beteiligten können von den Mannschaftsbank-Bereichen nur sehr erschwert die Spielzeit einsehen. In der achten Minute des vierten Viertels, beim Spielstand von 88:89, wird ein Foul gegen A1 gepfiffen. Während der Foulanzeige des Schiedsrichters zum Anschreiber läuft Trainer A einige Meter auf das Spielfeld, um sich über die restliche Spielzeit zu informieren.

**Regelung.** Grundsätzlich darf Trainer A auch aus diesem Grund das Spielfeld nicht betreten. Allerdings ist in der geschilderten Situation kein technisches Foul gegen Trainer A zu verhängen. Aufgrund des Umstands, dass in der Halle die Spielzeit nicht gut einsehbar ist, ist es dem Trainer zu gestatten, sich die Information über die

Restspielzeit zu holen und dabei für kurze Zeit das Spielfeld zu betreten. Ist allerdings das Betreten des Spielfelds mit Gestiken, unsachlicher Kritik, Beschimpfungen o. ä. verbunden, ist ein technisches Foul zu verhängen.

**36-N** **Kommentar.** Ein technisches Foul („B“-Foul) ist u. a. in folgenden Fällen gegen den Trainer zu verhängen:

a) Bei Fehlverhalten des Trainer-Assistenten, eines Ersatzspielers, eines wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder eines Mannschaftsbegleiters wie Manager, Arzt, Physiotherapeut.
b) Es sind bei laufender Spieluhr mehr als fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.
c) Ein Spieler wird wieder eingewechselt, der bereits zuvor wegen seines fünften Fouls das Spielfeld hatte verlassen müssen, und nimmt bei laufender Spieluhr am Spiel teil, bevor der Fehler entdeckt wird.
d) Ein Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter wird disqualifiziert.
e) Einem Trainer wird wegen Spielverzögerung eine weitere Auszeit angerechnet, aber seiner Mannschaft steht keine weitere Auszeit mehr zur Verfügung.
f) Während einer gewalttätigen Situation auf dem Spielfeld verlassen Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter den Mannschaftsbank-Bereich, oder der Trainer-Assistent tut dies, ohne anschließend die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. Zusätzlich sind alle Beteiligten zu disqualifizieren.

**36-O** **Kommentar.** In folgenden Situationen sind administrative Verstöße zwar entsprechend den dafür vorgesehenen Regelungen zu beheben, ein technisches Foul für den Vorfall ist aber ausdrücklich nicht zu verhängen:

a) Bei einem Spieler ist eine falsche Trikotnummer auf dem Anschreibebogen eingetragen.
b) Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zu den bestätigten Ersten Fünf gehört.
c) Zu Beginn des zweiten oder eines späteren Viertels kommt ein Spieler neu auf das Spielfeld, ohne sich beim Anschreiber anzumelden.
d) Ein Spieler nimmt nach seinem fünften persönlichen Foul weiterhin am Spiel teil, da er über sein fünftes Foul nicht informiert wurde.
e) Ein Arzt betritt das Spielfeld, um einen verletzten Spieler zu behandeln, ohne sich hierzu die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen.

**36-P** **Situation.** Im Verlauf der ersten beiden Viertel werden fünf Fouls gegen A1 verhängt, der daraufhin aus dem Spiel ausscheidet. Während der Halbzeitpause beschimpft er auf dem Weg zur Umkleidekabine den Schiedsrichter und erhält ein technisches Foul.

**Regelung.** Das technische Foul („B“) wird dem Trainer angeschrieben und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls.

**36-Q** **Kommentar.** Der Hallensprecher darf mit seinen Mitteln weder die Zuschauer aufhetzen noch Schiedsrichterentscheidungen in irgendeiner Weise kommentieren. Gegen ihn kann zwar kein technisches Foul verhängt werden, aber er kann verwarnt und gegebenenfalls seiner Funktion entbunden werden. Gleiches gilt für weitere Personen am Anschreibertisch wie Scouter oder Akustik-Einspieler.

**36-R** **Situation.** Beim fünften Foul eines gegnerischen Spielers spielt der Akustik-Einspieler über seine Anlage den Anfang des Lieds „It's time to say good-bye“ ein.

**Regelung.** Alle Handlungen müssen im Geist sportlicher Haltung und des Fair play geschehen. Bei guter sportlicher Atmosphäre kann eine derartige Einspielung toleriert werden. Andernfalls muss durch den 1. Schiedsrichter oder den Kommissar, falls anwesend, eingegriffen werden.

## Art. 37 Unsportliches Foul

**37-1** **Kommentar.** Die Spieluhr zeigt im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00, als bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters ist oder dem Einwerfer bereits zur Verfügung steht. Ein jetzt als Foul gepfiffener Kontakt eines Verteidigers an einem Spieler der angreifenden Mannschaft auf dem Spielfeld ist ein unsportliches Foul.

**37-2** **Situation.** Bei noch 53 Sekunden Spielzeit im vierten Viertel hat Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen bzw. er steht ihm zur Verfügung, als ein Kontakt von B2 auf dem Spielfeld an A2 als Foul gepfiffen wird.

**Regelung.** B2 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Dies ist ohne vorherige Verwarnung ein unsportliches Foul.

**37-3** **Situation.** Bei noch 53 Sekunden Spielzeit im vierten Viertel hat Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen bzw. er steht ihm zur Verfügung, als ein Kontakt von A2 auf dem Spielfeld an B2 als Foul gepfiffen wird.

**Regelung.** A2 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Dies ist ein normales persönliches Foul von A2, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls.

**37-4** **Kommentar.** In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels und bei knappem Spielstand hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen. In der Absicht, die Spieluhr sofort wieder zu stoppen oder nicht starten zu lassen, verursacht ein Verteidiger einen Kontakt an einem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat. Dieser Kontakt ist **sofort** als ein normales persönliches Foul zu pfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend. **Das Vorteil-/Nachteil-Prinzip wird nicht angewendet.**

**37-5** **Situation.** Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten restlicher Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. B2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an A2, der gerade dabei ist, den Ball zu fangen. Gegen B2 wird ein Foul gepfiffen.

**Regelung.** Dies ist ein normales persönliches Foul, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend.

**37-6** **Situation.** Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten restlicher Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. A2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B2. Gegen A2 wird ein Foul gepfiffen.

**Regelung.** A2 hat durch dieses Foul keinen Vorteil, der Kontakt ist aber **sofort** als normales persönliches Foul von A2 abzupfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

**37-7** **Situation.** Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten restlicher Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. B2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld **weit entfernt von der Einwurfstelle** einen Kontakt an A2. Gegen B2 wird ein Foul gepfiffen.

**Regelung.** B2 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Ohne vorherige Verwarnung muss dies mit einem unsportlichen Foul bestraft werden.

**37-A** **Situation.** A1 springt schräg nach vorne hoch, um zu werfen oder zu passen. Ehe er wieder auf dem Boden landet, läuft B1 unter ihn hinein, so dass A1 beim Landen auf B1 fällt.

**Regelung.** Dies ist ein unsportliches Foul von B1, da kein Versuch erkennbar ist, den Ball zu spielen. B1 hat eine Position eingenommen, die er vor dem Absprung von A1 hätte einnehmen müssen. In besonders schweren Fällen kann diese Art des Fouls (Unterlaufen) zur Disqualifikation führen. A1 erhält zwei Freiwürfe, danach Mannschaft A Einwurf von der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**37-B** **Situation.** A1 wird in seiner Korbwurfbewegung von B1 von hinten gestoßen
a) vor Erhalt des Balls,
b) nach Erhalt des Balls.

**Regelung.** Unsportliches Foul gegen B1.
Im Fall a) zählt ein erzielter Korb nicht. Es werden A1 zwei Freiwürfe sowie der Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch zuerkannt.

Im Fall b) zählt ein erzielter Korb, wenn die Korbwurfbewegung nach Beurteilung durch den Schiedsrichter bereits begonnen hat, und es gibt einen zusätzlichen Freiwurf. War der Korbwurf nicht erfolgreich, werden A1 zwei Freiwürfe zuerkannt. Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**37-C** **Situation.** Bei einem Schnellangriff springt A1 mit dem Ball zum Dunking in Richtung Korb. B1, der hinter A1 läuft, versucht zu stören und schlägt dabei mit seiner Hand und seinem Arm voll auf die Schulter und den Rücken von A1. Beide Spieler stürzen zu Boden. Der Ball geht nicht in den Korb.

**Regelung.** Obwohl B1 versucht den Ball zu spielen, handelt es sich bei diesem Kontakt um ein schweres und hartes Foul, das als unsportlich angesehen werden muss. A1 erhält zwei Freiwürfe und zusätzlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**37-D** **Situation.** A1 wird bei einem Korbwurf von B1 gefoult. Nach dem Pfiff setzt er seine Korbwurfbewegung fort und wird dabei von B2 überhart daran gehindert, den Korbwurf abzuschließen.

**Regelung.** Die Aktion von B2 kann nicht ignoriert werden und ist als unsportliches Foul zu ahnden. A1 erhält insgesamt vier Freiwürfe und zusätzlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

## Art. 38 Disqualifizierendes Foul

**38-1** **Kommentar.** Nach seiner Disqualifikation ist eine Person kein Mannschaftsmitglied oder Person des Mannschaftsbank-Bereichs mehr. Deshalb kann diese Person und dessen Mannschaft für weiteres unsportliches Verhalten nicht mehr bestraft werden.

**38-2** **Situation.** A1 wird wegen grob unsportlichen Verhaltens disqualifiziert. Er verlässt das Spielfeld und beleidigt dabei einen Schiedsrichter.

**Regelung.** A1 wurde bereits disqualifiziert und kann nicht mehr spielrelevant bestraft werden. Der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar, falls anwesend, sendet einen Bericht über diesen Vorfall an die spielleitende Stelle.

**38-3** **Kommentar.** Bei einer Disqualifikation aufgrund eines grob unsportlichen Fouls ohne Kontakt ist die Strafe dieselbe wie bei einer Disqualifikation mit Kontakt.

**38-4** **Situation.** Gegen A1 wird ein Schrittfehler gepfiffen. Aus Frustration darüber beleidigt er den Schiedsrichter und wird deswegen disqualifiziert.

**Regelung.** Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe und Ballbesitz.

**38-5** **Kommentar.** Bei der Disqualifikation eines Ersatzspieler, ausgeschlossenen Spielers oder Mannschaftsbegleiters wird gegen den Trainer ein technisches Foul („B“) verhängt und wie jedes andere technische Foul bestraft.

**38-6** **Situation.** Gegen A1 wird sein fünftes persönliches Foul gepfiffen. Aus Frustration darüber beleidigt er den Schiedsrichter und wird deswegen disqualifiziert.

**Regelung.** Das Foul für die Disqualifikation wird Trainer A als technisches Foul („B“) angeschrieben und mit einem Freiwurf und Ballbesitz für Mannschaft B bestraft.

**38-A** **Kommentar.** Ein disqualifizierendes Foul ist ein grob unsportliches oder technisches Foul mit oder ohne Kontakt und schließt Handlungen eines Spielers, Ersatzspielers, ausgeschlossenen Spielers, Trainers, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiters ein, die erkennen lassen, dass sie von jeglicher sportlichen Auffassung entfernt sind. Dazu gehören auch Gewalttätigkeiten, üble oder fortlaufende Schimpfereien oder Gebrauch unflätiger Redensarten und Gesten.

Besonders schwere oder bösartige Vergehen können bereits beim ersten verhängten unsportlichen, persönlichen oder technischen Foul zum Ausschluss vom Spiel führen.

Die Disqualifikation ist dem Spieler oder Trainer sofort durch das dafür vorgesehene Handzeichen mitzuteilen. Eine angezeigte Disqualifikation kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

**38-B** Bei einer Spieldisqualifikation („SD") aufgrund wiederholter unsportlicher oder technischer Fouls wird das für eine Disqualifikation vorgesehene Handzeichen nicht gemacht. Bei einer Spieldisqualifikation wird die betreffende Person mit verbaler Unterstützung aus der Spielhalle verwiesen.

**38-C** **Kommentar.** Folgende Situationen führen sofort zu einer Disqualifikation:

a) Tätlichkeiten gegen Schiedsrichter.
b) Tätlichkeiten gegen Spieler.
c) Beleidigungen oder körperliche Bedrohungen eines Schiedsrichters, Kommissars, Mannschaftsmitglieds oder Mitglieds des Kampfgerichts, wie
   - herabsetzende oder obszöne Gesten.
   - beleidigende Ausdrücke allgemeiner, sexistischer oder rassistischer Art.
   - beleidigende Gesten oder Formulierungen, welche die Neutralität des Schiedsrichters in Frage stellen sollen.
d) Eindeutige optische oder verbale Beleidigungen sowie Tätlichkeiten gegenüber Zuschauern.
e) Grob unsportliche Fouls, bei dem die Verletzung eines Spielers billigend in Kauf genommen wird.
f) Ein Trainer verlässt bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung den Mannschaftsbank-Bereich und trägt nicht zur Wiederherstellung der Ordnung bei.
g) Ein Trainer bearbeitet wutentbrannt Mannschaftsbank, Banden, Wechselbank/Stuhl usw. mit seinen Füßen, bzw. schleudert sie auf das Spielfeld.
h) Ein Trainer macht in eindeutiger Art und Weise beleidigende Gesten oder Äußerungen in Richtung des gegnerischen Mannschaftsbank-Bereichs oder der Schiedsrichter.
i) Ein Trainer stürzt wutentbrannt zum Anschreibertisch und schreit den Kommissar und/oder Mitglieder des Kampfgerichts an.

**38-D** **Kommentar.** Beim Anfertigen des Berichts an die spielleitende Stelle muss der Schiedsrichter oder Kommissar das zur Disqualifikation führende Verhalten sachlich und genau, aber frei von subjektiven Wertungen beschreiben. Bei optischen Beleidigungen sind die Gesten eindeutig zu beschreiben und verbale Beleidigungen sind wörtlich zu zitieren. Bei einem Bericht wie „Spieler N. wurde wegen Beleidigung disqualifiziert“ kann die spielleitende Stelle den Vorfall nicht weiter verfolgen.

**38-E** **Kommentar.** Kritisiert ein Mannschaftsmitglied eine Entscheidung in sachlicher Form, darf ein Schiedsrichter oder Kommissar dies auch „überhören“ oder deeskalierend reagieren. Schiedsrichter und Kommissar müssen mit einem guten Gespür für die aktuelle Situation und Stimmungslage alles tun, um die Situation zu beruhigen. Sie dürfen keinesfalls eigene Emotionen zeigen oder sich gar dadurch leiten lassen. Andererseits dürfen sie sich aber nichts gefallen lassen, was ihrem Ansehen und Autorität abträglich ist, insbesondere, wenn es von weiteren Personen wahrgenommen wird.

**38-F** **Situation.** A1 führt einen Korbleger aus und wird dabei von B1 so heftig von hinten gestoßen, dass er gegen den Stützpfosten der Korbanlage prallt. Der Ball geht in den Korb.

**Regelung.** B1 wird disqualifiziert. Der Korb zählt und A1 erhält einen zusätzlichen Freiwurf. Falls A1 verletzt wurde und nicht weiterspielen kann, wirft der für ihn eingewechselte Ersatzspieler den zusätzlichen Freiwurf. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**38-G** **Situation.** Der auf der Mannschaftsbank sitzende Ersatzspieler A6 ist mit der Schiedsrichterleistung nicht einverstanden und darüber so erregt, dass er wild gestikulierend auf den Schiedsrichter zuläuft und ihn dabei beschimpft und bespuckt.

**Regelung.** A6 ist sofort zu disqualifizieren. Im Anschreibebogen werden in seiner persönlichen Foulspalte alle noch freien Foulkästchen mit einem „D“ versehen. Trainer A erhält ein technisches Foul („B“) angeschrieben. Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe und anschließend den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**38-H** **Kommentar.** Eine Spieldisqualifikationen (SD) ist auszusprechen, wenn

a) gegen einen Spieler das zweite unsportliche Foul verhängt wird.
b) gegen einen Spieler das zweite technische Foul verhängt wird.

c) gegen einen Trainer ein zweites „C“-Foul oder ein drittes „B“-Foul oder zwei „B“-Fouls und ein „C“-Foul verhängt werden.

Die Spieldisqualifikation wird auf dem Anschreibebogen mit einem „SD“ rechts neben dem zweiten unsportlichen bzw. technischen Foul (Spieler) bzw. rechts neben dem letzten „B“- oder „C“-Foul (Trainer) gekennzeichnet.

Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens sowie ein Bericht an die spielleitende Stelle sind bei einer Spieldisqualifikation nicht erforderlich.

**38-I** **Situation.** Eine disqualifizierte Person weigert sich, in den Umkleideraum seiner Mannschaft zu gehen bzw. das Gebäude zu verlassen.

**Regelung.** Nach einer angemessenen Wartefrist kann der 1. Schiedsrichter das Spiel abbrechen.

## Art. 39 Gewalttätigkeit

**39-1** **Kommentar.** Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält dieselbe Mannschaft Einwurf, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war. Ihr steht bei der Spielfortsetzung nur noch die Restzeit auf der Wurfuhr vor der Unterbrechung zu.

**39-2** **Situation.** Mannschaft A hat seit 20 Sekunden Ballkontrolle, als auf dem Spielfeld eine Situation entsteht, die zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung führt. Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs.

**Regelung.** Mannschaft A, die vor der Ausschreitung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit nur noch vier Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr-Anzeige.

**39-3** **Kommentar.** Nach einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften für das Verlassen ihrer Mannschaftsbereiche disqualifiziert. Ist der Trainer persönlich unter den disqualifizierten Mannschaftsmitgliedern, wird ihm für alle zu Disqualifizierenden ein „D“ angeschrieben und mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Ist der Trainer nicht unter den disqualifizierten Mannschaftsmitgliedern, wird ihm für alle zu Disqualifizierenden ein „B“ angeschrieben und mit einem Freiwurf und Ballbesitz bestraft.

**39-4** **Situation.** Nach einer Gewalttätigkeit werden Trainer A, A6 sowie Trainer-Assistent B, B6 und B7 für das Verlassen ihrer Mannschaftsbereiche disqualifiziert. A6 hat als erster das Spiel betreten.

**Regelung.** Mannschaft B erhält zuerst zwei Freiwürfe gefolgt von einem Freiwurf mit anschließendem Einwurf von der Mittellinie für Mannschaft A.

**39-A** **Kommentar.** Nach einer Gewalttätigkeit müssen Schiedsrichter und Kommissar, falls eingesetzt, einen Bericht über den Sachverhalt an die spielleitende Stelle zu senden.

**39-B** **Situation.** Während des laufenden Spiels kommt es zu einer Schlägerei zwischen A1 und B1. Spieler beider Mannschaften mischen sich ein und es kommt zu einer unübersichtlichen Situation auf dem Spielfeld. Trainer A läuft auf das Spielfeld, um zu schlichten. Auch die Ersatzspieler A6, A7 und B6 verlassen die Mannschaftsbank und laufen auf das Spielfeld.

**Regelung.** A1 und B1 werden disqualifiziert, diese Fouls zählen zu den Mannschaftsfouls. A6, A7 und B6 werden ebenfalls disqualifiziert, diese Fouls zählen nicht zu den Mannschaftsfouls. Trainer A und Trainer B erhalten je ein technisches Foul („B“). Das Spiel wird mit Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Beginns der Schlägerei Ballkontrolle hatte. Hat zu diesem Zeitpunkt keine Mannschaft Ballkontrolle, entsteht eine Sprungballsituation.

**39-C** **Kommentar.** Die Entscheidung auf Spielabbruch liegt im Ermessen des 1. Schiedsrichters. Grundsätzlich muss ein Spiel, wenn es die Umstände zulassen, zu Ende geführt werden.

**39-D** **Kommentar.** Es gibt Situationen, verursacht durch Zuschauer oder Spieler, die es rechtfertigen, ein Spiel abzubrechen. Dazu gehören schwere und grobe Tätlichkeiten gegenüber einem Schiedsrichter, bei denen es zu einer erheblichen Verletzung des Schiedsrichters kommt oder billigend in Kauf genommen wird. Wenn die Sicherheit der Schiedsrichter nicht mehr gewährleistet und ein ordnungsgemäßes Weiterführen des Spiels nicht mehr möglich ist, muss der 1. Schiedsrichter im Rahmen seiner Zuständigkeit das Spiel abbrechen. Der Spielabbruch ist eine Tatsachenentscheidung. Ist ein Kommissar eingesetzt ist, ist der Spielabbruch mit diesem abzustimmen.

**39-E** **Situation.**

a) Der Schiedsrichter verhängt gegen B1 ein Foul. Danach kritisiert B1 lautstark den Schiedsrichter, so dass dieser ein technisches Foul gegen B1 ausspricht. Daraufhin stürzt sich B1 auf den Schiedsrichter und versetzt ihm einen Faustschlag ins Gesicht.

b) Während des Spiels stürzt aus einer vorderen Zuschauerreihe ein Zuschauer auf den Schiedsrichter, schlägt auf ihn ein und versetzt ihm einen heftigen Faustschlag.

**Regelung.** In beiden Fällen ist das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abzubrechen. Ist die Verletzung des 1. Schiedsrichters so stark, dass er die Entscheidung zum Spielabbruch nicht treffen kann, entscheidet der 2. Schiedsrichter. Strafen für Fouls werden nicht mehr ausgeführt. Die Schiedsrichter haben unverzüglich einen Bericht an die spielleitende Stelle zu senden.

**39-F** **Situation.** Während Mannschaft A in Ballkontrolle ist, kommt es auf dem Spielfeld zu Gewalttätigkeiten. Die Schiedsrichter disqualifizieren folgende Personen, weil sie unzulässig den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben:

a) Mannschaft A: Ersatzspieler A6
Mannschaft B: Ersatzspieler B6, B7, B8 und Trainer-Assistent B

b) Mannschaft A: Ersatzspieler A6
Mannschaft B: Ersatzspieler B6

**Regelung.** Unabhängig von der Anzahl der Personen, die den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben, wird nur jeweils ein technisches Foul („B“) gegen die beiden Trainer verhängt, deren Strafen sich aufheben. Sofern keine weiteren Foulstrafen auf dem Spielfeld verhängt wurden, wird das Spiel in beiden Fällen mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, da sie zum Zeitpunkt des Beginns der Gewalttätigkeiten Ballkontrolle hatte.

**39-G** **Situation.** Mannschaft A führt mit 76:75. Es sind noch drei Sekunden zu spielen, als B1 mit dem Ball frei zum Korb läuft. In diesem Moment betritt ein Zuschauer das Spielfeld, hält B1 fest und verhindert dadurch wahrscheinlich den Siegkorb der Gastmannschaft.

**Regelung.** Die Schiedsrichter unterbrechen sofort das Spiel. Sie veranlassen über den Ordnungsdienst, dass dieser Zuschauer aus der Halle entfernt wird. Das Spiel wird mit Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der B1 vom Zuschauer gestoppt wurde, mit der restlichen Spielzeit fortgesetzt. Die Schiedsrichter haben einen Bericht über den Vorfall an die spielleitende Stelle zu senden.

## Art. 40 Spieler mit fünf Fouls

**40-A** **Kommentar.** Ein Spielertrainer, gegen den das fünfte Foul als Spieler verhängt wurde, kann weiterhin als Trainer seiner Mannschaft tätig sein. Ein Spielertrainer, der disqualifiziert wurde, gleichgültig ob als Spieler oder als Trainer, ist von einem weiteren Mitwirken als Spieler und Trainer ausgeschlossen, da er mit seiner Disqualifikation in den Umkleideraum seiner Mannschaft bzw. aus dem Gebäude verwiesen wurde.

**40-B** **Situation.** B1 scheidet mit seinem fünften Foul aus dem Spiel aus. Auf dem Weg zur Bank beschimpft er den Schiedsrichter, der daraufhin ein technisches Foul verhängt.

**Regelung.** Das technische Foul („B“) wird dem Trainer angeschrieben und entsprechend bestraft.

## Art. 41 Mannschaftsfouls: Strafen

**41-A** **Kommentar.** Eine Mannschaft hat die Mannschaftsfoulgrenze erreicht, sobald sie innerhalb eines Viertels **vier Spielerfouls** begangen hat. Sobald der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul belebt wird, d. h. der Ball dem Einwerfer bzw. Freiwerfer zur Verfügung steht, stellt der Anschreiber den Mannschaftsfoulanzeiger für diese Mannschaft auf.

**41-B** **Kommentar.** Technische („C“ und „B“) und disqualifizierende Fouls durch Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

**41-C** **Kommentar.** Alle Spielerfouls, die während aller Verlängerungen begangen werden, zählen zu den Mannschaftsfouls des vierten Viertels dieser Mannschaft.

**41-D** **Kommentar.** Alle Fouls, die während einer Spielpause begangen und dem Spieler angeschrieben werden, zählen zu den Mannschaftsfouls dieser Mannschaft des folgenden Viertels.

## Art. 42 Sonderfälle

**42-1** **Kommentar.** In Sonderfällen, also bei mehreren Strafen während derselben Uhr-Stopp-Periode, müssen die Schiedsrichter besonders auf die Reihenfolge achten, in der Regelübertretungen oder Fouls begangen wurden, um entscheiden zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche Strafen sich aufheben.

**42-2** **Situation.** A1 macht einen Sprungwurf. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das Signal der Wurfuhr. Nach dem Signal, A1 befindet sich noch immer in der Luft, wird A1 unsportlich von B1 gefoult und der Ball

a) verfehlt den Ring.
b) berührt nur den Ring, geht aber nicht in den Korb.
c) geht in den Korb.

**Regelung.** In allen Fällen muss das unsportliche Foul von B1 geahndet werden.

a) A1 befand sich, als er von B1 gefoult wurde, noch in der Luft und hatte somit noch Werferstatus. Die 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A wird nicht beachtet, da sie sich erst nach dem unsportlichen Foul ereignet hätte. A1 erhält zwei/drei Freiwürfe.
b) Es hat sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. A1 erhält zwei/drei Freiwürfe.
c) A1 erhält zwei/drei Punkte sowie einen zusätzlichen Freiwurf.

Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**42-3** **Situation.** A1 wird beim Sprungwurf von B1 gefoult. Anschließend, A1 befindet sich immer noch in der Luft, wird er von B2 gefoult.

**Regelung.** Das Foul von B2 wird nicht geahndet, es sei denn es ist ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

**42-4** **Situation.** B1 begeht ein unsportliches Foul an A1. Anschließend wird auf technisches Foul gegen Trainer A und gegen Trainer B entschieden.

**Regelung.** Nur gleiche Strafen können sich in der Reihenfolge aufheben, in der sie entstanden sind. Deshalb heben sich die Strafen für die technischen Fouls gegen die Trainer auf. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen für A1 und Ballbesitz für Mannschaft A fortgesetzt.

**42-5** **Situation.** A1 erzielt einen Korb und wird dabei von B1 unsportlich gefoult. Anschließend wird gegen A1 ein technisches Foul gepfiffen.

**Regelung.** Zwei Punkte für A1. Die Foulstrafen für das unsportliche und das technische Foul (je ein Freiwurf und Ballbesitz) heben sich auf. Das Spiel wird mit Einwurf von der Endlinie wie nach einem normalen Korb fortgesetzt.

**42-6** **Situation.** Um eine freie Position zu erlangen, wird A1 von B1 weggestoßen, was als persönliches Foul gepfiffen wird (drittes Mannschaftsfoul B). Kurz darauf (nicht zum annähernd selben Zeitpunkt) wird B1 von A1 mit dem Ellbogen gestoßen, was als unsportliches Foul gepfiffen wird.

**Regelung.** Dies ist kein Doppelfoul, da die Fouls gegen A1 und B1 nicht zum annähernd selben Zeitpunkt geschahen. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen für B1 und Ballbesitz für Mannschaft B fortgesetzt.

**42-7** **Kommentar.** Ereignen sich während der Ausführung von Freiwürfen Doppelfouls oder andere Fouls mit gleichen Strafen, werden die Fouls angeschrieben, aber die Strafen heben sich auf.

**42-8** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A2 und B2
a) ein Doppelfoul.
b) je ein technisches Foul.

**Regelung.** Die Fouls werden A2 und B2 angeschrieben, anschließend wirft A1 seinen zweiten Freiwurf. Das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

**42-9** **Situation.** A1 erhält zwei Freiwürfe, die beide erfolgreich sind. Bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt ist, begehen A2 und B2
a) ein Doppelfoul.
b) je ein technisches Foul.

**Regelung.** In beiden Fällen werden die Fouls den betreffenden Spielern angeschrieben. Danach wird das Spiel mit Einwurf von der Endlinie wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

**42-10** **Kommentar.** Bleiben nach Doppelfouls oder Streichung anderer gleicher Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

**42-11** **Situation.** Während der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel wird gegen A2 und B2 ein Doppelfoul oder gegen Trainer A und B je ein technisches Foul verhängt. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung
a) Mannschaft A.
b) Mannschaft B.

**Regelung.**
a) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal berührt wird, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft B gedreht.
b) Es gilt die analoge Regelung, Einwurf für Mannschaft B und Drehen des Einwurfpfeils für Mannschaft A.

**42-A** **Kommentar.** Ereignen sich mehrere Fouls in einer Uhr-Stopp-Periode, ist folgendes zu beachten:
a) Zuerst ist festzustellen, in welcher Reihenfolge sich die Fouls ereignet haben.
b) Fouls mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften werden gegeneinander aufgerechnet. Dabei müssen Strafen in ihrer Gesamtheit verglichen werden, z. B. zwei Freiwürfe zuzüglich Ballbesitz sind als eine Einheit zu betrachten.
c) Falls mehrere Fouls aufrechenbar sind, geschieht dies in der Reihenfolge ihres Entstehens.
d) Strafen, die nicht durch gleiche, gegen die andere Mannschaft verhängte Strafen aufrechenbar sind, bleiben bestehen und werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sich die Fouls ereigneten.
e) Einwürfe, unabhängig für welche Mannschaft, als Einzelstrafe oder als Bestandteil einer Strafe entfallen, wenn danach weitere Strafen folgen.

**42-B** **Situation.** Während sich A1 in einer Korbwurfbewegung befindet, wird ein technisches Foul gegen Trainer B gepfiffen. A1 setzt seine kontinuierliche Bewegung fort, wird beim Korbwurf von B1 gefoult und trifft.

**Regelung.** Der Korb von A1 zählt. Beide Fouls werden angeschrieben. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für das technische Foul (beliebiger Freiwerfer, ohne Aufstellung) fortgesetzt. Anschließend erhält A1 den zusätzlichen Freiwurf (mit Aufstellung). Der Einwurf von der Mittellinie für Mannschaft A entfällt.

**Anmerkung.** Es wird dringend empfohlen, technische Fouls erst dann zu pfeifen, wenn die Spielsituation klar ist, damit solche Situationsüberlagerungen nicht vorkommen.

**42-C** **Kommentar.** Treffen beide Schiedsrichter in derselben Spielsituation und fast gleichzeitig Entscheidungen gegen beide Mannschaften (z. B. Schrittfehler von A2 und Foul von B2), **müssen** sie sich darauf einigen, welches Vergehen zuerst geschah. Die zuerst begangene Regelverletzung wird bestraft und die folgende vernachlässigt, sofern es sich nicht um ein unsportliches, technisches oder disqualifizierendes Foul handelt.

**42-D** **Situation.** A1 und A2 foulen B2 annähernd zur gleichen Zeit.

**Regelung.** Die Schiedsrichter müssen sich darüber einigen, welcher Spieler primär für den Kontakt verantwortlich ist und damit zuerst gefoult hat. Es wird nur ein Foul gepfiffen und bestraft.

**42-E** **Kommentar.** Der Beginn einer Uhr-Stopp-Periode, die auf eine Regelverletzung folgt, ist der Pfiff des Schiedsrichters. Das Ende dieser Periode ist durch den Zeitpunkt festgelegt, an dem

a) der Schiedsrichter den Ball dem Freiwerfer zur Verfügung stellt.
b) bei einem Einwurf der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Nur während dieser Periode ist es möglich, Regelverletzungen mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften aufzurechnen.

**42-F** **Kommentar.** Der Zeitraum vor Spielbeginn und die Pausen zwischen allen Spielabschnitten werden jede für sich ebenfalls als Uhr-Stopp-Periode betrachtet.

**42-G** **Kommentar.** Ereignen sich mehrere Fouls in dem Zeitraum vor dem Spiel oder in den Pausen zwischen den Spielabschnitten, werden die Strafen in der Reihenfolge ihres Entstehens aufgerechnet. Die übrig bleibenden Strafen werden ausgeführt.

**42-H** **Situation.** A1 foult B1 (fünftes Mannschaftsfoul A). Dann wird gegen B2 ein technisches Foul verhängt. Danach erhält der Trainer der Mannschaft A ein technisches Foul.

**Regelung.** Da die Strafen gegen B2 und Trainer A von gleicher Schwere sind, heben sie sich auf. B1 erhält zwei Freiwürfe für das Foul von A1.

**42-I** **Situation.** B1 foult A1 bei einem Zwei-Punkte-Korbwurf. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Außerdem wird gegen B2 ein technisches Foul verhängt, danach erhält der Trainer der Mannschaft B ein technisches Foul.

**Regelung.** Mannschaft A erhält insgesamt vier Freiwürfe und Ballbesitz. Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens durchgeführt. Zuerst führt A1 zwei Freiwürfe aus. Anschließend werden die Freiwürfe - je ein Freiwurf - für die technischen Fouls von B2 und Trainer B von einem beliebigen Spieler der Mannschaft A ausgeführt. Die Spieler stellen sich nicht an der Zone auf, da anschließend Mannschaft A noch Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch erhält.

**42-K** **Situation.** Nachdem B1 ein Foul am Dribbler A1 begangen hat, erhält A1 den Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf übergeben. Bevor der Ball eingeworfen wird, begeht A2 an seinem Gegenspieler B2 ein Foul. Beide Mannschaften haben noch keine vier Mannschaftsfouls.

**Regelung.** Sowohl das Foul von B1 an A1 als auch das Foul von A2 an seinem Gegenspieler B2 ziehen als Strafen einen Einwurf nach sich. Da mit der Übergabe des Balls an den Einwerfer A1 die Uhr-Stopp-Periode beendet ist, können die Strafen sich nicht mehr aufheben. Das Recht auf den Einwurf geht für Mannschaft A verloren. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.

**42-L** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. Nachdem der Ball seine Hand verlassen hat, wird er noch in der Luft von B1 gefoult. A1 erhält zwei Freiwürfe. Bevor der Ball dem Freiwerfer zur Verfügung steht, begeht A2 ein persönliches Foul an B2(fünftes Mannschaftsfoul A).

**Regelung.** Da der Ball noch nicht belebt ist, heben sich die je zwei Freiwürfe für A1 und B2 auf. Da keine Mannschaft Ballkontrolle hatte, als A1 gefoult wurde, entsteht eine Sprungballsituation und das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

**42-M** **Situation.** Während A1 dribbelt, verhängt ein Schiedsrichter ein technisches Foul gegen A2. Die Wurfuhr steht auf sechs Sekunden. Als der Schiedsrichter das Foul dem Anschreiber anzeigt, verhängt ein anderer Schiedsrichter ein technisches Foul gegen B2.

**Regelung.** Die Strafen für beide technischen Fouls heben sich auf. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Stelle fortgesetzt, an der die erste Regelverletzung geschah (technisches Foul gegen A2). Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt, sondern läuft mit den restlichen sechs Sekunden weiter.

**42-N** **Situation.** A1 begeht einen Schrittfehler. Bevor der Ball einem Spieler der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht, wird A2 von B2 gefoult (fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Durch den Schrittfehler stand Mannschaft B zum Zeitpunkt des Fouls von B2 der Ball zum Einwurf zu, sodass das Foul von B2 nur mit Einwurf bestraft wird. Dadurch haben beide Mannschaften ein Einwurfrecht, welches sich aufhebt. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, da sie zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte.

**42-O** **Situation.** Technisches Foul gegen Trainer A. B1 führt den Freiwurf aus. Nach dem Freiwurf, aber noch bevor der Ball der Mannschaft B zur Verfügung steht, wird A2 von B2 gefoult (fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Das Foul von B2 wird nicht mit Freiwürfen bestraft, da Mannschaft B zum Zeitpunkt des Fouls das Recht auf Ballbesitz zustand. Das Recht auf Einwurf für Mannschaft B als Teil der Strafe für das technische Foul gegen Trainer A kann nicht gegen das Recht auf nachfolgenden Einwurf für Mannschaft A für das Foul von B2 aufgerechnet werden. Es verfällt, und das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.

**42-P** **Situation.** Während der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel
a) werden A2 und B2 disqualifiziert, weil sie sich gegenseitig schlagen.
b) werden technische Foul verhängt, zuerst gegen Trainer A und anschließend gegen Trainer B.

**Regelung.** Die Strafen kompensieren sich. Das zweite Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch gemäß Richtung des Einwurfpfeils. Beide Fälle sind keine Doppelfouls.

## Art. 43 Freiwürfe

**43-A** **Kommentar.** Maximal fünf Spieler dürfen sich bei einem Freiwurf auf den für sie vorgesehenen Plätzen an der Zone aufstellen. Die beiden der Endlinie am nächsten gelegenen Plätze dürfen nur von Spielern der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden, die nächsten beiden nur von der angreifenden Mannschaft und einen der dritten von der verteidigenden Mannschaft.

Wird ein Platz nicht von der dafür vorgesehenen Mannschaft beansprucht, darf er nicht von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft eingenommen werden.

Der Freiwerfer nimmt eine von ihm ausgewählte Position hinter der Freiwurflinie innerhalb des Halbkreises ein.

Die Spieler an der Zone dürfen diese und die Neutrale Zone erst betreten, wenn der Ball die Hand des Freiwerfers verlassen hat. Die Neutrale Zone ist als eine 40 cm breite Fläche zwischen der ersten und zweiten Position auf beiden Seiten der Zone definiert.

Alle anderen Spieler, die sich nicht an der Zone befinden, müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie aufhalten, bis der Ball den Ring berührt oder der Freiwurf beendet worden ist. Sie dürfen nicht versuchen, den Freiwerfer durch ihr Verhalten zu stören.

**43-B** **Kommentar.** Der Freiwerfer muss eine Position hinter der Freiwurflinie einnehmen und innerhalb des Halbkreises bleiben. Ebenso müssen die Spieler, die während der

Ausführung von Freiwürfen an der Zone Aufstellung genommen haben, mit ihren Füßen außerhalb imaginärer Wände bleiben, die durch die Begrenzungslinien der Zone gebildet werden. Dies gilt solange, bis der Ball geworfen ist. Es ist jedoch zulässig, die Arme in diesem Raum zu haben oder sich in diesen Raum hinein zu beugen, sofern diese Bewegungen die Konzentration des Freiwerfers nicht beeinträchtigen.

**43-C** **Situation.** Während der Ball bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A1 in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist und es offensichtlich ist, dass der Ball den Korb berühren wird, springt B1 in die Zone und berührt den Ball.

**Regelung.** Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich gewertet. Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt.

**43-D** **Situation.** Während der Ball bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A1 in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist, versetzt B1 das Spielbrett oder den Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.

**Regelung.** Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich gewertet. Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt.

**43-E** **Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch. Während der Ball wieder abwärts fliegt, schlägt B1 so gegen das Spielbrett, dass der Ball nach Meinung der Schiedsrichter deswegen nicht in den Korb geht.

**Regelung.** Da der Freiwurf von A1 noch nicht beendet ist, wird er als erfolgreich gewertet. Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt.

**43-F** **Kommentar.** Sofern Spieler beider Mannschaften bei einem Freiwurf gleichzeitig Regelübertretungen begehen, kann kein Punkt gegeben werden, wenn

a) der Ball auf dem Weg zum Korb berührt wurde, oder
b) Korb oder Spielbrett berührt wurden, während der Ball auf dem Ring war.

Das Spiel wird mit einer Sprungballsituation fortgesetzt.

Begehen Spieler beider Mannschaften gleichzeitig Regelübertretungen, indem sie die Zone zu früh betreten oder ihre Position hinter der Drei-Punkte-Linie zu früh verlassen, zählt ein eventuell erzielter Korb und die Regelübertretungen werden nicht beachtet. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, wird das Spiel mit einer Sprungballsituation fortgesetzt.

**43-G** **Situation.** Nach einem letzten Freiwurf von A1 rollt der Ball auf dem Ring. A2 springt hoch und tippt den auf dem Ring rollenden Ball in den Korb.

**Regelung.** Legale Aktion. Zwei Punkte für A2.

**43-H** **Situation.** Der Freiwerfer hat einen lustigen Einfall. Er wirft den Freiwurf, indem er den Ball auf den Boden prellt. Der Ball geht dann von dort aus in den Korb.

**Regelung.** Der Korb zählt nicht, da ein Freiwurf beendet ist, sobald der Ball den Boden berührt. Der Freiwurf ist so zu werten, als ob der Ball den Ring verfehlt hätte.

**Anmerkung.** Ein auf diese Weise erzielter Korb wäre gültig.

**43-I** **Kommentar.** Unsportliche Aktionen wie Wedeln mit den Armen, verbale Störungen, etc. insbesondere durch den Verteidiger, der dem Freiwerfer am nächsten steht, führen bei einem erfolglosen Freiwurf zu einer Wiederholung.

**43-K** **Situation.** Beim ersten von zwei oder drei Freiwürfen bzw. bei einem Freiwurf, auf den noch eine Einwurfstrafe folgt, begeht der Freiwerfer eine Regelübertretung.

**Regelung.** Sofern der Freiwurf erfolgreich ist, zählt er nicht. Dem Freiwerfer steht jedoch noch der zweite bzw. dritte Freiwurf zu, bzw. das Spiel wird mit Einwurf fortgesetzt.

**43-L** **Situation.** Während der Ausführung des letzten Freiwurfs von A1 läuft B1 in die Zone, als der Ball noch in der Hand von A1 ist. Außerdem wird A2 von B2 gestoßen,

a) bevor A1 die Freiwurfbewegung begonnen hat,
b) nachdem A1 die Freiwurfbewegung begonnen hat.

**Regelung.** In beiden Fällen zählt ein eventuell erfolgreicher Freiwurf nicht, da der Ball sich noch in den Händen des Freiwerfers befand. A1 steht ein neuer Versuch zu. Anschließend wird das Foul von B2 bestraft. Handelt es sich um ein unsportliches Foul oder hatte Mannschaft B bereits zuvor vier Mannschaftsfouls, erhält A2 zwei Freiwürfe.

Hatte Mannschaft B zuvor noch keine vier Mannschaftsfouls, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt.

**43-M** **Kommentar.** Ein Freiwurf ist beendet, sobald der Ball nicht mehr in den Korb gehen kann, oder wenn der Ball, nachdem er den Ring berührt hat, von einem Spieler legal berührt wird.

**43-N** **Kommentar.** Wird der Ball bei einem Freiwurf durch das sich zusammen ziehende Netz wieder nach oben aus dem Ring heraus geschleudert, zählt dieser Freiwurf nicht. Das Spiel wird fortgesetzt, als ob der Ball vom Ring abgeprallt wäre.

**Anmerkung.** Ein zu enges Netz muss nach einem solchen Vorfall ausgetauscht werden bzw. ist so aufzuschneiden, dass der Ball sicher durchfallen kann.

**43-O** **Kommentar.** Geht der letzte oder einzige Freiwurf einer Mannschaft nicht in den Korb noch berührt er ihn, erfolgt der Einwurf für die Gegenmannschaft in Höhe der Freiwurflinie.

**43-P** **Situation.** Bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch und kann noch in den Korb fallen. B1tippt den fallenden Ball
a) weg.
b) versehentlich in den eigenen Korb.

**Regelung.** Die Aktion von B1 ist legal. Im Fall b) zählt der Korb zwei Punkte, die dem gegnerischen Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben werden.

## Art. 44 Korrigierbare Fehler

**44-1** **Kommentar.** Ein Fehler kann nur dann korrigiert werden, wenn er von einem Schiedsrichter, Kampfrichter oder Kommissar, falls anwesend, bemerkt worden ist, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde. Das bedeutet:

| | |
|---|---|
| Fehler geschieht während eines toten Balls | - Fehler ist korrigierbar. |
| Ball ist belebt | - Fehler ist korrigierbar. |
| Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter | - Fehler ist korrigierbar. |
| Ball ist tot | - Fehler ist korrigierbar. |
| Ball ist belebt | - Fehler ist nicht mehr korrigierbar. |

Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel grundsätzlich mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, welcher der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung wegen der Fehlerkorrektur zustand.

**44-2** **Situation.** B1 foult A1 (viertes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter verhängen jedoch irrtümlich zwei Freiwürfe für A1. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf wird das Spiel fortgesetzt und die Spieluhr gestartet. B2 erhält den Ball und erzielt einen Korb. Der Fehler wird entdeckt,
a) bevor
b) nachdem
der Ball einem Spieler der Mannschaft A zum Einwurf von der Endlinie zur Verfügung steht.

**Regelung.** Der Korb von B2 zählt.
Im Fall a) werden die Freiwürfe annulliert. Der Fehler ist noch korrigierbar und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.
Im Fall b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

**44-3** **Kommentar.** Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der Freiwurflinie zugesprochen. Wurde das Spiel bereits fortgesetzt, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle zugesprochen, an der das Spiel unterbrochen wurde, es sei denn, Strafen für weitere Regelverletzungen sind noch auszuführen. Bemerken die Schiedsrichter, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, bevor der Ball die Hände des Freiwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, wird der falsche Freiwerfer ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.

**44-4** **Situation.** B1 foult A1 (sechstes Mannschaftsfoul B). A1 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A1 führt A2 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt

a) bevor der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
b) nachdem der Ball beim ersten Freiwurf die Hand von A2 verlassen hat.
c) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf.

**Regelung.**

Im Fall a) wird der Fehler sofort korrigiert, indem A1 zur Ausführung der Freiwürfe aufgefordert wird. Eine Strafe wird nicht verhängt.

Im Fall b) und c) werden beide Freiwürfe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

Diese Regelung gilt auch im Falle eines unsportlichen Fouls von B1. In diesem Fall entfällt auch der Einwurf als Teil der Strafe und das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

**44-5** **Situation.** B1 foult A1 beim Korbwurf. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstelle von A1, der wegen des Fouls von B1 an ihm zuerst zwei Freiwürfe werfen müsste, führt A2 alle drei Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hand des Einwerfers A3 als Teil der Strafe für das technische Foul gegen Trainer B verlassen hat.

**Regelung.** Die beiden von A2 ausgeführten Freiwürfe, die A1 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Der anschließende Freiwurf für das technische Foul wurde korrekt ausgeführt. Das Spiel wird daher mit Einwurf für Mannschaft A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

**44-6** **Kommentar.** Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde, es sei denn, die Korrektur besteht in der nachträglichen Ausführung von zustehenden Freiwürfen und

a) der Ballbesitz hat nach Entstehen des Fehlers nicht gewechselt. Dann geht das Spiel weiter wie nach jedem normalen Freiwurf.
b) der Ballbesitz hat nach Entstehen des Fehlers nicht gewechselt und die Mannschaft, der fälschlicherweise anstelle der Freiwürfe ein Einwurf zugesprochen wurde, erzielt einen gültigen Korb. Dann zählt dieser Korb und der Fehler wird nicht mehr beachtet.

**44-7** **Situation.** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Danach tippt B2 den von A2 auf dem Spielfeld kontrollierten Ball ins Aus. Trainer A beantragt eine Auszeit. Während der Auszeit bemerken die Schiedsrichter den Fehler oder werden darauf aufmerksam gemacht, dass A1 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

**Regelung.** A1 erhält nach der Auszeit zwei Freiwürfe und das Spiel geht anschließend wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

**44-8** **Situation.** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf wird A2 beim erfolglosen Korbwurf von B2 gefoult und erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Während der darauf folgenden Auszeit bemerken die Schiedsrichter den Fehler oder werden darauf aufmerksam gemacht, dass A1 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

**Regelung.** A1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung der Spieler. Anschließend erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem normalen Freiwurf.

**44-9** **Situation.** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erzielt A2 einen Korb. Bevor der Ball wieder belebt ist, bemerken die Schiedsrichter den Fehler.

**Regelung.** Der Fehler wird nicht mehr beachtet und das Spiel geht wie nach jedem Korb weiter.

**44-A** **Kommentar.** Korrigierbare Fehler im Sinne dieses Artikels entstehen nur durch von Schiedsrichtern oder Kampfrichter begangene fehlerhafte Anwendung der Regeln in genau definierten Fällen. Nicht oder falsch getroffene Tatsachenentscheidungen und andere Fehler fallen nicht hierunter.

**44-B** **Situation.** A1 werden zwei zustehende Freiwürfe nicht gewährt. Stattdessen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt. A1 gibt einen Fehlpass zu B1, der den Ball fängt, aber wiederum an A2 verliert. Jetzt wird der Fehler bemerkt.

**Regelung.** Die Ballkontrolle hat zwei Mal gewechselt. A1 erhält zwei Freiwürfe. Danach geht das Spiel wie nach jedem normalen Freiwurf weiter.

**44-C** **Situation.** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erhält A2 den Ball, dribbelt und verliert den Ball an B2, den er daraufhin foult (fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Da der Fehler noch korrigierbar ist, wird das Spiel mit zwei Freiwürfen für A1 fortgesetzt, gefolgt von zwei Freiwürfen für B2. Es handelt sich nicht um einen Sonderfall, d. h. die je zwei Freiwürfe heben sich nicht gegeneinander auf, da sich die Fouls nicht innerhalb derselben Uhr-Stopp-Periode ereigneten.

**44-D** **Situation.** B1 foult Dribbler A1 in der 10. Minute des zweiten Viertels. Nach dem Einwurf durch Mannschaft A geht das Viertel ohne weitere Körbe oder Spielunterbrechung zu Ende. Bei der Überprüfung des Anschreibebogens stellen die Schiedsrichter fest, dass das Foul von B1 das fünfte Mannschaftsfoul von Mannschaft B war.

**Regelung.** Bis zu Beginn des dritten Viertels ist eine Korrektur möglich. Die Freiwürfe werden zu Beginn des dritten Viertels nachgeholt.

**44-E** **Situation.** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich übergibt der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer A2. Der Fehler wird entdeckt, als

a) bei laufender Spieluhr A1 den eingeworfenen Ball gefangen hat und dribbelt.
b) bei laufender Spieluhr A1 den eingeworfenen Ball gefangen hat und zu A3 passen will, jedoch B3 den Pass abfängt und somit Ballkontrolle erlangt.
c) der Einwurf von A2 durch B1 ins Aus abgefälscht wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
d) nach dem Einwurf von A2 zu A3 dieser Spieler von B3 gefoult wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
e) nach dem Einwurf A1 den Ball erhält, dribbelt und einen Korb erzielt.

**Regelung.** Der Fehler besteht im Versäumnis, A1 zwei zustehende Freiwürfe zu gewähren. In allen genannten Fällen ist der Fehler noch korrigierbar.

Im Fall a) wurde das Spiel wegen des Fehlers unterbrochen. Die Ballkontrolle hat seit dem Fehler nicht gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A1 werden mit Aufstellung nachgeholt. Das Spiel geht danach wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

Im Fall b) wurde das Spiel wegen des Fehlers unterbrochen: Die Ballkontrolle hat seit dem Fehler jedoch gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A1 werden ohne Aufstellung nachgeholt. Anschließend erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Im Fall c) hat die Ballkontrolle seit dem Fehler nicht gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A1 werden mit Aufstellung nachgeholt. Das Spiel geht danach wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

Im Fall d) hat die Ballkontrolle seit dem Fehler zwar nicht gewechselt, es ist jedoch zusätzlich die Strafe für das Foul von B3 auszuführen. Zunächst werden die zwei Freiwürfe von A1 ohne Aufstellung nachgeholt. Anschließend führt A3 die ihm zustehenden Freiwürfe mit Aufstellung aus.

Im Fall e) Die beiden versäumten Freiwürfe werden nicht nachgeholt. Der Korb zählt, und das Spiel wird wie nach einem normalen Korb fortgesetzt.

**44-F** **Situation.** Es sind noch drei Sekunden zu spielen. Mannschaft B liegt mit einem Punkt in Führung. B1 foult Korbwerfer A1, der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter lassen jedoch nur einen Freiwurf ausführen, der ohne Erfolg ist. Mannschaft B erlangt Kontrolle über den vom Ring zurück springenden Ball. Nach drei Sekunden ist das Spiel ohne weitere Vorkommnisse beendet.

**Regelung.** In diesem Fall ist eine Korrektur möglich, solange der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen nicht unterschrieben hat. Der zweite Freiwurf wird ausgeführt und, falls erfolgreich, wird das Spiel verlängert. Die gespielten drei Sekunden werden nicht korrigiert.

**44-G** **Situation.** B1 foult A1. Die Schiedsrichter geben nur einen statt zwei Freiwürfe. Der Ball springt nach dem Freiwurf von A1 vom Ring hoch und A2 tippt ihn in den Korb. Nach dem Einwurf von der Endlinie wird der Fehler bemerkt.

**Regelung.** Der Fehler ist noch korrigierbar. Der erzielte Korb zählt nicht und der zweite Freiwurf wird nachgeholt.

**44-H** **Situation.** Der vordere Schiedsrichter zeigt einen Drei-Punkte-Korbwurf von A1 an. Der folgende Schiedsrichter sieht dies nicht und zeigt, nachdem der Ball in den Korb gegangen ist, einen zwei-Punkte-Korberfolg an.

**Regelung.** Der Anschreiber muss wissen, ob der erzielte Korb mit zwei oder drei Punkten angeschrieben wird. Beim nächsten toten Ball lässt er sein Signal ertönen und bittet die Schiedsrichter um Klärung. Wird diese Unklarheit von den Schiedsrichtern selber bemerkt, können sie das Spiel sofort unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

**44-I** **Situation.** Bei einem Korbwurf von A1 greift B1 von unten durch den Korb und wehrt den Ball ab. Die Schiedsrichter pfeifen diese Regelübertretung nicht ab. In der nächsten Spielunterbrechung beraten sich die Schiedsrichter und kommen zu der Feststellung, dass ein Stören des Balls durch B1 vorlag.

**Regelung.** Der Fehler besteht im Versäumnis, eine Regelübertretung rechtzeitig zu erkennen und zu ahnden. Eine nicht getroffene Tatsachenentscheidung ist kein korrigierbarer Fehler im Sinne der Regel.

**44-K** **Situation.** Der 1. Schiedsrichter bemerkt in der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel, dass der Anschreiber für einen Korb drei Punkte gezählt hat, ohne das laufende Ergebnis einzukreisen.

**Regelung.** Wann immer der 1. Schiedsrichter eine solche offensichtliche Unrichtigkeit bemerkt, darf er sie korrigieren, solange er den Anschreibebogen noch nicht unterschrieben hat.

**44-L** **Situation.** B1 foult A1 in der Korbwurfaktion. Die Freiwürfe führt jedoch A2 aus. A3 fängt nach dem erfolglosen letzten Freiwurf den Rebound und dribbelt. Jetzt wird der Fehler bemerkt.

**Regelung.** A2 ist der falsche Freiwerfer und der Fehler ist noch korrigierbar. Die Freiwürfe von A2 werden ersatzlos gestrichen und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.

**44-M** **Situation.** B1 foult A1 in der Korbwurfaktion. Die Freiwürfe führt jedoch A2 erfolgreich aus. Beim darauf folgenden Angriff der Mannschaft B verursacht A3 einen Ausball. Jetzt wird der Fehler bemerkt.

**Regelung.** A2 ist der falsche Freiwerfer und der Fehler ist noch korrigierbar. Die Freiwürfe von A2 werden ersatzlos gestrichen und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf an der Stelle der Regelverletzung durch A3.

**44-N** **Situation.** A1 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Nach einer Auszeit führt jedoch A2 die Freiwürfe aus. Er trifft den ersten Freiwurf. Nach dem zweiten Freiwurf springt der Ball vom Ring zurück und im Gegenzug erzielt B1 einen Korb. Jetzt wird der Schiedsrichter vom Anschreiber darauf aufmerksam gemacht, dass A2 der falsche Freiwerfer war.

**Regelung.** Da es sich bei dem Korberfolg von B1 um den ersten toten Ball nach dem Fehler handelt, nachdem die Spieluhr in Gang gesetzt wurde, ist der Fehler korrigierbar. Die beiden Freiwürfe von A2 werden ersatzlos gestrichen. Der Korb von B1 bleibt bestehen. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie.

**44-O** **Situation.** Vier Sekunden vor Ende des dritten Viertels wird A2 unsportlich gefoult. Nach den Freiwürfen und dem nachfolgenden Einwurf von der Mittellinie ertönt nach vier Sekunden das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels. Nun macht der Anschreiber den Schiedsrichter darauf aufmerksam, dass nicht A2, sondern A1 die Freiwürfe ausgeführt hat.

**Regelung.** Dieser Fehler ist solange korrigierbar, bis der Ball nach der Spielpause beim Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz belebt wird. Beide Freiwürfe von A1 werden

ersatzlos gestrichen und das nächste Viertels beginnt mit dem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

**Anmerkung.** Ereignet sich dieser Fehler am Ende des vierten Viertels, können die Freiwürfe bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters gestrichen werden. Dadurch kann sich das Endergebnis des Spiels ändern und gegebenenfalls eine Verlängerung erforderlich, bzw. nicht mehr erforderlich werden.

## Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

**45-A** **Kommentar.** Die Schiedsrichter treten während des Spiels gleichberechtigt in Erscheinung. Daher sollen ihre Aufgaben und Pflichten etwa gleichgewichtig verteilt werden, d. h. die Aufteilung der zu erledigenden Pflichten soll den Charakter der Arbeitsteilung, nicht der Unterordnung tragen. Über die Aufteilung der zu erfüllenden Pflichten stimmen sich die Schiedsrichter bereits vor dem Spiel in der Kabine ab (Schiedsrichter-Besprechung vor dem Spiel). Wenn die Schiedsrichter am Spielfeld sind, sollten sie sich nicht mehr über verwaltungstechnische Fragen unterhalten müssen.

Über die Aufteilung der Pflichten gibt „Die Technik des Schiedsrichterns“ ausführlich Auskunft und Anregungen.

**45-B** **Kommentar.** Ein Schiedsrichter pfeift niemals zwei Vergehen zu derselben Zeit. Ein Doppelfoul sollte von einem Schiedsrichter allein erkannt werden, als dass es durch gegeneinander Pfeifen der beiden Schiedsrichter entsteht.

**45-C** **Kommentar.** Zeit und Ort spielen bei Schiedsrichterentscheidungen eine wichtige Rolle. Die räumlichen und zeitlichen Grenzen der Schiedsrichtertätigkeit sind wie folgt festgelegt: Grundsätzlich entscheiden die Schiedsrichter über alle Regelverletzungen innerhalb und außerhalb des Spielfelds. „Außerhalb“ bedeutet nicht, dass Dinge vom Schiedsrichter geregelt oder geahndet werden, die sich auf die Zuschauer oder die Halle mit ihren Räumen beziehen. Diese Probleme hat der Ordnungsdienst zu lösen.

Das Recht, Entscheidungen zu treffen, beginnt bei der Ankunft der Schiedsrichter in Schiedsrichterkleidung am Spielfeld, was spätestens 20 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sein muss.

In der Halbzeitpause brauchen die Schiedsrichter nicht am Spielfeld zu bleiben, müssen aber spätestens drei Minuten vor Ende der Halbzeitpause zurück sein, um das Spiel pünktlich fortzusetzen.

**45-D** **Kommentar.** Der Heimverein oder der Veranstalter bestimmt das Kampfgericht, welches vom 1. Schiedsrichter vor dem Spiel bestätigt wird: Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer. Der 1. Schiedsrichter kann nach einer Überprüfung der Kenntnisse der Kampfrichter gegebenenfalls eine Auswechslung veranlassen.

**45-E** **Kommentar.** Ist ein Kommissar eingesetzt, hat er die Aufgabe, die Durchführung des Spiels zu kontrollieren, die Arbeit der Kampfrichter zu überwachen und die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern und den Kampfrichtern zu unterstützen.

Der Kommissar hat gemeinsam mit dem 1. Schiedsrichter alle Befugnisse, beide Mannschaften, den Organisator des Wettbewerbs und das Kampfgericht auf Unregelmäßigkeiten hinzuweisen und sicherzustellen, dass alle gültigen Bestimmungen für den Wettbewerb oder für das Spiel eingehalten werden, und dass das Spiel im Geiste der Spielregeln ausgetragen wird.

Er muss mit den Schiedsrichtern eng zusammenarbeiten, insbesondere was die Beziehungen der Schiedsrichter zum Kampfgericht anbelangt. Der Kommissar muss die Regeln beherrschen und die Bestimmungen für den Wettbewerb kennen.

Rechtzeitig vor Spielbeginn - in der Regel mindestens eine Stunde vorher - führt der Kommissar mit den Schiedsrichtern eine eingehende Besprechung zur Vorbereitung auf das Spiel. Anschließend überprüft er die technischen Einrichtungen.

Das Geschehen auf dem Spielfeld untersteht uneingeschränkt den Schiedsrichtern. Dabei werden sie vom Kommissar unterstützt. In jedem Fall hat der 1. Schiedsrichter die uneingeschränkte Befugnis, gemäß Art. 46 Entscheidungen zu treffen. Außergewöhnliche Maßnahmen während des Spiels, die direkten Einfluss auf das Spiel haben

können, kann der Kommissar dem 1. Schiedsrichter vorschlagen und mit ihm beraten; jedoch ist nur der 1. Schiedsrichter für die Anordnung der Maßnahme zuständig.

Weitere Ausführungen zu den Aufgaben des Kommissars sind dem „Kampfrichter-Handbuch“ zu entnehmen.

**45-F** **Kommentar.** Die Kampfrichter am Tisch müssen so platziert sein, dass sie das Geschehen auf dem Spielfeld gut und ohne jede Einschränkung übersehen können. Ihr Gesichtsfeld darf nicht von davor sitzenden Auswechselspielern eingeschränkt werden. Dazu muss das Kampfgericht auf einem erhöhten Podest sitzen.

Der Tisch muss so groß sein, dass mindestens vier Kampfrichter und der Kommissar oder ein Beobachter des Gastvereins bequem daran Platz finden. Ist ein Kommissar eingesetzt, darf der 1. Schiedsrichter nicht gestatten, dass sich ein Beauftragter des Gastvereins am Tisch befindet.

Der Anschreibertisch muss von ausreichend freiem Raum umgeben sein, der von Zuschauern frei zu halten ist. Einzig der Schiedsrichterbetreuer und der Chef des Ordnungsdienstes dürfen sich hier aufhalten. Dies ist für die ungehinderte Arbeit am Anschreibertisch erforderlich.

**45-G** **Kommentar.** Die Mannschaftsbank-Bereiche beginnen in einem Abstand von fünf Meter von der Mittellinie. Auf der Bank dürfen maximal 14 Personen sitzen: Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler und maximal fünf Mannschaftsbegleiter mit besonderen Aufgaben wie Manager, Arzt, Masseur, Dolmetscher und Statistiker. Diese Personen fallen unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter. Sie haben sich den Regeln entsprechend zu verhalten. Der Trainer ist für diese Personen verantwortlich. Deshalb werden von ihnen verursachte technische Fouls („B“) dem Trainer angeschrieben.

**45-H** **Kommentar.** In Spielen, in denen kein Kommissar eingesetzt ist, ist der Gastverein berechtigt, das Kampfgericht durch einen Vertreter am Anschreibertisch zu überwachen. Die Überwachung bezieht sich auf die regelgerechte Arbeit des Anschreibers, des Anschreiber-Assistenten, des Zeitnehmers und des Wurfuhr-Zeitnehmers. Bei Unstimmigkeiten ist er berechtigt, den nächsten Schiedsrichter - sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist - um Klärung zu bitten. Auf keinen Fall darf er in die Arbeit der Kampfrichter eingreifen. Er hat sich darüber hinaus jeglicher verbaler Äußerungen und Gestik zu enthalten. Seine Anwesenheit darf auf keinen Fall die Arbeit der Kampfrichter stören.

Die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars.

Das Verhalten des Vertreters des Gastvereins fällt unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter. Der Gasttrainer ist für ihn verantwortlich.

Der Vertreter des Gastvereins ist vor Spielbeginn den Schiedsrichtern zu benennen und kann nach Spielbeginn nicht mehr durch eine andere Person ersetzt werden.

**45-I** **Kommentar.** Kann ein Spieler zur Identitätsfeststellung vor dem Spiel seinen Teilnehmerausweis nicht vorlegen, hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken:

a) Bei Vorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art des Dokuments.

b) Bei Nichtvorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum und Verein.

In beiden Fällen muss der betreffende Spieler die notierten Angaben über seine Person durch seine Unterschrift bestätigen.
Darüber hinaus müssen die weiteren Bestimmungen des Veranstalters beachtet werden.

## Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

**46-1** **Kommentar. Prozedur zur Anwendung des Instant Replay System (IRS).**

1. Der Einsatz des IRS untersteht den Schiedsrichtern.
2. Die Schiedsrichter dürfen sich am Spielfeld nur die getroffene Entscheidung anschauen, die zur Anwendung des IRS führt.

3. Vor der Nutzung des IRS können sich die Schiedsrichter von den Kampfrichtern und dem Kommissar, falls anwesend, soviel Information einholen wie möglich.
4. Der 1. Schiedsrichter entscheidet im Einzelfall darüber, ob das IRS herangezogen wird. Wird das IRS nicht herangezogen, bleibt die ursprüngliche Schiedsrichterentscheidung bestehen.
5. Nach Heranziehung des IRS kann die ursprüngliche Entscheidung nur dann revidiert werden, wenn das IRS den Schiedsrichtern einen klaren und schlüssigen optischen Beweis für eine Korrektur liefert.
6. Wird das IRS für eine Situation herangezogen, muss dies spätestens vor Beginn des nächsten Spielabschnitts oder vor der Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen geschehen, es sei denn, der Wettbewerb hat eine hiervon abweichende Regelung.
7. Wird das IRS am Ende des zweiten Viertels herangezogen, um zu entscheiden, ob ein Foul noch in der Spielzeit des zweiten Viertels gepfiffen wurde, der Werfer einen Ausball verursacht hat, eine 24- oder Acht-Sekunden-Regelübertretung begangen wurde oder ob auf der Spieluhr noch Spielzeit eingestellt werden muss, müssen die Schiedsrichter veranlassen, dass beide Mannschaften vorläufig noch auf dem Spielfeld bleiben.
8. Wird das IRS am Ende des vierten Viertels oder Verlängerung herangezogen, müssen die Schiedsrichter veranlassen, dass beide Mannschaften vorläufig noch auf dem Spielfeld bleiben.
9. Die Anwendung des IRS ist so schnell wie möglich durchzuführen. Die Schiedsrichter können diesen Zeitraum ausdehnen, wenn beim IRS technische Probleme auftreten.
10. Falls das IRS nicht funktioniert und keine genehmigten Ersatzgeräte verfügbar sind, kann das IRS nicht angewendet werden.
11. Während der Nutzung des IRS müssen die Schiedsrichter sicherstellen, dass keine unbefugte Person den IRS-Monitor einsehen kann.
12. Nach Abschluss einer Überprüfung per IRS zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch klar und deutlich an und erklärt sie gegebenenfalls beiden Trainern.

**46-2** **Situation.** A1 erzielt zum Ende eines Viertels bzw. des Spiels einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei bzw. drei Punkte. Danach entstehen bei den Schiedsrichtern Zweifel, ob der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat.

**Regelung.** Ergibt die Überprüfung per IRS klar und eindeutig, dass der Ball erst nach Ablauf der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb annulliert. Ergibt sich eindeutig, dass der Ball vor Ablauf des Viertels oder des Spiels die Hand des Werfers verlassen hat, werden die zwei bzw. drei Punkte für Mannschaft A bestätigt.

**46-3** **Situation.** Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zum Ende eines Viertels bzw. des Spiels erzielt A1 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte. Danach entstehen bei den Schiedsrichtern Zweifel, ob der Korb zwei oder drei Punkte zählen muss.

**Regelung.** Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt herangezogen werden, um zu entscheiden, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt.

**46-4** **Situation.** A1 erzielt annähernd gleichzeitig mit dem Schlusssignal zum Ende eines Viertels einen Drei-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Korbwurf die Auslinie berührt hat oder nicht.

**Regelung.** Das IRS kann herangezogen werden, um zu entscheiden, ob der Ball am Ende eines Viertels noch innerhalb der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat. Ist dies der Fall, kann das IRS darüber hinaus herangezogen werden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, wenn der Werfer im Aus war oder nicht.

**46-5** **Situation.** A1 erzielt annähernd gleichzeitig mit dem Schlusssignal zum Ende eines Viertels einen Drei-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat.

**Regelung.** Das IRS kann herangezogen werden, um zu entscheiden, ob der Ball am Ende eines Viertels noch vor dem Signal der Spieluhr die Hand des Werfers verlassen hat. In diesem Fall kann das IRS darüber hinaus herangezogen werden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, falls sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat.

**46-6** **Situation.** A1 erzielt annähernd gleichzeitig mit dem Schlusssignal zum Ende eines Viertels einen Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob Mannschaft A gegen die Acht-Sekunden-Regel verstoßen hat.

**Regelung.** Das IRS kann herangezogen werden, um zu entscheiden, ob der Ball am Ende eines Viertels noch innerhalb der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat. Darüber hinaus kann das IRS herangezogen werden, um zu entscheiden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, falls sich eine Acht-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat.

**46-7** **Situation.** Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zum Ende eines Viertels oder des Spiels wird ein persönliches Foul von B1 am Dribbler A1 gepfiffen (fünftes Mannschaftsfoul B).

**Regelung.** Das IRS kann herangezogen werden, ob das Foul noch vor dem Ablauf der Spielzeit gepfiffen wurde. In diesem Fall erhält A1 zwei Freiwürfe und die Spieluhr wird auf die restliche Spielzeit korrigiert.

**46-8** **Situation.** B1 foul A1 beim Korbwurf. Annähernd gleichzeitig ertönt das Schlusssignal zum Ende des Viertels. Der Ball geht nicht in den Korb.

**Regelung.** Das IRS kann herangezogen werden, um zu entscheiden, ob das Foul von B1 noch vor dem Ablauf der Spielzeit gepfiffen wurde.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul vor Ende des Viertels gepfiffen wurde, wird die Spieluhr auf die restliche Spielzeit gesetzt und A1 erhält zwei Freiwürfe.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul nach Ende des Viertels gepfiffen wurde, wird das Foul ignoriert. A1 erhält keine Freiwürfe. Handelt es sich jedoch um ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul und es folgt noch eine weiterer Spielabschnitt, wird das Foul bestraft.

**46-9** **Situation.** Bei noch 5:53 im ersten Viertel rollt der Ball in der Nähe der Seitenlinie, als A1 und B1 versuchen, die Ballkontrolle zu erlangen. Der Ball geht ins Aus und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, wer den Ausball verursacht hat.

**Regelung.** Das IRS kann zu diesem Zeitpunkt nicht herangezogen werden. Nur wenn die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, kann das IRS herangezogen werden, um den Spieler zu identifizieren, der den Ausball verursacht hat.

**46-10** **Situation.** A1 erzielt einen Korb und die Schiedsrichter geben drei Punkte. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.

**Regelung.** Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt angewendet werden, um zu entscheiden, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Das IRS ist in diesem Fall zum nächsten Zeitpunkt heranzuziehen, bei der die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

**46-11** **Situation.** B1 foult A1, der zwei Freiwürfe erhält. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, wer der richtige Freiwerfer ist.

**Regelung.** Das IRS kann im Spiel jederzeit herangezogen werden, um den richtigen Freiwerfer zu identifizieren, bevor der Ball dem Freiwerfer für seinen ersten Freiwurf zur Verfügung gestellt wird. Das IRS kann auch noch herangezogen werden, nachdem der Ball dem Freiwerfer zur Verfügung steht. Stellt sich dann bei der Überprüfung per IRS jedoch ein falscher Freiwerfer heraus, ist dies ein korrigierbarer Fehler. Die ausgeführten Freiwürfe und der Einwurf, falls er Bestandteil der Foulstrafe wäre, werden annulliert. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf an der verlängerten Freiwurflinie.

**46-12** **Situation.** A1 und B1 beginnen, sich mit Fäusten zu attackieren, und weitere Spieler beteiligen sich. Nach einiger Zeit stellen die Schiedsrichter wieder Ordnung auf dem Spielfeld her.

**Regelung.** Nachdem die Ordnung wieder hergestellt ist, können die Schiedsrichter das IRS heranziehen, um die bei der Gewalttätigkeit beteiligten Mannschaftmitglieder und -begleiter zu identifizieren. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch klar und deutlich an und erläutert sie den Trainern beider Mannschaften.

**46-13** **Situation.** Bei noch 1:45 in der Verlängerung passt A1 in der Nähe der Seitenlinie den Ball zu A2. B1 geht dazwischen und tippt den Ball ins Aus. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Pass nicht bereits im Aus war.

**Regelung.** Das IRS kann nicht angewendet werden, um festzustellen, ob ein Spieler oder Ball im Aus war.

**46-14** **Situation.** Bei noch 1:37 im vierten Viertel geht der Ball ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf und Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, wer den Ausball verursacht hat.

**Regelung.** Das IRS kann angewendet werden, um festzustellen, welcher Spieler den Ausball verursacht hat. Die Auszeit beginnt erst, wenn die Überprüfung per IRS abgeschlossen ist.

**46-15** **Kommentar.** Vor dem Spiel genehmigt der 1. Schiedsrichter das IRS und informiert beide Trainer über dessen Verfügbarkeit. Nur das vom 1. Schiedsrichter genehmigte IRS kann angewendet werden.

**46-16** **Situation.** A1 erzielt gleichzeitig mit dem Schlusssignal zum Ende des Spiels einen Korb. Es steht kein vom 1. Schiedsrichter genehmigtes IRS zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video zu betrachten, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde.

**Regelung.** Das Angebot ist abzulehnen.

**46-A** **Kommentar.** Entstehen zwischen dem offiziellen Anschreibebogen und inoffiziellen Aufzeichnungen der Mannschaften irgendwelche Differenzen, die auf Fehler des Anschreibers schließen lassen, können solche Fehler vom 1. Schiedsrichter nur dann korrigiert werden, wenn er in der Lage ist, den tatsächlichen Sachverhalt genau zu rekonstruieren. Ist dies nicht möglich, zählen die Eintragungen auf dem Anschreibebogen. Es ist ratsam, Zwischenkontrollen vorzunehmen, insbesondere wenn Differenzen zwischen angeschriebenem und angezeigtem Ergebnis auftreten. Überprüfungen am Ende der Halbzeiten und Verlängerungen sind ohnehin vorgeschrieben.

**46-B** **Kommentar.** Wird beim laufenden Ergebnis ein Fehler entdeckt, darf dieser Fehler vom 1. Schiedsrichter nur dann korrigiert werden, wenn er den Fehler sicher identifizieren und das laufende Ergebnis genau rekonstruieren kann. Aufzeichnungen Dritter dürfen zur Korrektur des Ergebnisses nicht berücksichtigt werden. Nach wiederholten Fehlern muss der Anschreiber ausgewechselt werden.

**46-C** **Kommentar.** Unklarheiten am Anschreibertisch versucht zunächst der Schiedsrichter auf der Tischseite zu beheben. Er kann seine Kollegen hinzuziehen. Der 1. Schiedsrichter trifft gegebenenfalls die endgültige Entscheidung. Beratungen der Schiedsrichter in der Spielfeldmitte sind ohne Beteiligung Dritter durchzuführen.

**46-D** **Kommentar.** Stellt der 1. Schiedsrichter nach Beendigung des Spiels bei der Überprüfung des Anschreibebogens einen Zählfehler fest, muss er diesen Zählfehler berichtigen. Hierdurch kann die Spielwertung zu einem umgekehrten Ergebnis führen.

Nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters dürfen auf dem Anschreibebogen keine Eintragungen oder Änderungen vorgenommen werden. Über Vorfälle danach oder zu spät entdeckte Fehler ist die spielleitende Stelle per Bericht zu informieren.

**Anmerkung.** Im Bereich des DBB gelten für die Wettbewerbe die Bestimmungen der jeweiligen Spielordnung und Ausschreibung.

**46-E** **Situation.** Nach Ende der Spielzeit lautet das Ergebnis 83:82 für Mannschaft A. Beim Überprüfen des Anschreibebogens stellen die Schiedsrichter fest, dass bei einem erfolg-

reichen Korbwurf drei Punkte für A1 gezählt worden sind, ohne das Ergebnis einzukreisen.

**Regelung.** Können sich die Schiedsrichter und der Kommissar, falls anwesend, nicht daran erinnern, dass in der angegebenen Minute ein erfolgreicher Drei-Punkte-Korbwurf durchgeführt wurde, korrigieren sie das Ergebnis auf 82:82 und verlängern das Spiel. Der Vorgang ist auf der Rückseite des Anschreibebogens zu protokollieren.

**46-F** **Kommentar.** Im Falle eines Protests hat der Kapitän dieser Mannschaft den Anschreibebogen zu unterschreiben, da ansonsten der Protest nicht weiter verfolgt werden kann. Diese Unterschrift muss erfolgen, bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

**46-G** **Situation.** Während eines Spiels wird die Beleuchtung defekt, bricht ein Korb ab oder ein Spielbrett zersplittert.

**Regelung.** Kann der Schaden innerhalb einer angemessenen Zeit behoben werden, wird das Spiel an dem Punkt fortgesetzt, an dem es unterbrochen wurde. Wenn der Schaden jedoch nicht behoben werden kann, wird das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abgebrochen.

**46-H** **Situation.** Zwei Sekunden vor Ende des vierten Viertels pfeift der 1. Schiedsrichter ein Foul am Zwei-Punkte-Korbwerfer A1. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Als der 1. Schiedsrichter das Foul dem Anschreibertisch anzeigt, teilt ihm der Kommissar mit, er habe beobachtet, dass abseits des Balls A2 dem B2 einen gezielten Faustschlag verpasst hat. Zu diesem Zeitpunkt habe A1 den Ball noch in den Händen gehabt. Zusätzlich versetzte Trainer B wegen der nicht geahndeten Tätlichkeit von A2 dem Anschreibertisch einen heftigen Tritt und habe den Kommissar und die Kampfrichter lautstark angeschrien.

**Regelung.** Der 1. Schiedsrichter hat auf die Hinweise des Kommissars zu reagieren. Die Schiedsrichter beraten sich und der 1. Schiedsrichter trifft die abschließenden Entscheidungen. Der Kommissar und der 1. Schiedsrichter müssen jeweils einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

**46-I** **Situation.** Beim Eintreffen der Schiedsrichter an der Halle wird ein Schiedsrichter durch einen Spieler der Gastmannschaft angepöbelt und beleidigt.

**Regelung.** Das Recht der Schiedsrichter, Entscheidungen bezüglich des bevorstehenden Spiels zu treffen, beginnt mit der Ankunft der Schiedsrichter am Spielfeld, was 20 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn ist. Eine Bestrafung dieses Spielers mit Wirkung auf das Spiel ist nicht möglich. Der Schiedsrichter muss über diesen Vorfall einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

**46-K** **Kommentar.** Die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter endet mit dem vom 1. Schiedsrichter festgestellten Ende der Spielzeit. Fouls nach dem Schlusssignal können nicht mehr bestraft werden. Unsportlichkeiten und andere Vorkommnisse zwischen Spielende und bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters können nur noch auf der Rückseite des Anschreibebogens vermerkt werden. Der 1. Schiedsrichter muss über solche Vorfälle, auch wenn sie nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters geschehen, einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

**46-L** **Kommentar.** Bei einem knappen Spielstand wird es in den letzten Sekunden vor Spielende oft sehr hektisch. Oft ist das Schlusssignal viel zu leise und deshalb nicht zu hören. Die Schiedsrichter können dann nicht entscheiden, ob ein Korbwurf noch rechtzeitig erfolgt ist bzw. ein Foul noch in der Spielzeit geschah.

Sofern die Schiedsrichter das Spielende nicht bemerken, muss der Zeitnehmer sie darauf aufmerksam machen: Aufstehen, Gesten (Winken) oder auf das Spielfeld laufen.

Die Schiedsrichter beraten sich über die Gültigkeit eines Korbwurfs bzw. eines Fouls und achten darauf, dass sie dabei ungestört sind. Sie müssen dazu die Kampfrichter und den Kommissar, falls angesetzt, befragen. Die endgültige Entscheidung trifft der 1. Schiedsrichter.

Bei der Bewertung des Schlusssignals muss bewusst sein, dass der Beginn des Signals der Schluss des Spiels ist. Sofern vorhanden haben optische Anzeigen des Spielendes

(„0“ auf der Spieluhr, das rote Licht, und Beleuchtung in den Rändern der Spielbretter) Vorrang vor dem akustischen Signal.

**46-M** **Situation.** Beim Schlusssignal stellt der 1. Schiedsrichter aufgrund von Angaben des Zeitnehmers fest, dass die Spieluhr nach dem letzten Foul nicht rechtzeitig gestoppt wurde und noch 10 Sekunden weiterlief. Er bestätigt dies und lässt diese Spielzeit nachspielen. Außerdem vermerkt er auf der Rückseite des Anschreibebogens den Spielstand beim irrtümlichen Schlusssignal.

**Regelung.** Das Verhalten des Schiedsrichters ist richtig. Die fragliche Spielzeit ist nachzuspielen. Diese Regelung hat den Vorteil, dass die nachgespielte Spielzeit wieder gestrichen werden kann, wenn die spielleitende Stelle auf Grund eines möglichen Protestes einer Mannschaft feststellen sollte, dass das Nachspielen nicht berechtigt war. Dagegen kann evtl. erforderliche Spielzeit nicht mehr nachgespielt werden.

**46-N** **Situation.** A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Spielende. B1 foult A1 zum gleichen Zeitpunkt. Der Zeitnehmer informiert den 1. Schiedsrichter über einen Defekt an der Spieluhr, sodass der Ball beim Korbwurf zum eigentlichen Spielende

a) noch nicht in der Luft war.
b) bereits in der Luft war.

**Regelung.** Die Schiedsrichter müssen sich mit dem Kommissar, falls anwesend, über die Reihenfolge von, Foul, Schlusssignal und Verlassen des Balls aus der Hand von A1 beraten und können dabei die Kampfrichter einbeziehen. Der 1. Schiedsrichter trifft über das Foul und den Korberfolg die endgültige Entscheidung.

**46-O** **Kommentar.** Bei einem Basketballspiel sind Vorfälle oder Situationen denkbar, die nicht ausdrücklich in den Offiziellen Basketball-Regeln oder Interpretationen behandelt sind. In diesem Fall hat der 1. Schiedsrichter das Recht, Entscheidungen unter Berücksichtigung von Fairplay und dem Geist der Regeln zu treffen.

## Art. 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

**47-A** **Kommentar.** Der Spieler, der das Foul begangen hat, muss dies durch Hochheben seiner Hand nur dann bestätigen, wenn er vom Schiedsrichter hierzu aufgefordert wurde.

**47-B** **Kommentar.** Bei besonderen Fouls (Doppelfoul, technisches, unsportliches und disqualifizierendes Foul) gibt der Schiedsrichter sofort das entsprechende Handzeichen für diese Art des Fouls.

**47-C** **Kommentar.**

| **Regelverletzungen** | |
|---|---|
| sind alle Aktionen, die außerhalb der Bestimmungen der Regeln liegen. Regelverletzungen unterteilen sich in **Regelübertretungen** und **Fouls**: | |
| **Regelübertretungen** | **Fouls** |
| sind Verletzungen der Regeln, bei der als Strafe der Verlust des Balls festgelegt ist (Ausnahmen: Einzelfälle nach Art. 31 und Art. 43). | sind Verletzungen der Regeln, die entweder einen persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder ein unsportliches Verhalten beinhalten. Jedes Foul wird gemäß den entsprechenden Artikeln angeschrieben und bestraft. |

**47-D** **Kommentar.** Bei einer Regelübertretung muss der Schiedsrichter pfeifen, das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Spieluhr und anschließend das Handzeichen für die Regelübertretung geben. Danach wird das Spiel mit der Strafe für die Regelübertretung fortgesetzt.

**47-E** **Kommentar.** Bei einem persönlichen Foul muss der Schiedsrichter

a) pfeifen und das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Spieluhr geben,
b) gegebenenfalls sofort anzeigen, ob es sich um ein Foul an einem Korbwerfer handelt,

c) gegebenenfalls sofort einen gültigen Korberfolg anzeigen,
d) gegebenenfalls sofort die Anzahl der Freiwürfe anzeigen,
e) gegebenenfalls sofort verbal den Freiwerfer benennen,
f) zum Anschreibertisch gehen und mit verbaler Unterstützung die Nummer des Täters, Art des Fouls und die Spielfortsetzung anzeigen.

**47-F** **Kommentar.** Im Fall der Verletzung eines Schiedsrichters oder wenn er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb weniger Minuten weiter tätig sein kann, wird das Spiel fortgesetzt. Der andere Schiedsrichter amtiert allein bis zum Spielende, es sei denn, es ist möglich, den verletzten Schiedsrichter durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter zu ersetzen. Nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls eingesetzt, entscheidet der/die andere(n) Schiedsrichter über die Vertretung.

## Art. 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

**48-A** **Kommentar.** Wenn während einer Spielpause ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul verhängt wird, wird dieses Foul dem Verursacher oder im Falle von Fouls durch Trainer-Assistenten, Mannschaftsbegleiter oder ausgeschlossene Spieler dem Trainer angeschrieben.

In der Spielpause vor Spielbeginn wird dieses Foul mit der Spielminute „0“ eingetragen. Die Strafe beträgt bei einem technischen Foul ein Freiwurf und bei einem unsportlichen oder disqualifizierenden Foul zwei Freiwürfe, die vor dem Sprungball zum Spielbeginn ausgeführt werden.

In den übrigen Spielpausen bis zum Spielende wird dieses Foul mit der Spielminute „IN“ (interval) eingetragen. Die Strafe beträgt bei einem technischen Foul ein Freiwurf und bei einem unsportlichen oder disqualifizierenden Foul zwei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Da dieser Einwurf zur Foulstrafe gehört, bleibt das Recht auf den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz bei derselben Mannschaft, d. h. der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

**48-B** **Situation.** Bei einer Foulentscheidung wird festgestellt, dass bei einem Spieler eine falsche Trikotnummer auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.

**Regelung.** In diesem Fall hat der Anschreiber vor dem Spiel seine Aufgaben nicht regelgerecht wahrgenommen. Deshalb ist kein technisches Foul gegen den Spieler zu verhängen. Der Anschreiber ist zu ermahnen und die Trikotnummer wird auf dem Anschreibebogen korrigiert.

**48-C** **Kommentar.** Der Anschreiber muss den 1. Schiedsrichter sofort benachrichtigen, wenn er beim Eintragen eines technischen oder unsportlichen Fouls feststellt, dass eine Spieldisqualifikation erfolgen muss.

**48-D** **Kommentar.** Der Anschreiber ist für die Aufbewahrung des Anschreibebogens bis zum Ende des Spiels verantwortlich.

## Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers

**49-A** **Kommentar.** Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn setzt der Zeitnehmer die Spieluhr in Gang, um alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer über die restliche Zeit bis zum Spielbeginn zu informieren.

**49-B** **Kommentar.** Der Zeitnehmer setzt die Spieluhr in Gang, wenn

- der Ball beim Sprungball zu Spielbeginn legal von einem Springer getippt wird.
- der Ball nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf belebt bleibt und von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
- der Ball bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.

Eine Ausnahme gilt lediglich für den Fall, wenn dem Freiwurf ein Einwurf folgt und der Ball somit nach dem Freiwurf tot ist.

In allen Fällen ist der Schiedsrichter, der den Einwurf ausführt, verpflichtet, das Zeichen für das in Gang Setzen der Spieluhr zu geben.

**49-C** **Kommentar.** Der Zeitnehmer stoppt die Spieluhr, wenn

- die Spielzeit für einen Spielabschnitt abgelaufen ist, sofern die Spieluhr nicht automatisch stoppt.
- ein Schiedsrichter während eines belebten Balls pfeift.
- ein Korb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
- in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels und jeder Verlängerung ein Korb erzielt wird.

**49-D** **Kommentar.** Der Zeitnehmer muss seine Stoppuhr zur Messung der Spielpausen sofort nach dem Signal zum Ende des ersten, zweiten und dritten Viertels starten. Anschließend hat er sich wie folgt zu verhalten:

- Vor Beginn des zweiten und vierten Viertels (zwei Minuten Spielpause):

  Nach 1:30 Minuten auf der Stoppuhr des Zeitnehmers muss dieser sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 30 Sekunden Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und beide Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.

- Vor Beginn des dritten Viertels (15 Minuten Halbzeitpause):

  Nach 12:00 Minuten auf seiner Stoppuhr muss der Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen, um anzuzeigen, dass nur noch drei Minuten bis zum Beginn des Viertels verbleiben.

  Nach 13:30 Minuten muss der Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 1:30 Minuten Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Mannschaften müssen ihr Aufwärmprogramm beenden und sich zu ihrer Mannschaftsbank begeben.

  Nach 14:30 Minuten pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.

**49-E** **Situation.** A1 erzielt 2:02 Minuten vor Ende des vierten Viertels einen Korb. Nach dem Korberfolg rollt der Ball aus dem Spielfeld, wobei vier Sekunden auf der Spieluhr verstreichen. Der Zeitnehmer stoppt die Spieluhr bei 2:00 Minuten vor Ende des Viertels.

**Regelung.** Die Spieluhr läuft weiter. Sie wird nur gestoppt, wenn ein Korb erzielt wird, während die Spieluhr 2:00 Minuten im vierten Viertel oder in einer Verlängerung anzeigt.

***Ende der Regelinterpretation***