



Basketball-Regelinterpretation 2020

Auslegung der Offiziellen Basketballregeln 2020

Stand: Oktober 2020

www.basketball-bund.de

Stand: Oktober 2020

© **Copyright 2020**

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:

Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes:

Dr. Norbert Esser, Stefanie Oelfke, Anne Panther, Albert Schencking

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	5
Allgemeine Hinweise	6
Artikel 2 Spielfeld	7
Artikel 3 Ausrüstung	8
Artikel 4 Mannschaften.....	10
Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers	12
Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	14
Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten	15
Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen.....	18
Artikel 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels	20
Artikel 10 Zustand des Balls.....	22
Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	24
Artikel 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz.....	25
Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird	30
Artikel 14 Ballkontrolle.....	31
Artikel 15 Spieler beim Korbwurf.....	33
Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung	34
Artikel 17 Einwurf	38
Artikel 18/19 Auszeit und Spielerwechsel	46
Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	53
Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	54
Artikel 22 Regelübertretungen	55
Artikel 23 Spieler im Aus – Ball im Aus	56
Artikel 24 Dribbling	57
Artikel 25 Schrittfehler	59
Artikel 26 Drei Sekunden	62
Artikel 27 Nah bewachter Spieler.....	63
Artikel 28 Acht Sekunden.....	64
Artikel 29/50 24 Sekunden	67
Artikel 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	78
Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls.....	81
Artikel 32 Fouls	88
Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)	89
Artikel 34 Persönliches Foul.....	91
Artikel 35 Doppelfoul	94
Artikel 36 Technisches Foul	96
Artikel 37 Unsportliches Foul	106
Artikel 38 Disqualifizierendes Foul.....	109
Artikel 39 Gewalttätigkeit.....	113
Artikel 40 Spieler mit fünf Fouls	116
Artikel 41 Mannschaftsfouls: Strafen.....	117
Artikel 42 Sonderfälle	118
Artikel 43 Freiwürfe	123
Artikel 44 Korrigierbare Fehler	125
Artikel 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	130
Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters.....	132
Artikel 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	134
Artikel 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten	135
Artikel 49 Pflichten des Zeitnehmers.....	136
B – Anschreibebogen – Disqualifizierende Fouls.....	137
F – Instant Replay System	139

BILDVERZEICHNIS

Bild 3.1	Anordnung der Wurfuhr-Anzeigeräte	9
Bild 7.1	Mannschaftsliste	16
Bild 16.1	Ein Korb ist erzielt	35
Bild 16.2	Ball von unten in den Korb	36
Bild 31.1	Ball hat Kontakt mit dem Ring.....	83
Bild 31.2	Ball ist im Korb	84
Bild 31.3	Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer.....	84
Bild 31.4	Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger	85
Bild 31.5	Pass, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger	85
Bild 33.1	Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs.....	89

Einleitung

Die vorliegende Fassung der Basketball-Regelinterpretation des Deutschen Basketball Bundes vom Oktober 2020 ersetzt die DBB-Regelinterpretation 2019 vom Juli 2019 und alle früheren Versionen. Sie stellt die Auslegung der Offiziellen Basketball-Regeln 2020 der FIBA dar und enthält die offizielle Regelinterpretation der FIBA vom 1. Oktober 2020 sowie 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.

Wichtige Änderungen bei den Regelinterpretationen werden bei Bedarf in den DBB-Ruleslettern vorgestellt.

Die vorliegende Regelinterpretation ist nach den Artikelnummern der Offiziellen Basketball-Regeln gegliedert. Dadurch kann für die Kommentare, Spielsituationen, Regelungen und vereinzelt 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 (Artikel 18/19) zusammengefasst wurden, sowie bei der Wurfuhr-Regel und den Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers (Artikel 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 Spielgedankens 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“, die diese Situation erläutert.
 - Nach dem Bindestrich steht entweder die mit der FIBA-Regelinterpretation identische Nummerierung oder ein Buchstabe, sofern 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.
4. Trainer werden mit „Trainer A“, „Trainer B“, „1. Trainer-Assistent A“ und „1. Trainer-Assistent B“ bezeichnet.

Artikel 2 Spielfeld

2-A **Kommentar:** Das Basketballfeld wird als Raum über seinen Auslinien 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.

Bei einem Einwurf 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 Auslinie überspringen, da er von außerhalb des Spielfelds ausgeführt werden muss. Grenze des Spielfelds ist die Innenkante der Auslinie, sodass der Einwerfer auf der Auslinie 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 Spielfelds entsprechen. Die Mittellinie muss dieselbe Farbe wie die anderen Linien haben und gut sichtbar sein.

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

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

Artikel 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 Schiedsrichter bzw. Kommissar die Ausrüstung der Spielhalle. Dabei stellen sie fest, dass der Ball bei einem Netz nicht durchfällt.

Regelung: Schiedsrichter bzw. Kommissar müssen den Heimverein auffordern, das Netz auszutauschen oder zumindest soweit 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 hat bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn zu 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. das Ablaufen der Wurfuhr ausgerüstet sein.

Die Schiedsrichter bzw. der Kommissar, sofern anwesend, müssen vor Spielbeginn diese Signale überprüfen. Die Signale müssen unter Berücksichtigung des zu erwartenden Lärmpegels in der Halle jederzeit wahrgenommen werden können. Es ist ein zusätzliches akustisches Signal zur Unterstützung vorzusehen, wenn die üblichen automatischen Signale wie Sirene oder Horn nicht laut genug sind.

Das Signal der Wurfuhr und das der Spieluhr muss jeweils unbedingt mit großer Lautstärke sofort einsetzen, um genau entscheiden zu können, welchen Zustand der Ball beim Signalbeginn hatte. In der Lautstärke an- und abschwellende Signale sind nicht geeignet.

Bei der Schnelligkeit des Spiels muss damit gerechnet werden, dass bei einem Korbwurf Spieluhr und Wurfuhr falsch bedient werden, 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 und erhöht auf einem Podest (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 und erhöht auf einem Podest aufzustellen (Bild 3.1 - C).

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

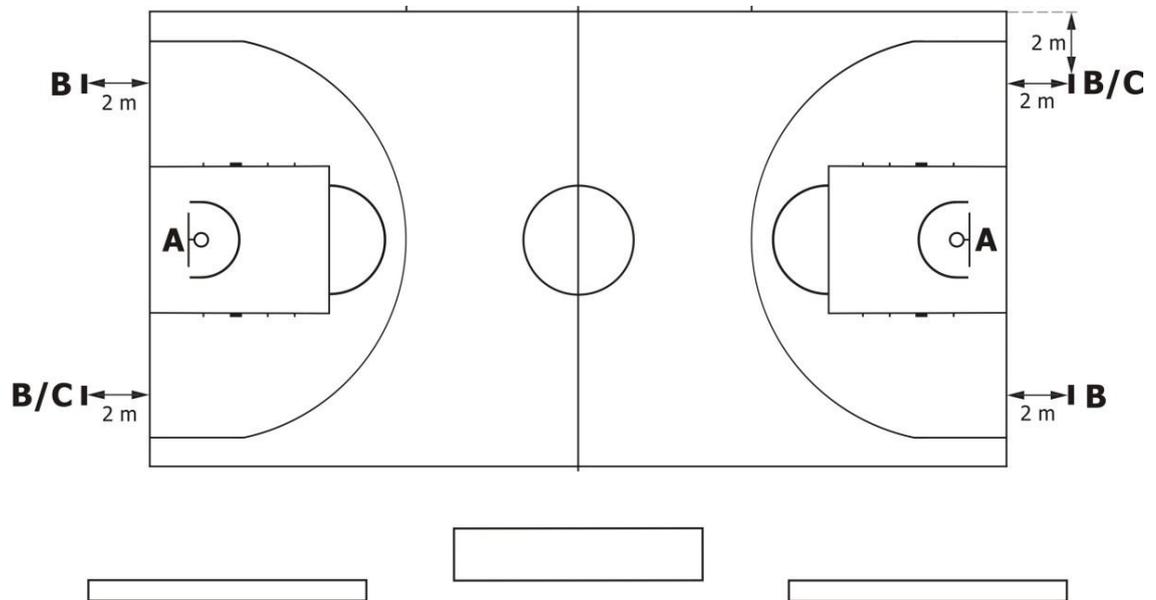


Bild 3.1 Anordnung der Wurfuhr-Anzeigegeräte

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

Bei einer Auszeit startet der Zeitnehmer seine Stoppuhr, wenn ein Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Nach 50 und nach 60 Sekunden gibt der Zeitnehmer sein Signal.

Anmerkung. Auch wenn die technische Möglichkeit besteht, die Dauer der Auszeit mit der Spieluhr zu messen, darf diese nicht dafür verwendet werden. 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. Das Starten der Wurfuhr darf nicht von einer verzögerten Reaktion des Zeitnehmers blockiert werden.
- bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Spieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, sofern erforderlich.

Anmerkung. Die Wurfuhr darf beim Starten der Spieluhr automatisch mitstarten, sofern das Spiel mit Einwurf weitergeht. Nur beim Eröffnungssprungball und nach jedem letzten erfolglosen Freiwurf, nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird die Spieluhr bereits bei der ersten Berührung durch einen Spieler auf dem Feld gestartet, während die Wurfuhr erst bei Erlangen der Ballkontrolle starten darf.

Artikel 4 Mannschaften

4-1 **Kommentar:** Bei allen Spielern einer Mannschaft müssen die Kompressions-Manschetten für Arme und Beine, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes dieselbe Farbe haben.

4-2 **Situation:** A1 trägt auf dem Spielfeld ein weißes Stirnband und A2 trägt ein rotes Stirnband.

Regelung: Das Tragen von verschiedenfarbiger Stirnbänder innerhalb einer Mannschaft ist nicht zulässig.

4-3 **Situation:** A1 trägt auf dem Spielfeld ein weißes Stirnband und A2 trägt ein rotes Band am Handgelenk.

Regelung: Das Tragen von verschiedenfarbiger Stirnbänder und Bänder am Handgelenk innerhalb einer Mannschaft ist nicht zulässig.

4-A **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-B **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, Sonderteilnahmeberechtigungen, Homegrown-Player, 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-C **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 und seinen Untergliederungen ist freigestellt, für ihre Wettbewerbe die zulässigen Trikotnummern einzuschränken.

4-D **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 weiterhin in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein.

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

- 4-G 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 Eröffnungssprungballs 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 ausgeführt.
- 4-H 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-I 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 (tappen). 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 Bekleidungs Vorschriften gelten auch für Schiedsrichter.
- 4-K 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 Trikotnummer.
- 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 Trikotnummer zu benutzen.

Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers

- 5-1** **Kommentar:** Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt oder erhält Unterstützung und eine Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich (Trainer, 1. Trainer-Assistent, ein Ersatzspieler, ein mit fünf Fouls ausgeschlossener Spieler oder eine andere Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich) betreten das Spielfeld, gilt dieser Spieler als behandelt oder unterstützt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung oder Unterstützung stattgefunden hat.
- 5-2** **Situation:** A1 hat sich anscheinend am Knöchel verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Von Mannschaft A betritt das Spielfeld
Fall a) der Mannschaftsarzt und behandelt den verletzten Knöchel von A1.
Fall b) der Mannschaftsarzt, aber A1 hat sich mittlerweile erholt.
Fall c) der Trainer, um die Verletzung von A1 in Augenschein zu nehmen.
Fall d) der 1. Trainer-Assistent, ein Ersatzspieler oder eine andere Person aus dem Mannschaftsbank-Bereich, ohne jedoch A1 zu behandeln.
Regelung: In allen genannten Fällen wurde A1 behandelt und muss ausgewechselt werden.
- 5-3** **Situation:** A1 erhält Unterstützung von seinem Physiotherapeuten, der das Spielfeld betritt, um ihm an der Seitenlinie loses Tape zu befestigen.
Regelung: A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.
- 5-4** **Situation:** A1 erhält Unterstützung von seinem Mannschaftsarzt, der das Spielfeld betritt, um nach der verlorenen Kontaktlinse von A1 zu suchen.
Regelung: A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.
- 5-5** **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.
- 5-6** **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 geht das Spiel weiter ohne regeltechnische Konsequenzen.
- 5-7** **Kommentar:** Kann ein Spieler, der verletzt ist, blutet oder eine offene Wunde hat, nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden, weiterspielen oder er erhält Unterstützung von einer Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich, muss er ausgewechselt werden. Nimmt jedoch eine Mannschaft während derselben Uhr-Stopp-Phase eine Auszeit und während der Auszeit erholt sich der Spieler bzw. wird seine Unterstützung abgeschlossen, kann er im Spiel bleiben, sofern das Signal des Anschreibers zur Auszeit ertönt ist, bevor der Schiedsrichter den Ersatzspieler für den verletzten oder unterstützten Spieler auf das Spielfeld gewunken hat.
- 5-8** **Situation:** A1 ist verletzt und das Spiel wurde unterbrochen. Da A1 nicht sofort weiterspielen kann, pfeift der Schiedsrichter und macht das Handzeichen für Spielerwechsel. Eine Mannschaft 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) Erholt sich A1 während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben.
b) Da der Spielerwechsel für A1 bereits vollzogen wurde, kann A1 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.
- 5-9** **Kommentar:** Spieler der Ersten Fünf, die sich vor Spielbeginn verletzen oder die zwischen Freiwürfen behandelt werden, dürfen wegen einer Verletzung ausgewechselt werden. In diesem Fall darf die gegnerische Mannschaft dieselbe Anzahl von Spielern auswechseln, wenn sie dies möchte.

- 5-10 Situation:** A1 wurde gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass A1 blutet. Er wird durch A6 ersetzt, der den zweiten Freiwurf ausführen soll. Mannschaft B möchte jetzt zwei Spieler auswechseln.
- Regelung:** Mannschaft B darf nur einen Spieler auswechseln.
- 5-11 Situation:** A1 wurde gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass B1 blutet. Er wird durch B6 ersetzt. Mannschaft A möchte jetzt einen Spieler auswechseln.
- Regelung:** Mannschaft A darf einen Spieler auswechseln.
- 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) A6 wechselt für A1, der die zwei Freiwürfe ausführt.
- Fall c) A6 wechselt zunächst für A1, danach wird A1 wieder eingewechselt, um seine Freiwürfe auszuführen.
- 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 Wechsellmöglichkeit nicht wieder ins Spiel eintreten darf.
- Fall d) A1 darf im Spiel bleiben und führt die Freiwürfe aus.
- 5-B 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 kann das Spiel nicht mehr mit fünf Spielern auf dem Spielfeld weiter führen.
- 5-C Situation:** Mannschaft A hat nur noch fünf Spieler zur Verfügung, nachdem alle anderen Spieler aufgrund von Fouls nicht mehr spielberechtigt sind. A1 verletzt sich nun und wird auf dem Spielfeld behandelt.
- Regelung:** A1 muss das Spielfeld nicht verlassen und kann nach der Behandlung weiterspielen.
- 5-D Situation:** B1 foult A1 beim Korbwurf. Da A1 ein schlechter Freierwerfer ist, täuscht er eine Verletzung vor und wird gegen A6 ausgewechselt, der als bester Freierwerfer 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.

Artikel 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.

Für Vorgänge am Anschreibertisch oder in den Mannschaftsbank-Bereichen kann sich der Trainer über den Anschreibertisch an den nächsten Schiedsrichter wenden.

Trainer und Kapitän können sich nur dann an die Schiedsrichter wenden, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, aber nicht bei einem Korberfolg in den beiden letzten Spielminuten eines Spielabschnitts.

6-B **Situation:** Spielertrainer A1 verlässt nach seinem fünften Foul das Spielfeld, ohne jedoch seinen Vertreter als Kapitän zu benennen. Beim nächsten Foul gegen seine Mannschaft beleidigt A1 den Schiedsrichter und wird disqualifiziert. Die Mannschaft hat keinen 1. Trainer-Assistenten.

Regelung: Hier handelt es sich um eine Person aus dem Mannschaftsbereich, die in dreifacher Funktion als Spieler, Kapitän und Trainer fungiert. Durch die Disqualifikation hat Mannschaft A zunächst keine Person mehr, die mit Schiedsrichtern und Kampfgericht kommunizieren darf. In einer solchen Situation sollte der Schiedsrichter dieser Mannschaft helfen, damit sie wieder zu einem Kapitän und Trainer kommt, um die administrative Kommunikationsmöglichkeit wiederherzustellen.

Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten

7-1 **Kommentar:** Spätestens 40 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder deren Vertreter dem Anschreiber eine Mannschaftsliste mit den Namen und zugehörigen Trikotnummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder abgeben, sowie den Namen des Kapitäns, des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Trikotnummern auf der Mannschaftsliste 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 Trikotnummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen des Trainers, 1. Trainer-Assistenten und Kapitäns.

7-2 **Situation:** Mannschaft A legt dem Anschreiber rechtzeitig ihre Mannschaftsliste vor. Die Trikotnummern 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 Trikotnummern werden korrigiert, bzw. der Name des Spielers wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
- b) Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Trikotnummern werden ohne Bestrafung korrigiert. Der Name des Spielers kann jedoch nicht mehr nachgetragen werden.

7-3 **Kommentar:** Mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn müssen beide Trainer ihre Erste Fünf gekennzeichnet haben. 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 geht ohne Bestrafung weiter.

7-5 **Situation:** Der Trainer bittet den Anschreiber, seine Erste Fünf mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen zu kennzeichnen.

Regelung: Der Trainer muss persönlich seine Erste Fünf kennzeichnen, und zwar mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen in der Spalte neben der Trikotnummer des Spielers.

7-6 **Situation:** Trainer A und sein 1. Trainer-Assistent werden disqualifiziert.

Regelung: Können weder der Trainer A noch sein 1. Trainer-Assistent ihre Aufgaben fortsetzen, übernimmt der Mannschaftskapitän A zusätzlich deren Funktion und wird zum Spielertrainer.

7-A **Kommentar:** Die FIBA unterscheidet in der Trainerfunktion zwischen dem „Head coach“ und dem „First assistant coach“. Neben dem Trainer und dem 1. Trainer-Assistenten sind weitere Trainer-Assistenten zwar zur Unterstützung zulässig, sie werden aber nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen und genießen nicht die Privilegien des 1. Trainer-Assistenten oder des Trainers. Sie können auch nicht bei besonderen Umständen in diese Funktionen nachrücken, sondern gelten hinsichtlich der Regeln als Begleitpersonen im Mannschaftsbank-Bereich.

7-B **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-C **Kommentar:** Die Spieler sind in der Mannschaftsliste (Bild 7.1) in aufsteigender Reihenfolge der Trikotnummern 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.

Trainer und 1. Trainer-Assistent werden in gleicher Weise wie Spieler eingetragen, gegebenenfalls mit der ID-Nummer ihrer Trainerlizenz.

MANNSCHAFT:			
TA	NAME, V.	Nat./ S/AS	Trikot Nummer
TRAINER:		Liz.-Nr.:	
TRAINER-ASSISTENT:		Liz.-Nr.:	

Bild 7.1 Mannschaftsliste

7-D **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: Nach Spielbeginn kann kein Spieler nachgetragen werden. Weitergehende Bestimmungen hierzu in einzelnen Wettbewerben sind zu beachten.

7-E **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-F **Situation:** 14 Minuten vor Spielbeginn erhält B1 ein Technisches Foul. Trainer B möchte den bereits auf dem Anschreibebogen eingetragenen Spieler B1 vor dem Abzeichnen 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 Foulzeile angeschrieben wurde und auch bei der Anzahl der Mannschaftsfouls mitzählt.

7-G Situation: Trainer A wird während des Spiels disqualifiziert.

Regelung: Der 1. Trainer-Assistent A übernimmt die Funktion des Trainers. Ist kein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen, wird der Kapitän zum Spielertrainer.

7-H 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 auf dem Anschreibebogen eingetragene 1. Trainer-Assistent – wenn vorhanden, ansonsten der Mannschaftskapitän – die Aufgaben des Trainers. Er übernimmt damit auch die zwei Technischen Fouls („B“) von Trainer A.

7-I Situation: Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld. In dieser Zeit möchte der 1. Trainer-Assistent während des Spiels stehen.

Regelung: Während der Trainer als Spieler auf dem Spielfeld ist, darf der 1. Trainer-Assistent stehen. Er darf sich aber nicht an die Schiedsrichter wenden.

Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

- 8-1** **Kommentar:** Eine Spielpause beginnt
- 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
 - sobald das Signal der Spieluhr mit dem Ablauf eines Spielabschnitts ertönt.
 - nach Abschluss einer Überprüfung per Instant Replay System (IRS) am Ende eines Spielabschnitts erst dann, wenn der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.
- 8-2** **Situation:** A1 wird während seiner Korbwurfbewegung und 0,1 Sekunden vor Ablauf der Spielzeit dieses Viertels von B1 gefoult. A1 erhält zwei Freiwürfe.
- Regelung:** Steht kein IRS zur Verfügung, müssen sich die Schiedsrichter beraten und entscheiden, dass sich das Foul von B1 noch innerhalb der Spielzeit ereignete. A1 führt seine Freiwürfe sofort aus. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf und mit 0,1 Sekunden auf der Spieluhr.
- 8-3** **Situation:** A1 wird während seiner Korbwurfbewegung gefoult, nachdem das Signal zum Ende der Spielzeit dieses Viertels ertönte.
- Regelung:** Da sich das Foul nach Ablauf der Spielzeit ereignete, wird es nicht beachtet.
- 8-4** **Situation:** A1 wird während seiner Korbwurfbewegung gleichzeitig mit dem Signal zum Ablauf der Spielzeit des ersten Viertels von B1 gefoult. Nach dem Signal verlässt der Ball die Hände von A1 und geht in den Korb.
- Regelung:** Die Schiedsrichter müssen, gegebenenfalls mittels IRS, entscheiden, ob sich das Foul von B1 vor Ablauf der Spielzeit ereignete.
- Zeigte die Spieluhr zum Zeitpunkt des Fouls 0,0 Sekunden an, wird das persönliche Foul von B1 nicht beachtet und der Korb von A1 zählt nicht. Das erste Viertel ist beendet. Nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung nach Nutzung des IRS angezeigt hat, startet der Zeitnehmer die Uhr zum Messen der Pausenzeit. Das zweite Viertel beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- Zeigte die Spieluhr zum Zeitpunkt des Fouls mehr als 0,0 Sekunden an, zählt der Korb von A1, da die Spieluhr zu diesem Zeitpunkt hätte gestoppt werden müssen. Gegen B1 wird ein persönliches Foul verhängt und A1 erhält einen Freiwurf mit Aufstellung. Die Spieluhr muss die verbleibende Restzeit anzeigen und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 8-5** **Situation:** A1 wird während seiner Korbwurfbewegung gleichzeitig mit dem Signal zum Ablauf der Spielzeit des ersten Viertels von B1 gefoult, der Ball verfehlt den Korb. Die Schiedsrichter sind nicht sicher, ob sich das Foul von B1 noch innerhalb der Spielzeit ereignete und ob A1 zwei oder drei Freiwürfe zustehen.
- Regelung:** Die Schiedsrichter müssen, gegebenenfalls mittels IRS, entscheiden, ob sich das Foul von B1 vor Ablauf der Spielzeit ereignete.
- Zeigte die Spieluhr zum Zeitpunkt des Fouls 0,0 Sekunden an, wird das persönliche Foul von B1 nicht beachtet. Das erste Viertel ist beendet. Nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung nach Nutzung des IRS angezeigt hat, startet der Zeitnehmer die Uhr zum Messen der Pausenzeit. Das zweite Viertel beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- Zeigte die Spieluhr zum Zeitpunkt des Fouls mehr als 0,0 Sekunden an, müssen die Schiedsrichter entscheiden, ob A1 zwei oder drei Freiwürfe zustehen. Gegen B1 wird ein persönliches Foul verhängt und A1 erhält zwei oder drei Freiwürfe mit Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit der verbleibenden Spielzeit wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 8-A** **Situation:** Beim Spielstand von 68:70 wird A1 von B1 gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Kurze Zeit später ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des vierten Viertels. 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 verbleibenden Zeit korrigiert. A1 wird disqualifiziert und muss die Sporthalle sofort verlassen. Sein Einwechselspieler A6 wirft zwei Freiwürfe, gefolgt von zwei

Freiwürfen für Mannschaft B mit anschließendem Einwurf B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

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

Regelung: Das Unsportliche Foul ereignet sich nach dem Schlusssignal, also in der Spielpause. Es gehört somit zum nachfolgenden Viertel. Deshalb wirft A1 unmittelbar vor Beginn des zweiten Viertels zwei Freiwürfe für das Unsportliche Foul. Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpeil 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.

Artikel 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.
- 9-1** **Situation:** Zu Beginn des zweiten Viertels hat Mannschaft A wegen Verletzungen oder Disqualifikationen weniger als fünf spielbereite Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung.
- Regelung:** Die Verpflichtung zu mindestens fünf spielbereiten Spielern gilt nur für den Spielbeginn. Mannschaft A beginnt das zweite Viertel mit weniger als fünf Spielern.
- 9-3** **Situation:** Gegen Spielende begeht A1 sein fünftes Foul und muss das Spiel verlassen. Da Mannschaft A keinen Ersatzspieler mehr zur Verfügung hat, muss sie das Spiel mit vier Spielern weiter führen. 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.
- 9-4** **Kommentar:** Artikel 9 der Regeln legt fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Spielen zu Beginn eines Spielabschnitts beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe, 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.
- 9-5** **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 geht weiter nächst der spiegelbildlich gegenüberliegenden Stelle, an der es unterbrochen wurde.
- 9-6** **Kommentar:** Das Spiel beginnt mit einem Sprungball im Mittelkreis.
- 9-7** **Situation:** In der Spielpause vor Spielbeginn erhält A1 ein Technisches Foul. Trainer B bestimmt, dass B6 den Freiwurf vor Spielbeginn werfen soll, B6 gehört aber nicht zur Ersten Fünf.
- Regelung:** Den Freiwurf muss ein Spieler der Ersten Fünf werfen, da vor Spielbeginn kein Spielerwechsel möglich ist.
- Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
- 9-8** **Situation:** In der Spielpause vor Spielbeginn begeht ein Spieler der Mannschaft A ein Unsportliches Foul an einem Gegenspieler.
- Regelung:** Der gefoulte Spieler der Mannschaft B wirft vor Spielbeginn zwei Freiwürfe. Gehört dieser Spieler zur Ersten Fünf der Mannschaft B, bleibt er auf dem Spielfeld. Gehört dieser Spieler nicht zur Ersten Fünf, bleibt er nicht auf dem Spielfeld, sondern ist gegen einen Spieler der Ersten Fünf auszutauschen.
- Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
- 9-9** **Kommentar:** Ist ein Spieler, der zur Ersten Fünf gehört, während der Spielpause vor Spielbeginn nicht mehr in der Lage oder berechtigt, das Spiel zu beginnen, ist er durch einen anderen Spieler zu ersetzen. In diesem Fall darf auch die andere Mannschaft einen Spieler der Ersten Fünf austauschen, wenn sie das wünscht.
- 9-10** **Situation:** In der Spielpause vor Spielbeginn verletzt sich Spieler A1 sieben Minuten vor Spielbeginn. A1 gehört zur Ersten Fünf.
- Regelung:** A1 wird für die Erste Fünf durch einen anderen Spieler ersetzt. In diesem Fall darf auch Mannschaft B einen Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, wenn sie es wünscht.

9-11 Situation: In der Spielpause vor Spielbeginn wird A1 vier Minuten vor Spielbeginn disqualifiziert. A1 gehört zur Ersten Fünf.

Regelung: A1 wird für die Erste Fünf durch einen anderen Spieler ersetzt. In diesem Fall darf auch Mannschaft B einen Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, wenn sie es wünscht.

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

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 zu den Wechselstühlen 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 Kommentar: In den Spielpausen vor dem zweiten und vierten Viertel und vor jeder Verlängerung dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.

9-D Kommentar: Wenn ein Foul gepfiffen wird, bevor der 1. Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft, ist dies ein Foul in einer Spielpause, danach ein Foul während der Spielzeit.

9-E Situation: Der Schiedsrichter ist gerade dabei, den Sprungball auszuführen, als

- a) ein Unsportliches Foul an Springer A1 gepfiffen wird.
- b) ein Technisches Foul gegen B2 gepfiffen wird.
- c) ein Unsportliches Foul an Nicht-Springer A2 gepfiffen wird.

In allen Fällen wurde das Foul gepfiffen,

- 1) bevor
- 2) nachdem

der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft.

Regelung:

- a.1 Zwei Freiwürfe für A1
- b.1 Einen Freiwurf für Mannschaft A (Spieler der Ersten Fünf)
- c.1 Zwei Freiwürfe für A2

Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.

- a.2 A1 erhält zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.
- b.2 Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, wird nach dem Freiwurf der Mannschaft A der Sprungball im Mittelkreis mit denselben Springern wiederholt.
- c.2 A2 erhält zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

Die Richtung des Einwurfpfeils wird in allen Fällen erst dann festgelegt, wenn der erste Spieler einer Mannschaft Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt. Bei einem Freiwurf ist dies der Fall, sobald der Freierwerfer den Ball zur Verfügung hat.

9-F Kommentar: Wird eine Regelübertretung gepfiffen, nachdem der Ball bei einem Sprungball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, wird diese so bestraft, als ob sie während der Spielzeit des ersten Viertels begangen worden wäre.

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

Regelung: Sprungball-Regelübertretung durch Springer A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf im Vorfeld der Mannschaft B. Sollte die Spieluhr gestartet worden sein, ist sie auf zehn Minuten zurückzusetzen.

9-H Kommentar: Die Schiedsrichter entscheiden, zu welchem Zeitpunkt der Ball bei einem Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts bzw. bei Ablauf der Wurfuhr die Hand verlassen hat. Sie können sich dazu untereinander, mit dem Zeitnehmer bzw. Kommissar beraten. Die endgültige Entscheidung trifft der 1. Schiedsrichter.

Artikel 10 Zustand des Balls

- 10-1** **Kommentar:** Der Ball wird nicht zum toten Ball und ein erzielter Korb zählt, wenn ein Spieler sich in einer kontinuierlichen Bewegung beim Korbwurf befindet und dabei ein Gegenspieler ein Foul am Werfer oder einem Mitspieler des Werfers begeht, nachdem die kontinuierliche Bewegung des Werfers begonnen hat. Gleiches gilt, wenn gegen einen Verteidiger oder eine Person im Mannschaftsbank-Bereich der verteidigenden Mannschaft ein Technisches Foul verhängt wird.
- 10-2** **Situation:** A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als B2 ein Foul an A2 begeht (drittes Mannschaftsfoul B). A1 setzt seine Korbwurfaktion fort und wirft auf den Korb.
Regelung: Wenn A1 trifft, zählt der Korb. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- 10-3** **Situation:** A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als B2 ein Foul an A2 begeht (fünftes Mannschaftsfoul B). A1 setzt seine Korbwurfaktion fort und wirft auf den Korb.
Regelung: Wenn A1 trifft, zählt der Korb. A2 erhält zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 10-4** **Situation:** A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als A2 ein Foul an B2 begeht. A1 setzt seine Korbwurfaktion fort und wirft auf den Korb.
Regelung: Mit dem Foul von A2 wird der Ball zum toten Ball und wenn A1 trifft, zählt der Korb nicht. Unabhängig von der Anzahl Mannschaftsfouls der Mannschaft A geht das Spiel weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- 10-A** **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-B** **Kommentar:** Für den Zeitpunkt „Ball steht einem Einwerfer zur Verfügung“ gibt es folgende verschiedene Situationen:
- Der Schiedsrichter übergibt den Ball von Hand zu Hand.
 - Der Schiedsrichter passt den Ball dem Einwerfer direkt oder per Bodenpass zu.
 - Der Schiedsrichter legt den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden.
 - Nach Korberfolg steht der Einwerfer mit Ball an der Endlinie bzw. der Ball steht dem Einwerfer an der Endlinie zur Verfügung, ohne dass der Ball vom Schiedsrichter übergeben wurde.
- Anmerkungen:**
- 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.
 - Der Schiedsrichter passt den Ball erst dann, wenn sich der Spieler an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle des Einwurfs befindet.
 - 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.
 - 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. Macht kein Spieler Anstalten, 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 nach einem Korberfolg nicht das Spiel unterbrechen, nur weil kein Spieler den Ball an sich nehmen und einwerfen will.
- 10-C** **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-D 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
- A6 illegal aufs Spielfeld läuft.
 - B6 illegal aufs Spielfeld läuft.
- Regelung:** Im Fall
- ist der Ball sofort tot und der Korb zählt nicht.
 - zählt der Korb.
- In beiden Fällen wird das Technische Foul („B“) dem Trainer angeschrieben und bestraft.
- 10-E Situation:** B1 foult den Korbwerfer A1, der Ball geht dennoch in den Korb. Als sich der Ball im Korb befindet, wird er von B2 herausgeschlagen.
- Regelung:** Der Korb zählt für A1. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält einen Freiwurf.
- 10-F Situation:** Bei einer Rebound-Situation 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 beim Korbwurf, da auch das Tippen des Balls ein Korbwurf ist und A1 dabei noch nicht wieder mit beiden Füßen am Boden war. Der Korb zählt und das Spiel geht weiter mit einem Freiwurf für A1.
- 10-G Situation:** Mit Ablauf der Spielzeit ereignen sich folgende Fälle:
- A1 ist in Ballbesitz und befindet sich in kontinuierlicher Wurfbewegung zum Korb, als das Schlussignal ertönt.
 - 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 Schlussignal ertönt, kurz bevor A2 den Ball berührt.
 - A1 tippt den Ball beim Rebound direkt in den Korb. Das Schlussignal ertönt unmittelbar vor dem Tippen durch A1.
 - A1 tippt den Ball zufällig auf den eigenen Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. Der Ball geht in den Korb.
 - A1 hat den Ball absichtlich auf den eigenen Korb geworfen. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung:** In allen genannten Fällen kann kein Korb gegeben 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 von A1.
 Im Fall e) handelt es sich um eine Regelübertretung von A1.
- 10-H Situation:** Während der Ball bei einem Korbleger von A1 in der Luft ist, wird gegen A2 ein Foul an B2 gepfiffen. Außerdem wird der Ball im Fallen über dem Korb berührt
- von B3.
 - 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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von deren Endlinie, bzw. mit zwei Freiwürfen für B2, sofern Mannschaft A in diesem Viertel bereits vier Mannschaftsfouls begangen 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.

Artikel 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 eine Ausball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

11-B Situation: A1 hat das Spielfeld verlassen und steht mit beiden Füßen im Aus. Er springt ins Spielfeld zurück und erhält einen Pass von A2, nachdem er mit einem Fuß wieder im Spielfeld gelandet ist und während sein anderer Fuß noch in der Luft ist.

Regelung: Legale Aktion, kein Ausball. Nach seiner Landung im Spielfeld auf einem Fuß ist diese Stelle sein Standort. Da er beim Fangen des Balls mit keinem Teil seines Körpers etwas außerhalb des Spielfelds berührt, ist A1 nicht im Aus.

Anmerkung: Fängt A1 den Ball, bevor er mit zumindest einem Fuß im Spielfeld gelandet ist, ist dies eine Ausball-Regelübertretung.

Artikel 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 Sprungball-Situation den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungball-Situation entstand, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 12-2** **Situation:** Zwei Minuten vor Spielbeginn erhält A1 ein Technisches Foul.
Regelung: Ein Spieler der Ersten Fünf der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Da das Spiel noch nicht begonnen hat, kann der Einwurfspfeil noch nicht aufgestellt werden. Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
- 12-3** **Situation:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde,
a) entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen.
b) ereignet sich ein Doppelfoul von A2 und B2 gepfiffen.
Regelung: Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, kann der Einwurfspfeil 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.
- 12-4** **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 das Spielfeld oder einen der Nichtspringer berührt.
Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf aufgrund der Sprungball-Regelübertretung von A1. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden. Das Recht zum ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz erhält die Mannschaft, die nach dem Einwurf nicht die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt.
- 12-5** **Situation:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde, erhält B1 ein Technisches Foul.
Regelung: Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Sobald der Freiwurfer den Ball zum Freiwurf erhält, wird der Einwurfspfeil zugunsten der Mannschaft B gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden.
- 12-6** **Situation:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde, erhält A2 ein Unsportliches Foul an B2.
Regelung: B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Sobald der Freiwurfer den Ball zum Freiwurf erhält, wird der Einwurfspfeil zugunsten der Mannschaft A gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung im Vorfeld, als Teil der Strafe für das Unsportliche Foul. Mannschaft B erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-7** **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.
- 12-8** **Situation:** Gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des ersten Viertels wird A1 von B1 unsportlich gefoult. Die Schiedsrichter entscheiden, dass sich das Foul erst nach

dem Signal der Spieluhr ereignete. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn des zweiten Viertels zu.

Regelung: Das Unsportliche Foul ereignete sich während einer Spielpause. Nach der zweiminütigen Pause wirft A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A verliert nicht das Recht zum nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. A1 muss bis zur nächsten Wechselmöglichkeit auf dem Spielfeld bleiben.

12-9 Situation: Kurz nach dem Signal der Spieluhr zum Ende des dritten Viertels erhält B1 ein Technisches Foul. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn des vierten Viertels zu.

Regelung: Vor Beginn des vierten Viertels wirft A1 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das vierte Viertel beginnt mit Einwurf für Mannschaft A an der verlängerten Mittellinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-10 Situation: A1 springt mit dem Ball in seinen Händen hoch und wird von B1 legal geblockt. Beide Spieler landen auf dem Spielfeld mit jeweils mindestens einer Hand fest am Ball.

Regelung: Dies ist eine Sprungball-Situation.

12-11 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.

12-12 Situation: A1 springt mit dem Ball in seinen Händen in seinem Vorfeld hoch und wird von B1 legal geblockt. Beide Spieler landen auf dem Spielfeld mit jeweils einer oder beiden Händen fest am Ball, wobei A1 mit einem Fuß in seinem Rückfeld landet.

Regelung: Dies ist eine Sprungball-Situation.

12-13 Situation: Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungs-Sprungball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, berührt Springer A1 den Ball.

Regelung: A1 begeht eine Sprungball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie nächst der Stelle der Regelübertretung und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-14 Situation: Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungs-Sprungball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, betritt Nichtspringer A2 den Mittelkreis, und zwar

- a) aus seinem Rückfeld kommend.
- b) aus seinem Vorfeld kommend.

Regelung: In beiden Fällen begeht A2 eine Sprungball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält Einwurf in der Nähe der Mittellinie nächst der Stelle der Regelübertretung, und zwar in ihrem

- a) Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Rückfeld mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-15 **Kommentar:** Klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest, außer zwischen Freiwürfen oder wenn nach Freiwürfen noch ein Einwurf als Teil einer Foulstrafe folgt, entsteht eine Sprungball-Situation mit anschließendem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Erhält die bisher angreifende Mannschaft den Einwurf, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, die bisher verteidigende Mannschaft erhält bei Einwurf 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-16 Situation: Bei einem Korbwurf von A1 klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht zu

- a) Mannschaft A
- b) Mannschaft B

Regelung: Beim Einwurf von der Endlinie erhält

- a) Mannschaft A 14 Sekunden
- b) Mannschaft B 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 12-17 Situation:** Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Anschließend klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Mannschaft A erhält beim Einwurf von der gegnerischen Endlinie 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-18 Situation:** A1 wird bei seinem Zwei-Punkte-Korbwurf von B2 unsportlich gefoult. Beim letzten Freiwurf
- klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest.
 - tritt A1 beim Freiwurf über.
 - verfehlt der Ball den Ring.
- Regelung:** In allen Fällen kann kein Punkt erzielt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-19 Situation:** Beim Einwurf von A1 von der Mittellinie zu Beginn eines Viertels klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Der Einwurfpfeil ist sofort zugunsten Mannschaft B zu drehen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für Mannschaft B an deren Endlinie ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-20 Situation:** Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A. In der Spielpause nach dem ersten Viertel wird A1 von B1 unsportlich gefoult. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Anschließend wird das zweite Viertel mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld begonnen, der Einwurfpfeil zugunsten Mannschaft A wird nicht gedreht. Nach dem Einwurf klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest. Die Schiedsrichter entscheiden auf Sprungball-Situation.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für Mannschaft A in ihrem Vorfeld ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird gedreht, sobald der Einwurf von Mannschaft A beendet ist.
- 12-21 **Kommentar:**** Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Ballkontrolle erlangen kann.
- 12-22 Situation:** A1 hat den Ball während seiner Korbwurfbewegung in seinen Händen, als B1 ebenfalls seine Hände fest an den Ball legt. Dadurch macht A1 mehr als die nach der Schrittfehler-Regel erlaubten Schritte.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation.
- 12-23 **Kommentar:**** Begeht eine Mannschaft während ihres Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz eine Regelübertretung, verliert sie das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz.
- 12-24 Situation:** Bei 4:17 auf der Spieluhr in einem Viertel und während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz
- tritt Einwerfer A1 mit dem Ball in seinen Händen über.
 - hält A2 seine Hände über die Auslinie, bevor der Ball über die Linie eingeworfen wurde.
 - benötigt Einwerfer A1 mehr als fünf Sekunden für seinen Einwurf.
- Regelung:** In allen Fällen begehen A1 bzw. A2 eine Einwurf-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der Stelle des ursprünglichen Einwurfs. Der Einwurfpfeil wird sofort gedreht.
- 12-A Situation:** A1 führt den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz so aus, dass der Ball ohne Spielerberührung wieder ins Aus geht.
- Regelung:** Einwurf-Regelübertretung durch Mannschaft A. Mannschaft B erhält Einwurf von der ursprünglichen Einwurfstelle und der Einwurfpfeil wird sofort gedreht.

- 12-B** **Kommentar:** Begeht eine Mannschaft während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz ein Foul, behält die einwerfende Mannschaft das Recht auf den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Das Foul wird angeschrieben und bestraft, der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.
- 12-C** **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-D** **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 geht daher weiter mit Einwurf für Mannschaft A. 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-E** **Kommentar:** In einem Spiel einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur zu Spielbeginn einen Sprungball.
Entsteht jedoch, nachdem der Ball zum Sprungball hochgeworfen wurde, sofort wieder eine Sprungball-Situation (Halteball, unklarer Ausball, etc.) und kann deshalb der Einwurfpfeil noch nicht angewendet werden, wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt.
Bei allen anderen Sprungball-Situationen kommt der Einwurfpfeil zur Anwendung.
- 12-F** **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: B1 darf seine Position nicht mehr wechseln, da die Ausführung des Sprungballs beginnt, sobald der Schiedsrichter mit dem Ball den Kreis betritt.
- 12-G** **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-H** **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 so hoch geworfen werden, dass dadurch die Springer zu einem zweiten Sprung veranlasst werden.
- 12-I** **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 zu hoch geworfen wird, muss der Sprungball wiederholt werden.
- 12-K** **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-L** **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. 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-M Situation: 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.

Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird

- 13-1** **Kommentar:** Es ist eine Regelübertretung, den Ball zwischen die Beine zu klemmen, um einen Pass oder Wurf anzutäuschen.
- 13-2** **Situation:** A1 beendet sein Dribbling. Bevor er den Ball passt, klemmt er ihn zwischen seine Beine und täuscht einen Pass oder Wurf an.
Regelung: Dies ist eine Regelübertretung von A1.
- 13-3** **Kommentar:** Einen Mitspieler hochzuheben, damit dieser den Ball spielt, ist eine Regelübertretung.
- 13-4** **Situation:** A1 fasst seinen Mitspieler A2 an der Hüfte und hebt ihn unter dem gegnerischen Korb hoch. A3 passt zu A2, der per Dunking den Ball in den Korb wirft.
Regelung: Dies ist eine Regelübertretung, der Korb von A2 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- 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.
- 13-C** **Situation:** Beim Dribbling berührt A1 den Ball zufällig mit dem Fuß.
Regelung: Den Ball mit dem Fuß zufällig zu berühren, selbst wenn dadurch ein Vorteil entsteht, ist keine Regelübertretung.
- 13-D** **Situation:** Ein Pass von A1 wird von B1 mit der Faust abgefälscht.
Regelung: Dies ist eine Regelübertretung von B1, da der Ball nicht mit der Faust gespielt werden darf.

Artikel 14 Ballkontrolle

- 14-1** **Kommentar:** Mannschaftsballkontrolle beginnt, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, ihn also hält oder dribbelt, oder ihm der Ball zum Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung steht.
- 14-2** **Situation:** Unabhängig davon, ob die Spieluhr steht oder nicht, verzögert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich, den Ball aufzunehmen.
- Regelung:** Der Ball wird belebt und die Ballkontrolle beginnt, sobald der Schiedsrichter den Ball nächst der Einwurfstelle oder der verlängerten Freiwurflinie niederlegt.
- 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 noch in der Luft befindet, wird der Ball von B1
- mit einer oder beiden Händen getippt
 - mit beiden Händen gefangen oder kommt in einer Hand zur Ruhe und fliegt wieder ins Spielfeld, wo er von A2 gefangen wird.
- Regelung:**
- Mannschaft A bleibt in Ballkontrolle. Die Wurfuhr läuft für Mannschaft A weiter.
 - Mannschaft B hat vorübergehend die Ballkontrolle erlangt und danach erlangt Mannschaft A wieder die Ballkontrolle. Die Wurfuhr wird für Mannschaft A auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- 14-A** **Kommentar:** Folgende Regelübertretungen können nur begangen werden, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat: Schrittfehler, Doppeldribbel, Drei-Sekunden-, Fünf-Sekunden-, Acht-Sekunden-Regel und Rückspiel. Dagegen ist beim Ausball, Goaltending und Stören des Balls 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, geht das Spiel weiter mit Einwurf. Dies gilt auch für den Fall, dass eine Mannschaft bereits vier Mannschaftsfouls in einem Viertel begangen 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
- A3 den Ball fängt.
 - 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 Gegenspieler 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.
- 14-F** **Kommentar:** Hat der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers verlassen, hat keine Mannschaft Ballkontrolle, bis der Ball erneut von einem Spieler kontrolliert wird, sei es zum Einwurf nach Korberfolg oder beim Rebound nach erfolglosem Wurf. Dies gilt auch bei jedem letzten Freiwurf, sofern keine weitere Freiwurf- oder Einwurfstrafe auszuführen 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. A1 könnte ein neues Dribbling beginnen, aber die Wurfuhr läuft weiter, da der Ball nicht den Ring berührt hat.
- 14-H** **Situation:** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie und gerät ohne Ball unabsichtlich ins Aus. Er kommt auf das Spielfeld zurück und dribbelt weiter.

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

- 14-I 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 geht weiter mit

- a) Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie nächst der Stelle des Fouls.
- b) zwei Freiwürfen für B1, da zum Zeitpunkt des Fouls Mannschaft A keine Ballkontrolle mehr hatte.

Artikel 15 Spieler beim Korbwurf

- 15-1** **Kommentar:** Die Korbwurfaktion beginnt, wenn der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Ball nach oben zum gegnerischen Korb bewegt.
- 15-2** **Situation:** A1 zieht zum Korb und kommt mit beiden Füßen auf dem Spielfeld zu einem legalen Stopp, ohne den Ball nach oben zu bewegen. Dabei wird A1 von B1 gefoult.
Regelung: Das Foul von B1 geschah nicht an einem Korbwerfer, da A1 noch nicht begonnen hatte, den Ball nach oben zu bewegen.
- 15-3** **Kommentar:** Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung beginnt, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters die Korbwurfbewegung beginnt, die einem Wurf auf den Korb vorangeht.
- 15-4** **Situation:** A1 zieht zum Korb, beendet sein Dribbling und beginnt die Korbwurfbewegung. Nun wird A1 von B1 gefoult.
Regelung: Das Foul von B1 geschah an einem Korbwerfer.
- 15-5** **Situation:** A1 springt zu einem Drei-Punkte-Korbwurf hoch und wird noch in der Luft von B1 gefoult. Der Wurf verfehlt den Korb.
Regelung: A1 bleibt Korbwerfer, bis er mit beiden Füßen auf dem Spielfeld gelandet ist. Er erhält drei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 15-6** **Kommentar:** Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion gefoult und passt den Ball nach dem Foul, wird seine gesamte Aktion nicht mehr als Korbwurfaktion angesehen.
- 15-7** **Situation:** A1 wird bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B). Nach dem Foul passt A1 den Ball zu A2.
Regelung: Als A1 den Ball zu A2 passte, endete die Korbwurfaktion und A1 gilt nicht mehr als Korbwerfer. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, wo das Foul geschah.
- 15-A** **Kommentar:** Begeht ein Spieler während seiner Korbwurfaktion ein Foul, darf ein dabei erzielter Korb nur zählen, wenn der Ball zum Zeitpunkt des Fouls seine Hand verlassen hat. Dies gilt auch, wenn ein Mitspieler des Werfers ein Foul begeht.
- 15-B** **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 nachfolgende Korbwurfaktion noch nicht erkennbar ist.
c) als A1 in Ballbesitz ist und sich beim Korbwurf 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-C** **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 gilt als Korbwurf.

Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung

- 16-1** **Kommentar:** Die Anzahl der Punkte für einen Korbwurf hängt von der Stelle auf dem Spielfeld 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 auf den Korb. Der steigende Ball wird legal von einem Spieler berührt, der sich im Zwei-Punkte-Bereich befindet. Der Ball geht in den Korb.
Regelung: A1 erhält drei Punkte, da sein Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-3** **Situation:** A1 wirft aus dem Zwei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der steigende Ball wird legal von B1 berührt, der vom Drei-Punkte-Bereich der Mannschaft A abgesprungen ist. Der Ball geht in den Korb.
Regelung: A1 erhält zwei Punkte, da sein Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-4** **Kommentar:** Geht der Ball in den Korb, hängt die Anzahl der Punkte von der Stelle ab, von wo aus der Ball geworfen wurde. Der Ball kann direkt in den Korb gehen oder bei einem Pass einen Spieler oder das Spielfeld berühren, bevor er in den Korb geht.
- 16-5** **Situation:** A1 passt den Ball aus dem Drei-Punkte-Bereich. Der Ball geht direkt in den Korb.
Regelung: Der Korb zählt drei Punkte für A1, da der Pass aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-6** **Situation:** A1 passt den Ball aus dem Drei-Punkte-Bereich. Der Ball berührt einen Spieler oder das Spielfeld im
a) Zwei-Punkte-Bereich der Mannschaft A,
b) Drei-Punkte-Bereich der Mannschaft A,
bevor er in den Korb geht.
Regelung: In beiden Fällen erhält A1 drei Punkte.
- 16-7** **Situation:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, berührt er das Spielfeld im Zwei-Punkte-Bereich der Mannschaft A und geht dann in den Korb.
Regelung: Der Korb zählt drei Punkte für A1, da er aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 16-8** **Situation:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb und wird dabei von B1 gefoult. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.
Regelung: Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Da der Ball kein Korbwurf mehr ist, wird er mit dem Schiedsrichterpfiff zum toten Ball. A1 erhält drei Freiwürfe.
- 16-9** **Situation:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hände von A1 verlassen hat, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.
Regelung: Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Da der Ball kein Korbwurf mehr ist, wird er mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels zum toten Ball.
- 16-10** **Kommentar:** Berührt ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball nach einem Einwurf oder beim Rebound nach einem letzten Freiwurf, wird immer eine 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 verbleibende Zeit auf der Spieluhr oder auf der Wurfuhr 0,3 Sekunden (oder mehr), entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig vor dem Signal der Spieluhr oder Wurfuhr die Hände des Werfers zum Korbwurf verlassen hat. Beträgt die verbleibende Zeit 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,

vorausgesetzt dass die Hände des Spielers nicht mehr den Ball berühren, wenn Spieluhr oder Wurfuhr 0,0 Sekunden anzeigen.

16-11 Situation: Mannschaft A erhält Einwurf bei einer verbleibenden Zeit auf der Spieluhr oder Wurfuhr von

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

Regelung: Wirft eine Mannschaft auf den Korb und es ertönt dabei das Signal der Wurfuhr oder der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts,

- a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig vor dem Signal der Wurfuhr oder Spieluhr die Hände des Werfers verlassen hat.
- b) kann ein Korb nur dann zählen, wenn er nach dem Einwurf durch Tippen oder direktes Dunking in den Korb erzielt wurde.

16-12 Situation: Am Ende eines Viertels erzielt A1 einen Korb per Dunking. Als die Spieluhr 0,0 Sekunden anzeigt, berührt A1 noch den Ball mit einer oder beiden Händen.

Regelung: Der Korb von A1 zählt nicht, da A1 den Ball noch berührte, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönte.

16-13 Kommentar: Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder vollständig durchfällt. Wenn

- a) zu jedem Zeitpunkt des Spiels ein Korb erzielt wird und die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, eine Auszeit beantragt hat, oder
- b) die Spieluhr im letzten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger anzeigt, wird die Spieluhr gestoppt, sobald der Ball vollständig durch den Korb gefallen ist (Bild 16.1).

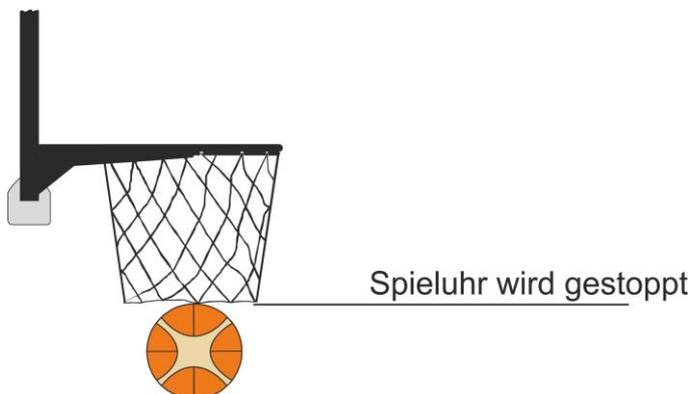


Bild 16.1 Ein Korb ist erzielt

16-14 Situation: Zu Beginn eines Spielabschnitts verteidigt Mannschaft A ihren Korb, als B1 die Orientierung verliert, zu seinem eigenen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.

Regelung: Dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A werden zwei Punkte angeschrieben.

16-15 Situation: A1 wirft auf den Korb. B1 berührt den Ball, als dieser sich im Korb befindet, aber noch nicht vollständig durch den Korb gefallen ist.

Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung von B1. Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte.

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 und erhält 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 Einwurf in Höhe der verlän­gerten 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 relevant. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mann­schaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

16-E Situation: A1 führt einen Einwurf durch und

- a) der Ball prallt von dem in den Einwurf hineinspringenden 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 Punkte für Mannschaft A und wird ihrem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben.

Im Fall b) zählt der Korb nicht. Der Ball muss so eingeworfen werden, dass ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt, bevor er in den Korb geht.

16-F Kommentar: Wird der Ball bei einem Korbwurf durch das zu enge Netz wieder nach oben herausgeschleudert oder trifft der Ball bei einem Dunking die Ringbefestigung und fliegt wieder nach oben aus dem Korb, ist kein Korb erzielt, da der Ball in beiden Fällen nicht vollständig durch den Korb gefallen ist. 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 zwar verzögert, aber 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 16.2 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: A2 und B2 begehen eine Regelübertretung. Es können keine Punkte gegeben werden. Das Spiel geht in beiden Fällen weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

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, sofern Mannschaft B zuvor noch keine fünf Mannschaftsfouls in diesem Viertel hatte.
 - b.2) zusätzlich zwei Freiwürfe für A1, sofern Mannschaft B bereits fünf oder mehr Mannschaftsfouls in diesem Viertel hatte.

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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Endlinie.
- b) Es ist eine Sprungball-Situation entstanden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

Artikel 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 über die Auslinie 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:** Bei 4:37 auf der Spieluhr im dritten Viertel erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf. Während A1 den Ball hält,
a) 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.
b) bewegt B1 seine Hände über die Auslinie auf A1 zu, um dessen Pass zu A2 zu verhindern.

Regelung: In beiden Fällen stört B1 den Einwurf und verzögert damit die Spielfortsetzung. Dies ist eine Einwurf-Regelübertretung. Zusätzlich ist B1 zu verwarnen und diese Verwarnung seinem Trainer mitzuteilen. Diese Verwarnung 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 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung darf kein Verteidiger mit einem Teil seines Körpers über die Auslinie, um einen Einwurf zu stören.

17-4 **Situation:** Bei 54 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel hat Mannschaft A Einwurf. Bevor er den Ball dem Einwerfer A1 übergibt, macht der Schiedsrichter das Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“. Danach bewegt B1 seine Hand über die Auslinie auf A1 zu, bevor dieser eingeworfen hat.

Regelung: Gegen B1 ist ein Technisches Foul zu verhängen.

17-5 **Kommentar:** Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler auf dem Spielfeld zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

17-6 **Situation:** Einwerfer A1 übergibt 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 der Stelle des ursprünglichen Einwurfs.

17-7 **Kommentar:** Während der Ausführung eines Einwurfs darf kein anderer Spieler irgendeinen Teil seines Körpers über der Auslinie haben, bis der Ball in das Spielfeld eingeworfen ist.

17-8 **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 Ausball-Regelübertretung, da er sich über die Auslinie begibt, bevor der Ball über diese Linie eingeworfen wurde.

17-9 **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 ihrer Endlinie, worauf B1

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

Regelung: Die Aktion von B2 ist in beiden Fällen legal. Mannschaft B hat lediglich darauf zu achten, den Ball innerhalb fünf Sekunden einzuwerfen.

17-10 **Kommentar:** Nimmt in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, hat der Trainer am Ende der Auszeit das Recht zu entscheiden, ob der Einwurf im Vor- oder Rückfeld seiner Mannschaft stattfindet.

Die vom Trainer getroffene Entscheidung ist endgültig und unumkehrbar. Ein anschließender Antrag nach einer weiteren Auszeit in der derselben Uhr-Stopp-Phase, den Einwurf zu verändern, kann an der zuerst getroffenen Entscheidung nichts ändern.

Der Einwurf nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul oder nach einer Gewalttätigkeit wird nach einer Auszeit an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft durchgeführt.

17-11 Situation: Bei 35 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss der 1. Schiedsrichter den Trainer A fragen, wo der Einwurf erfolgen soll. Trainer A muss laut „frontcourt“ oder „backcourt“ sagen und gleichzeitig mit dem Arm in die angegebene Richtung (Vor- oder Rückfeld) des Einwurfs zeigen. Die Entscheidung des Trainers ist endgültig und unumkehrbar. Anschließend informiert der 1. Schiedsrichter den Trainer der anderen Mannschaft über die Entscheidung.

Das Spiel darf erst dann mit dem Einwurf für Mannschaft A weitergehen, wenn die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld eindeutig erkennen lassen, dass ihnen der Ort des Einwurfs bewusst ist.

17-12 Situation: Bei 44 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und 17 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der verlängerten 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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A

- a) nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) und c) an der von Trainer A entschiedenen Stelle, also entweder an der Einwurfmarkierung im Vorfeld und mit 14 Sekunden oder im Rückfeld und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-13 Situation: Bei 57 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wirft A1 zwei Freiwürfe. Beim zweiten Freiwurf tritt A1 über die Freiwurflinie. Diese Regelübertretung wird gepfiffen. Nun nimmt Mannschaft B eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer B nach der Auszeit für Einwurf im

- a) Vorfeld, erhält seine Mannschaft 14 Sekunden
- b) Rückfeld, erhält seine Mannschaft 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-14 Situation: Bei 26 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als

- a) B1 den Ball ins Aus tippt.
 - b) B1 ein Foul begeht (drittes Mannschaftsfoul B).
- Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung:

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, erhält seine Mannschaft in beiden Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Rückfeld, erhält seine Mannschaft im Fall

- a) 18 Sekunden
- b) 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-15 Situation: Bei 1:24 auf der Spieluhr im vierten Viertel 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) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung:

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Vorfeld, erhält seine Mannschaft

- a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Rückfeld, erhält seine Mannschaft

- a) 6 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

- 17-16 Situation:** Bei 48 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt A2 erneut ein Dribbling, als B2 an dem Dribbler ein Foul begeht (drittes Mannschaftsfoul B), bei noch
- a) 6 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich der Trainer nach der Auszeit für Einwurf im

- Vorfeld, erhält seine Mannschaft in beiden Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Rückfeld, erhält seine Mannschaft in beiden Fällen 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-17 Situation:** Bei 1:32 auf der Spieluhr im vierten Viertel ist Mannschaft A seit fünf Sekunden in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle, als A1 und B1 wegen gegenseitiger Tätlichkeit disqualifiziert werden. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Die Strafen für die Disqualifizierenden Fouls heben sich auf. Mannschaft A steht ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu. Entscheidet sich jedoch Trainer A nach der Auszeit für Einwurf in seinem Vorfeld, erhält seine Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Entscheidet er sich für Einwurf in seinem Rückfeld, bleiben die 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-18 Situation:** Bei 1:29 auf der Spieluhr im vierten Viertel und bei 19 Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als A6 und B6 bei einer Gewalttätigkeit wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Die Strafen für beide Disqualifikationen heben sich auf. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball bei Ausbruch der Gewalttätigkeit war und mit 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-19 Situation:** Bei 1:18 auf der Spieluhr im vierten Viertel steht Mannschaft A ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu, als Trainer A eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Vorfeld und nun nimmt Trainer B eine Auszeit.

Regelung: Die ursprüngliche Entscheidung von Trainer A für Einwurf im Vorfeld kann innerhalb dieser Uhr-Stopp-Phase nicht mehr geändert werden, selbst dann nicht, wenn Trainer A vor dem Einwurf noch eine zweite Auszeit nehmen würde.

- 17-20 Kommentar:** Zu Beginn aller Spielabschnitte außer dem ersten Viertel findet der Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Kampfgericht statt. Der Einwerfer muss mit je einem Fuß auf beiden Seiten der verlängerten Mittellinie stehen. Begeht der Einwerfer eine Regelübertretung, erhält die andere Mannschaft Einwurf von derselben Stelle, also in Höhe der verlängerten Mittellinie.

Wird jedoch auf dem Spielfeld eine Regelverletzung direkt auf der Mittellinie begangen, wird der Einwurf im Vorfeld unmittelbar neben der Mittellinie ausgeführt.

- 17-21 Situation:** Zu Beginn eines Viertels begeht Einwerfer A1 an der verlängerten Mittellinie eine Regelübertretung.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle und mit 10:00 auf der Spieluhr und 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwerfer darf zu einem Mitspieler auf jeder Stelle des Spielfelds passen. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

- 17-22 Situation:** Zu Beginn eines Viertels passt Einwerfer A1 an der verlängerten Mittellinie zu A2, der den Ball berührt, bevor er ins Aus geht, und zwar im
- a) Vorfeld
 - b) Rückfeld
- der Mannschaft A.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle des Ausballs, in ihrem

a) Rückfeld und mit 24 Sekunden

b) Vorfeld und mit 14 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Einwurf von A1 endet, sobald A2 den Ball berührt. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

17-23 Situation: Folgende Regelübertretungen können auf dem Spielfeld direkt an der Mittellinie begangen werden:

a) A1 verursacht einen Ausball.

b) A1 erhält ein Offensiv-Foul.

c) A1 begeht einen Schrittfehler.

Regelung: In allen Fällen wirft Mannschaft B in ihrem Vorfeld nächst der Mittellinie ein und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-24 Kommentar: Nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul wird der Einwurf immer von der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft ausgeführt.

17-25 Situation: A1 begeht in der Pause zwischen dem ersten und zweiten Viertel ein Unsportliches Foul an B1.

Regelung: Vor Beginn des zweiten Viertels wirft B1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Viertel beginnt mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

17-26 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 fest.

17-27 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 Stören-des-Balls-Regelübertretung. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf in Höhe der verlängerten 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.

17-28 Situation: Der von A1 eingeworfene Ball klemmt zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett fest.

Regelung: Dies ist eine Sprungball-Situation, das Spiel geht weiter gemäß Wechselndem Ballbesitz. Steht dieser Einwurf

- Mannschaft A zu, erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie in ihrem Vorfeld in der Nähe des Spielbretts und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- Mannschaft B zu, erhält Mannschaft B Einwurf von der Endlinie in ihrem Rückfeld in der Nähe des Spielbretts und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-29 Kommentar: Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht, darf er den Ball nicht im Spielfeld auf tippen und dann als erster wieder berühren, bevor ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

17-30 Situation: Einwerfer A1 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) Bewegt sich der Einwerfer nicht mehr als insgesamt einen Meter, wenn er den Ball auf tippt und wieder fängt, ist seine Aktion legal und die fünf Sekunden für seinen Einwurf laufen weiter.

- 17-31** **Kommentar:** Der Einwerfer darf den Ball nicht so einwerfen, dass er direkt ins Aus geht.
- 17-32** **Situation:** A1 wirft den Ball in seinem
a) Vorfeld
b) Rückfeld
zu A2 auf dem Spielfeld ein, der Ball geht jedoch wieder ins Aus, ohne von einem Spieler berührt zu werden.
Regelung: Einwurf-Regelübertretung durch A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs, also in ihrem
a) Rückfeld und mit 24 Sekunden
b) Vorfeld und mit 14 Sekunden
auf der Wurfuhr.
- 17-33** **Situation:** A1 wirft den Ball zu A2 ein. A2 fängt den Ball, steht aber mit einem Fuß auf der Auslinie.
Regelung: Regelübertretung durch A2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der A2 die Auslinie berührte.
- 17-34** **Situation:** A1 erhält Einwurf von der Seitenlinie
a) in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.
b) in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball nur zu einem Mitspieler ins Vorfeld passen.
c) zu Beginn des zweiten Viertels an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.
Nachdem ihm der Ball zur Verfügung steht, macht A1 einen normalen seitlichen Schritt und verändert dadurch seine Position hinsichtlich des Vorfelds oder Rückfelds.
Regelung: In allen Fällen legale Aktion von A1. A1 behält seinen ursprünglichen Status hinsichtlich der Einwurfstelle bei, der festlegt, ob A1 nur ins Vorfeld oder auch ins Rückfeld einwerfen darf.
- 17-35** **Kommentar:** Beim Einwurf nach einem Korberfolg oder erfolgreichen letzten Freiwurf darf sich der Einwerfer an seiner Endlinie seitlich oder nach hinten bewegen und der Ball darf hinter der Endlinie zwischen Mitspielern gepasst werden, solange der Einwurf nicht länger als fünf Sekunden dauert. Dies gilt auch dann, wenn die verteidigende Mannschaft beim gegnerischen Einwurf eine Regelübertretung begeht und der Einwurf daher wiederholt wird.
- 17-36** **Situation:** Im zweiten Viertel trifft A1 seinen letzten Freiwurf und B1 hat den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. A2 streckt seine Arme über die Endlinie aus, bevor der Ball eingeworfen wird.
Regelung: A2 begeht eine Regelübertretung, der Einwurf wird wiederholt. Der Einwerfer der Mannschaft B darf sich erneut entlang der Endlinie bewegen, bevor er den Ball zu einem Mitspieler einwirft.
- 17-37** **Situation:** Nach einem Feldkorb von A1 hat B1 den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. Nach dem Einwurf auf das Spielfeld kickt A2 den Ball in der Nähe der Endlinie.
Regelung: A2 begeht eine Regelübertretung durch absichtliches Fußspiel. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Da sich die Regelübertretung nach dem Einwurf ereignete, darf der Einwerfer der Mannschaft B sich nicht entlang der Endlinie bewegen, bevor er den Ball zu einem Mitspieler einwirft.
- 17-38** **Kommentar:** Nach dem Freiwurf für ein Technisches Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf nächst der Stelle, an der der Ball war, als das Technische Foul gepfiffen wurde, es sei denn, es liegt eine Sprungball-Situation vor oder vor Beginn des ersten Viertels.
Wird das Technische Foul gegen die verteidigende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft bei Einwurf in ihrem Rückfeld 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Bei Einwurf in ihrem Vorfeld gilt für die Wurfuhr:
 - Werden 14 Sekunden oder mehr angezeigt, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
 - Werden 13 Sekunden oder weniger angezeigt, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wird das Technische Foul gegen die angreifende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Einwurf in ihrem Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Kommt es während derselben Uhr-Stopp-Phase zu einem Technischen Foul und einer Auszeit, ist zuerst die Auszeit durchzuführen und danach die Strafe für das Technische Foul.

Nach einem oder mehreren Freiwürfen für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-39 Situation: A2 dribbelt in seinem

- a) Rückfeld,
 - b) Vorfeld,
- als gegen A1 ein Technisches Foul verhängt wird.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

17-40 Situation: A2 dribbelt in seinem

- a) Rückfeld
 - b) Vorfeld,
- als gegen B1 ein Technisches Foul verhängt wird.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde. Ist dies in ihrem

- a) Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Vorfeld, erhält sie die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, sofern diese 14 Sekunden oder mehr beträgt, bzw. 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit 13 Sekunden oder weniger beträgt.

17-41 Situation: Bei 1:47 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als gegen ihn ein Technisches Foul verhängt wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung: Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

17-42 Kommentar: Wird bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung gegen die angreifende Mannschaft ein Technisches Foul gepfiffen und nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, falls der Einwurf in ihrem Rückfeld erfolgt. Findet der Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld statt, gilt für die Wurfuhr:

- Zeigt sie 14 Sekunden oder mehr, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- Zeigt sie 13 Sekunden oder weniger, wird sie mit der verbleibenden Zeit gestartet.

17-43 Situation: Bei 1:45 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und gegen ihn wird ein Technisches Foul verhängt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-44 Situation: Bei 1:43 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und begeht ein Technisches Foul. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, danach nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-45 Situation: Bei 1:41 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 einen Ausfall verursacht. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit. Danach begeht A1 ein Technisches Foul.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-46 Situation: Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und im Rückfeld der Mannschaft A

- a) kickt B1 absichtlich den Ball
- b) foult B1 den Spieler A1 (3. Mannschaftsfoul B)
- c) tippt B1 den Ball ins Aus

Die Wurfuhr zeigt 19 Sekunden und Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung: Trainer A entscheidet über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld).

Bei Einwurf in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A in allen Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Bei Einwurf in ihrem Rückfeld erhält Mannschaft A im Fall

- a) und b) 24 Sekunden
- c) 19 Sekunden

auf der Wurfuhr.

17-47 Kommentar: Während eines Einwurfs darf kein Spieler auf dem Spielfeld mit einem Teil seines Körpers über der Auslinie des Einwerfers sein.

17-48 Situation: Bei 0:21 auf der Wurfuhr im dritten Viertel erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Rückfeld. Einwerfer A1 hält den Ball in seinen Händen, als B1 seine Arme über die Auslinie hält.

Regelung: B1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung. A1 erhält erneut den Ball zum Einwurf und Mannschaft A erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-49 Situation: Im dritten Viertel erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Vorfeld. Einwerfer A1 hält den Ball in seinen Händen, als B1 seine Arme über die Auslinie hält bei

- a) 7 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Regelung: B1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung. A1 erhält erneut den Ball zum Einwurf und Mannschaft A erhält

- a) 14 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

17-A Kommentar: Der Einwurf erfolgt immer an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle nächst dem Punkt hinter der Auslinie, an dem die Regelverletzung begangen oder das Spiel unterbrochen wurde. 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 Einwurf-Regelübertretung. Nach hinten darf er sich bewegen, soweit es ihm möglich ist.

- 17-B** **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 im Rahmen der Gesamtstrecke von einem Meter seitlich bewegen und darf deshalb auch hinter das Spielbrett gelangen.
- 17-C** **Kommentar:** Vor der Ballübergabe zum Einwurf zu Beginn eines Spielabschnitts oder bei Einwurf der angreifenden Mannschaft an der gegnerischen Endlinie muss der Schiedsrichter pfeifen, um anzuzeigen, dass das Spiel weitergeht.
- 17-D** **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 darauffolgenden Position frei ist. Voraussetzung ist, dass sich der Einwerfer an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Einwurfstelle befindet.
- 17-E** **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 der Einwurfstelle auf den Boden. Damit gilt der Ball als übergeben und der Schiedsrichter beginnt mit dem Zählen der fünf Sekunden.
- 17-F** **Situation:** A1 hat den Ball zum Einwurf zur Verfügung. Nachdem er vier Sekunden lang versucht hat, den Ball einzuwerfen, verlangt der Trainer 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. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A.
- 17-G** **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: Einwurf-Regelübertretung durch B1. Einwurf für Mannschaft A an der Endlinie nächst der Stelle der Regelübertretung, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 17-H** **Kommentar:** Nach einem Korb oder erfolgreichem letzten Freiwurf darf der Einwerfer den Ball hinter oder auf der Endlinie einem anderen Spieler zupassen, 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-I** **Situation:** Nach einem Korbwurf wird der fallende Ball über Ringniveau von B1 abgewehrt. Die Schiedsrichter geben zwei bzw. drei Punkte. Nach der Ballübergabe durch den Schiedsrichter macht der Einwerfer B2 mehrere Schritte entlang der Endlinie.
Regelung: Dies ist legal, da das Spiel mit Einwurf von der Endlinie wie nach einem erfolgreichen Korbwurf weitergeht.
- 17-K** **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. Das Werfen des Balls über das Spielbrett ist legal.
- 17-L** **Kommentar:** Wenn der Ball in den Korb geht, aber keine Punkte gegeben werden, wird der darauffolgende Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie ausgeführt. Dies gilt auch, wenn der Ball von unten durch den Korb geht.

Artikel 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:** Nachdem der Ball während des Sprungballs die Hände des 1. Schiedsrichters verlassen hat, jedoch bevor der Ball legal von einem Springer berührt wurde, begeht Springer A2 eine Regelübertretung und der Ball wird 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 **Kommentar:** Ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, hat sich keine Regelübertretung ereignet und die Spieluhr wird nicht gestoppt. Geht der Ball anschließend in den Korb, entsteht unter bestimmten Voraussetzungen eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften.

18/19-4 **Situation:** Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen eine oder beide Mannschaften

- a) Auszeit.
- 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) Nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung entsteht nur 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.

18/19-5 **Kommentar:** Artikel 18 und 19 beschreiben, wann eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Werden Auszeit oder Spielerwechsel (für einen beliebigen Spieler einschließlich des Freiwurfs) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht, können Auszeit oder Spielerwechsel durchgeführt werden, wenn

- a) der letzte Freiwurf erfolgreich ist, oder
- b) dem letzten Freiwurf ein Einwurf folgt, oder
- c) nach dem letzten Freiwurf der Ball aus einem legalen Grund zum toten Ball wird.

Steht der Ball dem Freiwurfer zum ersten von zwei oder drei Freiwürfen einer Strafe zur Verfügung, sind Auszeit oder Spielerwechsel erst wieder möglich, wenn der Ball nach dem letzten Freiwurf wieder zum toten Ball wird.

Wird ein Technisches Foul gepfiffen nach dem ersten und vor dem letzten Freiwurf eines Satzes von Freiwürfen, wird der Freiwurf für das Technische Foul sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Weder vor noch nach diesem Freiwurf für das Technische Foul können Spielerwechsel oder Auszeit durchgeführt werden, es sei denn, es wird ein Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul eingewechselt. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler wechseln, falls sie dies wünscht.

18/19-6 **Situation:** A1 erhält zwei Freiwürfe. Eine Mannschaft beantragt Auszeit oder Spielerwechsel,

- a) bevor der Ball dem Freiwurfer A1 zur Verfügung steht.
- b) nach dem ersten Freiwurf.

- c) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball einem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.
- d) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball einem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.

Regelung: Auszeit oder Spielerwechsel werden

- a) sofort, vor dem ersten Freiwurf, gewährt.
- b) nach dem ersten Freiwurf nicht gewährt, auch wenn dieser erfolgreich ist.
- c) unmittelbar vor dem Einwurf gewährt.
- d) nicht gewährt.

18/19-7 Situation: A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf beantragt eine Mannschaft Auszeit oder Spielerwechsel. Beim letzten Freiwurf

- a) prallt der Ball vom Ring ab und das Spiel geht weiter.
- b) geht der Ball in den Korb.
- c) berührt der Ball nicht den Ring.
- d) übertritt A1 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- e) betritt B1 die Zone, bevor der Ball die Hand des Freiwurfs A1 verlassen hat. Der Freiwurf ist nicht erfolgreich und die Regelübertretung von B1 wird gepfiffen.

Regelung: Auszeit oder Spielerwechsel werden

- a) nicht gewährt.
- b), c) und d) sofort gewährt.
- e) nach der Wiederholung des Freiwurfs von A1 sofort gewährt, falls dieser erfolgreich ist.

18/19-8 Situation: Unmittelbar nach Ende einer Wechsellmöglichkeit eilt Ersatzspieler A6 zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Spielerwechsel. 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 Wechsellmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, dürfen Spielerwechsel nicht mehr gewährt werden. Das Spiel geht so schnell wie möglich weiter.

18/19-9 Situation: Während des Spiels wird Goaltending oder Stören des Balls gepfiffen. Eine der beiden Mannschaften hat Auszeit oder Spielerwechsel beantragt.

Regelung: Wegen der Regelübertretung wird die Spieluhr gestoppt und der Ball zum toten Ball. Auszeiten oder Spielerwechsel können gewährt werden.

18/19-10 Situation: Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Auszeit oder Spielerwechsel können erst bei der nächsten Auszeit- oder Wechsellmöglichkeit durchgeführt werden.

18/19-11 Situation: Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Auszeit oder Spielerwechsel können erst bei der nächsten Auszeit- oder Wechsellmöglichkeit durchgeführt werden.

18/19-12 Situation: Bei einem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt.

Dies ist das fünfte Foul von A2. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: A2 muss sofort ausgewechselt werden. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide eventuell eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf der Mannschaft B für das Technische Foul von A2 wirft A1 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Auszeit oder weitere Spielerwechsel können erst bei der nächsten Auszeit- oder Wechselmöglichkeit durchgeführt werden.

18/19-13 Situation: Gegen Dribbler A1 wird ein Technisches Foul verhängt. B6 beantragt seine Einwechslung, um den Freiwurf zu werfen.

Regelung: Dies ist eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften. Nach seiner Einwechslung wirft B6 den Freiwurf, darf aber erst wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.

18/19-14 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.

18/19-15 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.

18/19-16 Situation: Trainer A beantragt eine Auszeit, danach wird ein Foul gepfiffen.

Regelung: Beide Mannschaften dürfen zu ihren Mannschaftsbänken gehen, obwohl die Auszeit formal noch nicht begonnen hat.

18/19-17 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. Überzieht eine Mannschaft diese Zeit von einer Minute, erlangt sie dadurch einen Vorteil und verzögert die Spielfortsetzung. Ihr Trainer ist vom Schiedsrichter zu verwarnen. Reagiert er nicht auf diese Verwarnung, wird ihm eine zusätzliche Auszeit angerechnet. Steht ihm keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen den Trainer ein Technisches Foul („B“) wegen Spielverzögerung verhängt werden. Kommt nach der Halbzeitpause eine Mannschaft nicht unverzüglich auf das Spielfeld zurück, wird ihr hierfür eine Auszeit angerechnet. Für eine so entstandene Auszeit steht nicht eine Minute zur Verfügung, das Spiel geht unverzüglich weiter.

18/19-18 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 wird.
- b) Mannschaft A wird ohne Verwarnung eine zusätzliche Auszeit angerechnet. Auch diese Auszeit dauert eine Minute. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen Trainer A ein Technisches Foul („B“) wegen Spielverzögerung verhängt.

18/19-19 Situation: Nach der Halbzeitpause befindet sich Mannschaft A immer noch in ihrem Umkleideraum und verzögert dadurch den Beginn des dritten Viertels.

Regelung: Nachdem Mannschaft A auf das Spielfeld zurückgekommen ist, wird ihr ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Diese Auszeit dauert nicht eine Minute, sondern das Spiel geht unverzüglich weiter.

18/19-20 **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.

18/19-21 **Situation:** Bei 2:00 auf der Spieluhr im vierten Viertel 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 jeweils die erste Auszeit als genommen angezeigt.

18/19-22 **Situation:** Bei 2:09 auf der Spieluhr im vierten Viertel beantragt Trainer A bei laufender Spieluhr 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 nicht gegeben wurde, bevor die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 anzeigte. Die bei 1:58 genommene Auszeit wird in das zweiten Auszeit-Kästchen eingetragen und Mannschaft A hat nur noch eine Auszeit. Auf der Anzeigentafel werden zwei genommene Auszeiten angezeigt.

18/19-23 **Kommentar:** Wird eine Auszeit vor oder nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul beantragt, ist die Auszeit vor Ausführung der Freiwurfsstrafe durchzuführen. Wird während einer Auszeit ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul gepfiffen, wird die Freiwurfsstrafe nach Ende der Auszeit durchgeführt.

18/19-24 **Situation:** Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Unsportliches Foul an B1 verhängt wird, gefolgt von einem Technischen Foul gegen A2.

Regelung: Zuerst wird die Auszeit der Mannschaft B durchgeführt. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

18/19-25 **Situation:** Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Unsportliches Foul an B1 verhängt wird. Nun folgt die Auszeit für Mannschaft B, während der ein Technisches Foul gegen A2 gepfiffen wird.

Regelung: Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

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 keine Mannschaft vorzeitig beenden kann.

18/19-B **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-C Situation:** Mannschaft A hat eine Auszeit, Mannschaft B einen Spielerwechsel 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-D 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 mehrerer Sätze.
- | | | |
|---------------------|---|----------------------|
| Ein Satz kann sein | Ein Freiwurf
Zwei Freiwürfe
Drei Freiwürfe. | oder
oder |
| Ein Block kann sein | Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe
Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe + Ballbesitz
Ein Freiwurf und zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe
irgendeine andere Kombination. | oder
oder
oder |
- Kommt es zur Ausführung eines Freiwurf-Blocks, entstehen vor Beginn der Ausführung eines jeden Satzes und nach dem letzten Freiwurf eines jeden Satzes, auf den noch ein Satz folgt, für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit.
- 18/19-E 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-F 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-G Kommentar:** Der einzuwechselnde Spieler begibt sich zum Anschreibertisch, meldet den Spielerwechsel an, nimmt auf dem Wechselstuhl 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, muss der Zeitnehmer genau darauf achten, dass er sein Signal nur ertönen lässt, solange der Schiedsrichter den Ball noch in seinen Händen hat. Schiedsrichter sind angehalten, in solchen Situationen die Ballübergabe etwas hinauszuzögern.
- 18/19-H 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 weitergeht, wenn der Spielerwechsel abgeschlossen ist. Bei mehreren Spielerwechseln oder nach Auszeiten sind die Spieler auf dem Spielfeld zu zählen.
- 18/19-I 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 auswechselnden Spieler müssen sich weder beim Anschreiber noch beim Schiedsrichter abmelden und dürfen das Spielfeld an beliebiger Stelle verlassen.
- 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.

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.

18/19-K **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 Spielfortsetzung stimmt und dass kein Spieler im selben Zeitraum, in dem die Spieluhr steht, aus- und wieder eingewechselt wurde, bzw. umgekehrt.

18/19-L **Situation:** Mannschaft A führt einen Spielerwechsel aus. A6 und A7, die auf den Wechselstühlen 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-M **Situation:** Ersatzspieler A6 hat sich beim Anschreiber zum Spielerwechsel gemeldet, der nach einer Ausballentscheidung vom Schiedsrichter auf der Tischseite gewährt wird. 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 geht durch die Schiedsrichter zügig weiter.

18/19-N **Situation:** A1 ist als Freiwurfer bestimmt. Vor dem Freiwurf wird A2 gegen A6 ausgetauscht. Nun erklärt Mannschaft A, A1 sei schwer verletzt und soll gegen A2 ausgetauscht 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 ausgetauscht 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-O **Situation:** A1 begeht bei seinem letzten Freiwurf eine Regelübertretung und soll danach ausgetauscht werden.

Regelung: Dies ist eine Wechselmöglichkeit für alle Spieler, vorausgesetzt sie wurden während dieser Uhr-Stopp-Phase nicht bereits ein- oder ausgetauscht.

18/19-P **Situation:** Es sind Strafen mit einem Freiwurf für A1, dann mit zwei Freiwürfen für A2 und anschließendem Ballbesitz für Mannschaft A auszuführen. A1 soll ausgetauscht werden.

Regelung: A1 kann ausgetauscht 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-Q **Kommentar:** Wenn der Schiedsrichter irrtümlich einen nicht zulässigen Spielerwechsel gewährt hat und danach die Spieluhr bereits wieder läuft, wird der Verstoß nicht beachtet.

18/19-R **Situation:** In der neunten Minute des zweiten Viertels verlangt A1 einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft A einen Korb und der Anschreiber gibt sein Signal zum Spielerwechsel.

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

- 18/19-S** **Kommentar:** Soweit verfügbar kann eine Mannschaft eine weitere Auszeit nach Beendigung der Auszeit einer Mannschaft nehmen.
- 18/19-T** **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-U** **Kommentar:** Wird das Signal des Anschreibers für eine Auszeit nicht gehört, 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 auf dem Spielfeld ereignet, wird nicht gewertet.
- Wenn der Zeitnehmer vergisst, die Spieluhr zu Beginn einer Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit anzuhalten, gibt der Schiedsrichter das Signal zum Stoppen der Spieluhr und korrigiert sie um die gelaufene Zeit. In der Zwischenzeit erzielte Körbe oder persönliche Fouls zählen nicht.
- 18/19-V** **Situation:** Der Trainer beantragt eine Auszeit nicht beim Anschreiber, sondern direkt beim Schiedsrichter.
- Regelung:** Auszeiten können nur beim Anschreiber beantragt werden. Dies gilt auch für Spielertrainer.
- 18/19-W** **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 durch den Korb gefallen ist und gibt dann das Signal für die Auszeit.
- 18/19-X** **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 Zeitnehmer die Schiedsrichter durch sein Signal informiert hat, dass eine Auszeit verlangt worden ist.
- 18/19-Y** **Situation:** Der Ball ist tot, die Spieluhr ist gestoppt. Die Schiedsrichter haben wegen zu großen Lärms folgendes Signal nicht gehört:
- Für eine angemeldete Auszeit oder einen Spielerwechsel.
 - Zur Anzeige eines fünften persönlichen Fouls.
 - Das Signal der Wurfuhr.
 - Zur Anzeige eines drohenden korrigierbaren Fehlers, z. B. sind aufgrund der Mannschaftsfouls zwei Freiwürfe – und nicht Einwurf – zu verhängen.
- Regelung:** Der Zeitnehmer bzw. 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.
- Da das Signal des Zeitnehmers bzw. der Wurfuhr ordnungsgemäß gegeben wurde, bleiben alle nachfolgenden Aktionen auf dem Spielfeld ungültig außer einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul. Dies gilt unabhängig davon, ob die Spieluhr gestoppt wurde oder irrtümlich weiterlief. In diesem Fall ist sie zu korrigieren.
- Anschließend wird
- die Auszeit oder der Spielerwechsel gewährt.
 - der Spieler mit fünf Fouls ausgewechselt.
 - die Konsequenz aus dem Signal der Wurfuhr beachtet.
 - 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 wieder aufgenommen, wie in den Regeln vorgesehen.

Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

20-A **Kommentar:** Kommt eine Mannschaft zu spät zum Spiel, muss sie 15 Minuten nach dem angesetzten 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 weiterzuspielen.
- 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.

Artikel 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.

Artikel 22 Regelübertretungen

- 22-A** **Kommentar:** Eine Regelübertretung durch die verteidigende Mannschaft wegen Goal-tending 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 A2 eine Drei-Sekunden-Regelübertretung gepfiffen wird.
Regelung: Nach einer Drei-Sekunden-Regelübertretung erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf von ihrer Endlinie.
- 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 der Mannschaft B.

Artikel 23 Spieler im Aus – Ball im Aus

- 23-1** **Kommentar:** Geht der Ball ins Aus, weil er einen Spieler berührt oder von ihm berührt wird, der auf oder außerhalb der Begrenzungslinie steht, hat dieser Spieler den Ausball verursacht.
- 23-2** **Situation:** A1 ist in Ballbesitz und wird in der Nähe der Seitenlinie von B1 eng bewacht. Dabei berührt A1 mit seinem Körper seinen Gegenspieler, der mit einem Fuß im Aus steht.
Regelung: Legale Aktion von A1. Ein Spieler ist dann im Aus, wenn er mit einem Körperteil in Kontakt mit dem Aus ist. Dies gilt nicht bei einem Kontakt mit einem Spieler, der im Aus ist. Das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter.
- 23-3** **Situation:** A1 ist in Ballbesitz und wird in der Nähe der Seitenlinie von B1 und B2 eng bewacht. Dabei berührt A1 mit dem Ball seinen Gegenspieler B1, der mit einem Fuß im Aus steht.
Regelung: B1 verursacht eine Ausball-Regelübertretung. Der Ball ist dann im Aus, wenn er einen Spieler im Aus berührt. Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball ins Aus ging, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit der verbliebenen Zeit auf der Wurfuhr.
- 23-4** **Situation:** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie vor dem Anschreibertisch. Der Ball springt beim Dribbling hoch, berührt ein Knie von B6, der auf dem Wechselstuhl sitzt und prallt zurück zu A1 auf dem Spielfeld.
Regelung: Der Ball ist im Aus, als er B6 im Aus berührt. Den Ausball hat A1 verursacht, der den Ball zuletzt berührte, bevor dieser in Aus ging. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball ins Aus ging, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 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 geht 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 folgt Einwurf durch Mannschaft B.

Artikel 24 Dribbling

- 24-1** **Kommentar:** Wirft ein Spieler absichtlich den Ball gegen das Spielbrett gilt dies nicht als Dribbling.
- 24-2** **Situation:** A1, der noch nicht gedribbelt hat, wirft im Stand den Ball gegen das eigene oder gegnerische Spielbrett und fängt oder berührt ihn wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt.
Regelung: Legale Aktion von A1. Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen, passen oder ein Dribbling beginnen.
- 24-3** **Situation:** Nach Beendigung eines Dribblings, entweder in einer kontinuierlichen Bewegung oder im Stand, wirft A1 den Ball gegen das eigene oder gegnerische Spielbrett und fängt oder berührt ihn, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.
Regelung: Legale Aktion von A1. Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.
- 24-4** **Situation:** Der Korbwurf von A1 verfehlt den Ring. A1 fängt den Ball und wirft ihn gegen das Spielbrett und fängt oder berührt ihn, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.
Regelung: Legale Aktion von A1. Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen, passen oder ein Dribbling beginnen.
- 24-5** **Situation:** A1 dribbelt und kommt legal zum Stopp. Danach
a) verliert A1 sein Gleichgewicht und berührt mit dem Ball in seinen Händen ein- oder zweimal das Spielfeld, ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.
b) wirft A1 den Ball von Hand zu Hand, ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.
Regelung: In beiden Fällen eine legale Aktion von A1, da er seinen Standfuß nicht bewegt.
- 24-6** **Situation:** A1 beginnt ein Dribbling, indem er den Ball
a) über seinen Gegenspieler wirft.
b) einige Meter nach vorne wirft.
Der Ball berührt das Spielfeld und danach dribbelt A1 weiter.
Regelung: In beiden Fällen eine legale Aktion von A1, da der Ball das Spielfeld berührt hat, bevor A1 den Ball bei seinem Dribbling wieder berührt.
- 24-7** **Situation:** A1 beendet sein Dribbling und wirft den Ball absichtlich gegen das Bein von B1. Danach fängt er den Ball wieder und beginnt erneut ein Dribbling.
Regelung: A1 begeht ein Doppeldribbling. Sein erstes Dribbling endete, da der Ball nicht von B1 berührt wurde, sondern B1 vom Ball getroffen wurde. A1 darf nicht erneut dribbeln.
- 24-A** **Kommentar:** Kann ein Spieler einen Pass nicht richtig fangen, gilt dies nicht als erstes Dribbling, da dieser Spieler noch keine Ballkontrolle hat. Gleiches gilt, wenn ihm nach Beendigung des Dribblings der Ball aus den Händen rutscht und er ihn wieder aufnimmt, auch wenn er in diesem Fall Ballkontrolle hat. Dies wird als Fumbling bezeichnet und ist keine Regelübertretung.
Auch mehrfache Versuche, den Ball unter Kontrolle zu bringen, sind kein Dribbling.
- 24-B** **Situation:** A1 beendet in der Zone 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 (Fumbling). Sofern A1 keinen Schrittfehler macht, während der Ball in seinen Händen ist, zählt der Korb.
- 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 auf und wirft auf den Korb.
Regelung: Die Aktionen von A1 sind legal, da es sich in beiden Fällen um ein 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.

Artikel 25 Schrittfehler

- 25-1** **Kommentar:** Es ist legal, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld liegend die Ballkontrolle erlangt. Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen auf den Boden des Spielfelds fällt. Es ist ebenfalls legal, wenn ein Spieler, nachdem er mit Ball auf den Boden fällt, durch seinen Schwung kurzzeitig über das Spielfeld rutscht. Wenn er jedoch mit Ball über das Spielfeld rollt oder aufzustehen versucht, ist dies eine Schrittfehler-Regelübertretung.
- 25-2** **Situation:** A1 verliert mit dem Ball in seinen Händen sein Gleichgewicht und fällt zu Boden.
Regelung: Legale Aktion von A1. Ein Sturz auf den Boden ist keine Regelübertretung.
- 25-3** **Situation:** A1 fällt zu Boden mit dem Ball in seinen Händen und rutscht durch seinen Schwung über den Boden.
Regelung: Legale Aktion von A1. Rollt A1 jedoch mit Ball über den Boden, um einem Gegenspieler auszuweichen oder versucht er, mit dem Ball aufzustehen, begeht er eine Schrittfehler-Regelübertretung.
- 25-4** **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, dribbelnd aufzustehen
d) versucht er, mit dem Ball in der Hand aufzustehen.
Regelung: In den Fällen a), b) und c) ist dies eine legale Aktion von A1. Im Fall d) begeht er einen Schrittfehler.
- 25-5** **Kommentar:** Wird ein Spieler bei seinem Korbwurf gefoult und erzielt anschließend mit einem Schrittfehler einen Korb, zählt dieser Korb nicht. Er erhält zwei oder drei Freiwürfe.
- 25-6** **Situation:** A1 zieht in der Zone zum Korb, beginnt mit dem Ball in seinen Händen einen Korbwurf und wird dabei von B1 gefoult. Mit einem Schrittfehler erzielt A1 einen Korb.
Regelung: Der Korb von A1 zählt nicht. A1 erhält zwei Freiwürfe.
- 25-7** **Kommentar:** Ein Spieler darf nicht mit demselben Fuß oder mit beiden Füßen zweimal in Folge gleichzeitig das Spielfeld berühren, wenn er sein Dribbling beendet oder die Ballkontrolle erhält.
- 25-8** **Situation:** A1 beendet sein Dribbling und nimmt den Ball in seine Hände. Bei seiner kontinuierlichen Bewegung springt er mit dem linken Fuß ab, landet auf diesem und dann auf seinem rechten Fuß und wirft auf den Korb.
Regelung: A1 begeht eine Schrittfehler-Regelübertretung, da er zum Ende seines Dribblings das Spielfeld nicht zweimal hintereinander mit demselben Fuß berühren darf.
- 25-A** **Kommentar:** Der Schiedsrichter muss für eine korrekte Schrittfehler-Entscheidung den Beginn eines Dribblings, eine Korbwurfaktion oder den Pass zu einem Mitspieler genau beobachten. Dazu ist der Blick auf die Füße des Spielers zu richten. Für eine korrekte Entscheidung muss der Schiedsrichter zuerst den Standfuß bestimmen und dann auf illegale Bewegung des Standfußes achten.
Bei der Anwendung der Schrittfehler-Regel ist das Vorteil/Nachteil-Prinzip zu berücksichtigen.
- 25-B** **Kommentar:** Für die Anwendung der Schrittfehler-Regel sind nur die Kontakte mit den Füßen auf dem Spielfeld maßgeblich, nicht die Richtung und Länge der einzelnen Schritte.
- 25-C** **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 den Ball, bevor der hintere Fuß wieder am Boden ist (sogenannter „aufgelöster Sternschritt“).
Regelung: Legale Aktion. Der hintere Fuß wurde zum Standfuß. Beim Pass oder Korbwurf darf der Standfuß angehoben, aber erst wieder aufgesetzt werden, nachdem der Ball die Hände von A1 verlassen hat.

- 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 mit dem Ball in der Hand nicht 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:** Legale Aktion, da A1 seinen Standfuß (hier: rechter Fuß) frei wählen konnte. Darüber hinaus hatte der Ball seine Hände verlassen, 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 mit dem Ball zu einem Sprungwurf hoch, 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 und deshalb kein Dribbling beginnen darf. Vor dem Landen hätte A1 nur noch passen oder werfen dürfen.
- 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 bei der Landung noch fest am Ball, entsteht eine Sprungball-Situation.
- 25-K Situation:** A1 erhält den Ball in der Bewegung, während er seinen linken Fuß am Boden hat. Er bleibt im Rhythmus und kommt danach
- mit beiden Füßen gleichzeitig auf den Boden und macht einen Sternschritt.
 - erst mit seinem rechten, dann mit seinem linken Fuß auf den Boden.
 - erst mit seinem linken, dann mit seinem rechten Fuß auf den Boden.
 - mit dem rechten Fuß auf den Boden und beginnt dann ein Dribbling.
- Regelung:**
- Im Fall a) ist die Aktion legal, A1 kann zum Sternschritt seinen Standfuß frei wählen.
- Im Fall b) ist die Aktion legal, der rechte Fuß ist der Standfuß.
- Im Fall c) Schrittfehler, da er nicht mit demselben Fuß zwei Kontakte hintereinander machen darf.
- Im Fall d) ist die Aktion legal.
- 25-L Situation:** A1 fängt nach einem Einwurf den Ball und hebt seinen Standfuß an, bevor der Ball seine Hand zu einem Dribbling verlässt.
- Es ist kein Spieler der Mannschaft B in seiner Nähe.
 - B1 verteidigt aktiv A1.
- Regelung:** Hier ist das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anzuwenden:

Im Fall a) soll grundsätzlich nicht auf Schrittfehler entschieden werden, 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 bei seiner Verteidigung benachteiligt wird.

25-M Situation: A1 steht mit dem Ball rückwärts 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.

25-O Situation: A1 erhält bei einem Schnellangriff den Ball von A2, zieht zum Korb und macht ohne Dribbling einen Korbleger. A1 erlangt Ballkontrolle, als er

a) seinen linken Fuß am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst rechts, dann links).

b) seinen linken Fuß am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).

c) beide Füße am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).

d) beide Füße noch in der Luft hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).

e) beide Füße noch in der Luft hat, landet mit seinem linken Fuß und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).

f) beide Füße noch in der Luft hat, landet mit seinem linken Fuß und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst rechts, dann links).

Regelung:

a), c), und d) Legale Aktion.

b) e) und f) Schrittfehler von A1.

Artikel 26 Drei Sekunden

- 26-1** **Kommentar:** Verlässt ein Spieler an der Endlinie das Spielfeld, um eine Drei-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden, und betritt dann wieder die Zone, handelt es sich um eine Regelübertretung.
- 26-2** **Situation:** A1 hält sich weniger als drei Sekunden in der Zone auf und verlässt das Spielfeld an der Endlinie, um eine Drei-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden. Anschließend kehrt er in der Zone auf das Spielfeld zurück.
Regelung: A1 begeht eine Drei-Sekunden-Regelübertretung.
- 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, auf den Korb zu werfen oder 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: Die Drei-Sekunden-Regelübertretung von A1 ist sofort abzupfeifen, also nicht erst dann, wenn A1 auf den Korb wirft.
Anmerkung. Wenn A1 weniger als drei Sekunden in der Zone ist, dann den Ball erhält und sofort eine Korbwurfaktion beginnt wäre legal.
- 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 unmittelbar zum Korbwurf kommt.
- 26-D** **Situation:** A1 steht 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, ist mit dem Pfiff abzuwarten, ob A1 die Zone tatsächlich verlässt oder nicht.
- 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 nicht gegen die Drei-Sekunden-Regel verstoßen werden.
- 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 Mannschafts-Ballkontrolle endet.
- 26-H** **Situation:** Einwerfer A1 hat den Ball in seinen Händen. A2 steht bereits länger als drei Sekunden in der Zone und erhält den Ball.
Regelung: Legale Aktion. Das Zählen der drei Sekunden beginnt erst, wenn ein Angreifer auf dem Spielfeld die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt.

Artikel 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. Die fünf Sekunden werden nicht gezählt, wenn der Angreifer zu dribbeln beginnt, den Ball passt oder auf den Korb wirft oder der Verteidiger sich vom Ballbesitzer entfernt.
- 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: Legale Aktion. Der Spieler kann dies im Rahmen der Acht-Sekunden-Regel im Rückfeld bzw. der Wurfuhr-Regel tun.

Artikel 28 Acht Sekunden

- 28-1** **Kommentar:** Wird die Wurfuhr aufgrund einer Sprungball-Situation gestoppt und erhält die Mannschaft, die vorher in ihrem Rückfeld Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, hat sie nur noch die verbleibende Zeit der acht Sekunden.
- 28-2** **Situation:** A1 dribbelt seit fünf Sekunden in seinem Rückfeld, als ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
Regelung: Mannschaft A bleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-3** **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.
- 28-4** **Situation:** A1 steht an der Mittellinie mit einem Fuß im Rückfeld und dem anderen Fuß im Vorfeld und erhält den Ball von A2 aus seinem Rückfeld. A1 passt zurück zu A2, der sich immer noch im Rückfeld der Mannschaft A befindet.
Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf er ins Rückfeld passen. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-5** **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 zu A2, der ebenfalls in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
Regelung: Legale Aktion. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig in seinem Vorfeld ist, darf er zu A2 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-6** **Situation:** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und hat einen Fuß (nicht beide) bereits im Vorfeld. Nun passt er zu A2, der in Zwitterstellung an der Mittellinie steht. A2 dribbelt dann in sein Rückfeld.
Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf er zu A2 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. A2 darf deshalb ins Rückfeld dribbeln, die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-7** **Situation:** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt weiterdribbelnd seine Vorwärtsbewegung, während er
a) in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
b) mit beiden Füßen in seinem Vorfeld ist, aber den Ball in seinem Rückfeld dribbelt.
c) mit beiden Füßen in seinem Vorfeld ist, den Ball in seinem Rückfeld dribbelt und dann mit beiden Füßen in sein Rückfeld zurückkehrt.
d) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld ist, aber den Ball in seinem Vorfeld dribbelt.
Regelung: In allen genannten Fällen legale Aktion von A1. Dribbler A1 befindet sich weiterhin in seinem Rückfeld, solange er nicht mit beiden Füßen und dem Ball vollständig im Vorfeld ist. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-8** **Kommentar:** Jedes Mal, wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, Einwurf in ihrem Rückfeld erhält, werden die acht Sekunden weitergezählt. Der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, muss den Einwerfer über die restliche Zeit der acht Sekunden informieren.
- 28-9** **Situation:** A1 dribbelt seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als ein Doppelfoul gepfiffen wird in seinem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.
Regelung: Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Doppelfouls in ihrem
a) Rückfeld. Der Schiedsrichter muss den Einwerfer informieren, dass seiner Mannschaft noch zwei Sekunden bleiben, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.
b) Vorfeld.
- 28-10** **Situation:** A1 dribbelt seit vier Sekunden in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt.

Regelung: Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld. Der Schiedsrichter muss den Einwerfer informieren, dass seiner Mannschaft noch vier Sekunden bleiben, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.

28-11 **Kommentar:** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, gibt es beim anschließenden Einwurf nur noch die verbleibende Zeit von acht Sekunden, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde.

28-12 **Situation:** Bei 25 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und einem Spielstand von 72:72 erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle. A1 dribbelt vier Sekunden lang in seinem Rückfeld, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil

- die Spieluhr oder Wurfuhr nicht läuft.
- eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
- die Wurfuhr irrtümlich zurückgesetzt wurde.

Regelung: In allen Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld und von den acht Sekunden hat sie nur noch die verbleibende Zeit von vier Sekunden. Mannschaft B würde benachteiligt, wenn es neue acht Sekunden geben würde.

28-13 **Kommentar:** Nach einer Acht-Sekunden-Regelübertretung wird die Einwurfstelle durch den Ort des Balls zum Zeitpunkt der Regelübertretung bestimmt.

28-14 **Situation:** Die acht Sekunden für Mannschaft A laufen ab, als

- Mannschaft A den Ball in ihrem Rückfeld kontrolliert.
- nach einem Pass von A1 der Ball sich im Flug auf dem Weg ins Vorfeld befindet.

Regelung: Der Einwurf für Mannschaft B wird in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ausgeführt nächst der

- Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Acht-Sekunden-Regelübertretung befand, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- Mittellinie.

28-A **Kommentar:** Eine Abweichung zwischen der Wurfuhr und der Zählweise der Schiedsrichter kann durch einen Fehler des Wurfuhr-Zeitnehmers entstehen, wenn er zum Beispiel 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 ist in ihrem Rückfeld seit sechs Sekunden in Ballkontrolle, als A1 einen weiten Pass zu A2 in seinem Vorfeld spielt.

Regelung: Der Schiedsrichter muss solange weiterzählen, bis der Ball im Vorfeld ist.

28-C **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 tippt den Ball zurück zu A1.

Regelung: Acht-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Ball war nicht innerhalb acht Sekunden im Vorfeld der Mannschaft A.

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

Regelung: Mannschaft A stehen neue acht Sekunden zu, da der Ball durch die Berührung von B1 im Vorfeld war.

28-E **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-F Situation: Mannschaft A hat seit drei Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als das Spiel wegen Verletzung von A2 unterbrochen wird. Der Schiedsrichter zählt die acht Sekunden weiter.

Regelung: Bei einer Verletzung eines Spielers der ballkontrollierenden Mannschaft hat diese nach der Spielfortsetzung nur noch die verbleibende Zeit (hier fünf Sekunden), um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

Artikel 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 die Ballkontrolle. Die gegnerische Mannschaft erhält 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 das Spielbrett und springt dann über das Spielfeld, wo er zuerst von B1, dann von A2 berührt und schließlich von B2 kontrolliert wird.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, weil der Ball beim Wurf von A1 nicht den Ring berührt hat und es anschließend zu keiner sofortigen eindeutigen Ballkontrolle durch Mannschaft B 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:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A.
- 29/50-4** **Situation:** Kurz vor Ablauf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. B1 blockt den aufsteigenden Ball. Anschließend ertönt das Signal der Wurfuhr und nach dem Signal wird A1 von B1 gefoult.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, da der Ball nicht den Ring berührte. Das Foul von B1 an A1 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, danach entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, 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 dann von B1 ins Aus getippt.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, da Mannschaft B nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt.
- 29/50-7** **Situation:** A1 wird bei seinem Korbwurf von B1 gefoult. Nach dem Foul ertönt das Signal der Wurfuhr und der Ball geht in den Korb.
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt. Die Wurfuhr hätte zeitgleich mit dem Foul gestoppt werden müssen und ihr Signal bleibt deshalb unbeachtet. A1 erhält einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 29/50-8** **Kommentar:** ertönt das Signal der Wurfuhr in einer Situation, in der nach Meinung des Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter ohne Unterbrechung.
- 29/50-9** **Situation:** Kurz vor Ablauf der Wurfuhr will A1 zu A2 passen (beide Spieler sind in ihrem Vorfeld), aber der Ball fliegt an A2 vorbei ins Rückfeld der Mannschaft A. Bevor B1, der dem Ball hinterherläuft und freien Weg zum Korb hätte, die Ballkontrolle erlangen kann, ertönt das Signal der Wurfuhr.
- Regelung:** Erlangt B1 unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter ohne Unterbrechung.
- 29/50-10** **Kommentar:** Erhält diejenige Mannschaft Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, die zuvor in Ballkontrolle war, hat sie nur die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, die ihr bei Entstehen der Sprungball-Situation noch zur Verfügung stand.

- 29/50-11 Situation:** Mannschaft A ist in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr, als eine Sprungball-Situation entsteht. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat
- Mannschaft A.
 - Mannschaft B.
- Regelung:**
- Mannschaft A hat nur noch 10 Sekunden verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.
 - Mannschaft B erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 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
- 14 Sekunden oder mehr an, wird sie mit der verbleibenden Zeit gestartet.
 - 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- 29/50-13 Situation:** A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt. Die Wurfuhr zeigt acht Sekunden.
- Regelung:** Mannschaft A hat noch acht Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/50-14 Situation:** A1 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B1 gefoult (zweites Mannschaftsfoul B). Die Wurfuhr zeigt eine verbleibenden Zeit von drei Sekunden.
- Regelung:** Mannschaft A erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/50-15 Situation:** Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als
- A1
 - B1
- sich verletzt und die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- Regelung:** Mannschaft A erhält beim Einwurf auf der Wurfuhr
- 4 Sekunden.
 - 14 Sekunden.
- 29/50-16 Situation:** Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als gegen A2 und B2 ein Doppelfoul verhängt wird. Der Ball verfehlt den Ring. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu und die Wurfuhr zeigt sechs Sekunden.
- Regelung:** Mannschaft A hat noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/50-17 Situation:** Bei noch fünf Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1, als gegen B1 und anschließend gegen Trainer A je ein Technisches Foul verhängt werden.
- Regelung:** Beide Strafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A und fünf Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/50-18 Situation:** Bei noch
- 16 Sekunden
 - 12 Sekunden
- auf der Wurfuhr passt A1 zu A2 im Vorfeld, als B1 in seinem Rückfeld den Ball absichtlich mit dem Fuß spielt oder ihn faustet.
- Regelung:** In beiden Fällen Regelübertretung von B1. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld und mit
- 16 Sekunden
 - 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.
- 29/50-19 Situation:** Während eines Einwurfs von A1 in seinem Vorfeld im dritten Viertel hält B1 seine Arme über die Seitenlinie und blockiert den von A1 eingeworfenen Ball. Die Wurfuhr zeigt
- 19 Sekunden.
 - 11 Sekunden.

Regelung: In beiden Fällen Regelübertretung durch B1. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld und mit

- a) 19 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

29/50-20 Situation: Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B2 ein Unsportliches Foul an A2 begeht.

Regelung: Nach den Freiwürfen ohne Aufstellung, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, wirft Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ein.

Die gleiche Regelung gilt im Fall eines 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 verbleibenden Zeit gestartet.

29/50-22 Situation: Bei 25 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und einem Spielstand von 72:72 erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle in ihrem Vorfeld. 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 geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, und mit vier Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft B würde benachteiligt, wenn die Wurfuhr auf 14 Sekunden 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: Mannschaft A in Ballkontrolle würde benachteiligt, wenn auf eine Wurfuhr-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls anwesend, und dem Wurfuhr-Zeitnehmer geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A und mit fünf Sekunden auf der Wurfuhr.

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 die Wurfuhr irrtümlich zurück. A2 fängt den Rebound und einige Zeit später erzielt A3 einen Korb. Zu diesem Zeitpunkt bemerken die Schiedsrichter den Fehler.

Regelung: Die Schiedsrichter müssen sich nach Beratung mit dem Kommissar, falls anwesend, vergewissern, dass der Ball beim Korbwurf von A1 den Ring nicht berührt hat. Falls dies so war, müssen sie anschließend entscheiden, ob der Ball die Hand von A3 verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal hätte ertönen müssen, wäre die Wurfuhr nicht zurückgestellt worden. Wenn ja, zählt der Korb, wenn nein, liegt eine Regelübertretung vor und der Korb von A3 zählt nicht.

29/50-25 Kommentar: Der Einwurf als Teil der Strafe für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul wird immer an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ausgeführt.

29/50-26 Situation: Bei 1:12 auf der Spieluhr und noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 ein Unsportliches Foul an ihm begeht. Nach dem ersten Freiwurf von A1 beantragt Trainer A oder Trainer B eine Auszeit.

Regelung: A1 wirft seinen zweiten Freiwurf ohne Aufstellung, danach wird die Auszeit gewährt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-27 Situation: Bei noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B2 ein Unsportliches Foul an A2 begeht.

Regelung: Nach den zwei Freiwürfen für A2 ohne Aufstellung – unabhängig davon, ob erfolgreich oder nicht – geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Die gleiche Regelung gilt im Fall eines Disqualifizierenden Fouls.

29/50-28 **Kommentar:** Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft und es wird ein Foul eines Verteidigers in dessen Rückfeld gepfiffen, das mit Einwurf bestraft wird, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-29 **Situation:** Bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 in seinem Rückfeld ein Foul an A2 (zweites Mannschaftsfoul B). Der Ball

- geht in den Korb.
- berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt den Ring.

Regelung:

a) Der Korb von A1 zählt.

In allen drei Fällen erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-30 **Situation:** Während der Ball bei einem Wurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend begeht B2 ein Foul in seinem Rückfeld an A2 (zweites Mannschaftsfoul B). Der Ball

- geht in den Korb.
- berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt den Ring.

Regelung:

a) Der Korb von A1 zählt.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-31 **Situation:** Bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 ein Foul in seinem Rückfeld an A2 (fünftes Mannschaftsfoul B). Der Ball

- geht in den Korb.
- berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt den Ring.

Regelung:

a) Der Korb von A1 zählt.

In allen drei Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

29/50-32 **Situation:** Während der Ball bei einem Wurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend begeht B2 ein Foul an A2 (fünftes Mannschaftsfoul B). Der Ball

- geht in den Korb.
- berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt den Ring.

Regelung:

a) Der Korb von A1 zählt.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und A2 erhält zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

29/50-33 **Situation:** Während der Ball bei einem Wurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend begeht A2 oder B2 ein Technisches Foul. Der Ball

- geht in den Korb.
- berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt den Ring.

Regelung:

In allen drei Fällen wirft zuerst ein Spieler der Mannschaft A oder der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung.

- a) Keine Wurfuhr-Regelübertretung. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von der Endlinie.
- b) Keine Wurfuhr-Regelübertretung. Es entsteht eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz von der Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- c) Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Es entsteht eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von der Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

29/50-34 **Kommentar:** Berührt der Ball aus irgendeinem Grund auch immer den Ring des gegnerischen Korbs und dieselbe Mannschaft, die vor der Ringberührung Ballkontrolle hatte, erlangt wieder die Ballkontrolle, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-35 **Situation:** Einen Pass von A1 zu A2 fälscht B2 so ab, dass der Ball den Ring berührt. Danach erlangt A3 die Ballkontrolle.

Regelung: Sobald A3 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-36 **Situation:** A1 wirft auf den Korb bei noch

- a) 4 Sekunden
- b) 20 Sekunden

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

Regelung: In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A2 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/50-37 **Situation:** Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach berührt B1 den Ball und anschließend erlangt A2 Ballkontrolle.

Regelung: Sobald A2 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-38 **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, an welcher Stelle des Spielfelds der Einwurf ausgeführt wird.

29/50-39 **Situation:** Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 den Ball an den Ring, um die Wurfuhr zurückzusetzen. Nach der Ringberührung berührt B1 den Ball, der dann im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus geht.

Regelung: Einwurf für Mannschaft A in deren Rückfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-40 **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 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/50-41 **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 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-42 **Situation:** Ein Korbwurf von A1 geht in den Korb und danach wird A2 von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B).

Regelung: Der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-43 **Situation:** Bei noch 17 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. Beim Rebound entsteht ein Halteball zwischen A2 von B2. Der Einwurfspfeil zeigt zugunsten Mannschaft A.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Halteballs und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-44 Situation: Bei noch 17 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 in seinem Rückfeld ein Foul an A2 (zweites Mannschaftsfoul B). Der Ball verfehlt den Ring.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-45 Situation: Bei noch 17 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball klemmt zwischen Ring und Spielbrett bei noch acht Sekunden auf der Wurfuhr fest. Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld an der Endlinie neben dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-46 Situation: In seinem Vorfeld passt A1 den Ball zu einem Alley-hoop zu A2, der den Ball verpasst. Der Ball berührt den Ring und wird dann von A3 gefangen.

Regelung:

Erlangt A3 die Ballkontrolle in seinem Vorfeld, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

Berührt A3 den Ball in seinem Rückfeld, ist dies eine Rückspiel-Regelübertretung der Mannschaft A, da sie bei dem Pass von A1 nicht die Ballkontrolle verlor.

29/50-47 Situation: Nach einem Wurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab. B1 fängt in der Luft den Rebound und landet mit Ball, der ihm aber von A2 aus den Händen getippt und dann von A3 gefangen wird.

Regelung: Da nach dem Wurf von A1 zunächst Mannschaft B die Ballkontrolle erlangt hatte und erst danach die Mannschaft A die Ballkontrolle erlangt, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-48 Situation: Bei sechs Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball prallt vom Ring ab, A2 erlangt in seinem Rückfeld die Ballkontrolle und wird dann von B1 gefoult (drittes Mannschaftsfoul).

Regelung: Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld nächst der Stelle des Fouls von B1 und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-49 Situation: Bei fünf Sekunden auf der Wurfuhr passt Einwerfer A1 den Ball in Richtung des gegnerischen Korbs. Der Ball prallt vom Ring ab und wird dann von A2 und/oder A2 berührt, aber nicht kontrolliert.

Regelung: Spieluhr und Wurfuhr werden gleichzeitig gestartet, sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.

Erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle auf dem Spielfeld, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr, bei Mannschaft B wären es 24 Sekunden.

29/50-50 **Kommentar:** Erlangt während des Spiels eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld neue Kontrolle über einen belebten Ball, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-51 Situation: Bei laufender Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle in ihrem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-52 Situation: Beim Einwurf der Mannschaft B fängt A1 den von B1 eingeworfenen Ball und erlangt damit Ballkontrolle, und zwar in seinem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-53 **Kommentar:** Wenn ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) durch die ballkontrollierende Mannschaft

unterbricht und dadurch der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in ihrem Vorfeld zugesprochen wird, erhält diese Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-54 Situation: A1 passt den Ball zu A2, beide Spieler befinden sich in ihrem Rückfeld. A2 berührt den Ball, kann ihn aber nicht fangen und er geht im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-55 Kommentar: Erlangt eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball und die Spieluhr zeigt 24 Sekunden oder weniger, darf die Wurfuhr nichts anzeigen.

Berührt der Ball den Ring des gegnerischen Korbs und dieselbe Mannschaft erlangt wieder die Ballkontrolle irgendwo auf dem Spielfeld bei weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr und mehr als 14 Sekunden auf der Wurfuhr, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Zeigt die Wurfuhr 14 Sekunden oder weniger an, wird die Anzeige ausgeschaltet.

29/50-56 Situation: Bei 12 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A eine neue Ballkontrolle.

Regelung: Die Anzeige der Wurfuhr wird ausgeschaltet.

29/50-57 Situation: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei 18 Sekunden auf der Spieluhr spielt B1 absichtlich den Ball mit dem Fuß.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fußspiels bei 18 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr wird ausgeschaltet.

29/50-58 Situation: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist ausgeschaltet. Bei noch 19 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und Mannschaft A erlangt wieder die Ballkontrolle bei 16 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Die Anzeige der Wurfuhr wird bei 16 Sekunden auf der Spieluhr mit 14 Sekunden wieder angeschaltet, da die Spieluhr mehr als 14 Sekunden anzeigt.

29/50-59 Situation: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist ausgeschaltet. Bei noch 15 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei 12 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs bei 12 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter ausgeschaltet, da die Spieluhr weniger als 14 Sekunden anzeigt.

29/50-60 Situation: Bei 22 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist ausgeschaltet. Bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei 15,5 Sekunden auf der Spieluhr.

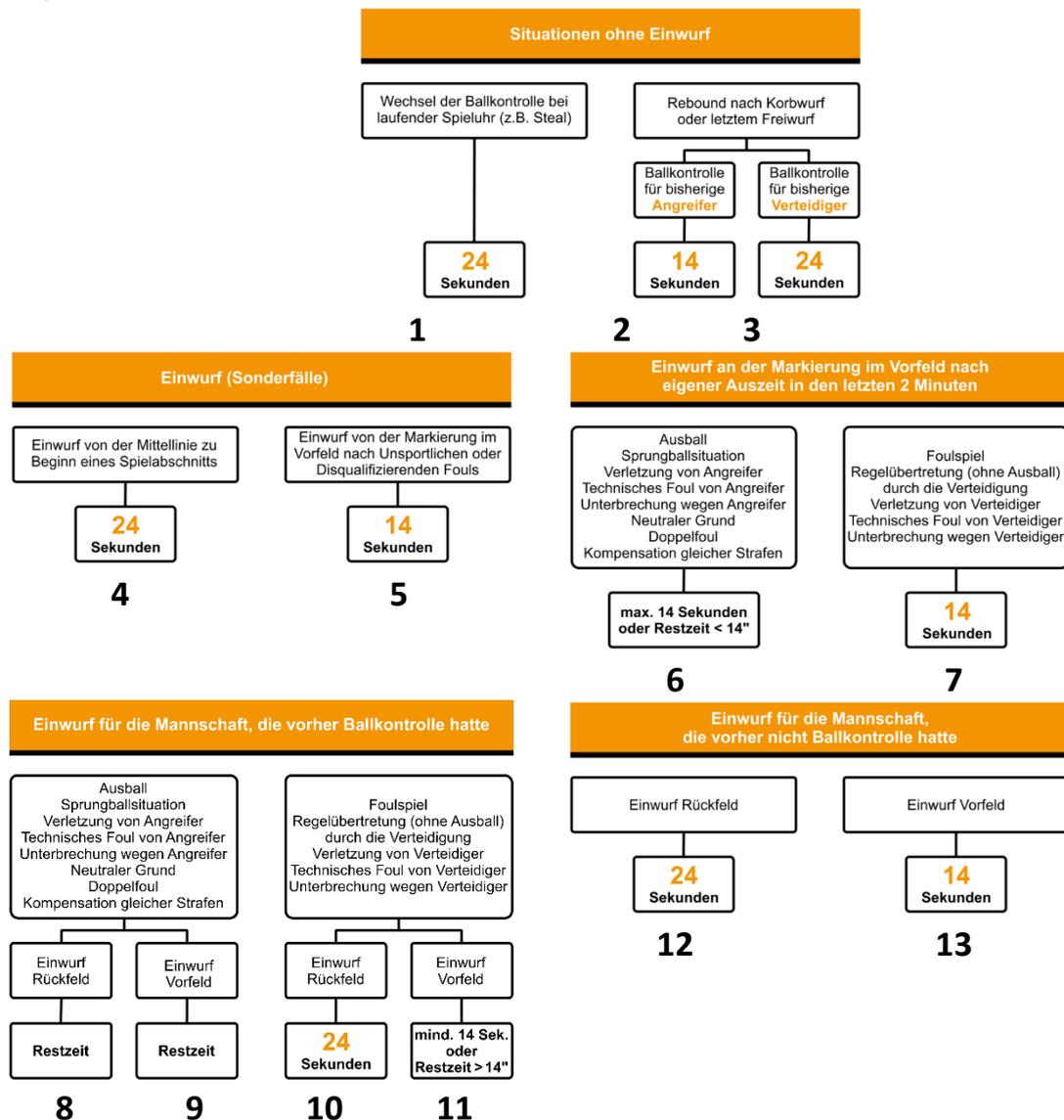
Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs bei 15,5 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter ausgeschaltet.

29/50-61 Situation: Bei 22 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist ausgeschaltet. Bei noch 15 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei 12 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs bei 12 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter ausgeschaltet, da Mannschaft A bei weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr eine neue Ballkontrolle erlangt.

- 29/50-62** **Kommentar:** ertönt das Signal der Wurfuhr, als der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, und der Ball verfehlt den Ring, müssen die Schiedsrichter abwarten, ob die gegnerische Mannschaft
- sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt. In diesem Fall wird das Signal der Wurfuhr nicht beachtet.
 - nicht sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt. In diesem Fall ist auf eine Wurfuhr-Regelübertretung zu entscheiden.
- 29/50-63** **Situation:** Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball verfehlt den Ring und nach weiteren 1,2 Sekunden ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts.
- Regelung:** Der Schiedsrichter wartete ab, ob Mannschaft B sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt und entschied daher noch nicht auf eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Spielabschnitt ist beendet.
- 29/50-64** **Situation:** Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball verfehlt den Ring und A2 fängt den Ball beim Rebound. Die Wurfuhr-Regelübertretung wird gepfiffen, als die Spieluhr noch 0,8 Sekunden anzeigt.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.
- 29/50-65** **Situation:** Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr hat A1 den Ball in seinen Händen, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Schiedsrichter entscheidet auf eine Wurfuhr-Regelübertretung, als die Spieluhr 0,8 Sekunden zeigt.
- Regelung:** Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Da die Regelübertretung bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr geschah, entscheiden die Schiedsrichter, die Spieluhr zu korrigieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 1,2 Sekunden auf der Spieluhr.
- 29/50-A** **Kommentar:** Bei absichtlichem Fußspiel eines Verteidigers im Rückfeld der angreifenden Mannschaft erhält diese 24 Sekunden. Der Schiedsrichter macht dies durch das entsprechende Handzeichen deutlich. Im Vorfeld gibt der Schiedsrichter das Handzeichen nur, wenn die angreifende Mannschaft nur noch weniger als 14 Sekunden auf der Wurfuhr hat und die Wurfuhr deshalb auf 14 Sekunden gesetzt wird.

29/50-B **Kommentar:** In der folgenden Übersicht sind die wesentlichen Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr dargestellt. Zu jedem der von 1 bis 13 durchnummerierten Endpfade folgt ein Beispiel.



Beispiele zur Bedienung der Wurfuhr gemäß der Nummerierung im Diagramm:

Situation 1: A1 hält in seinem Rückfeld den Ball, der ihm dann von B1 aus der Hand gespielt und zu B2 gepasst wird.

Regelung: Mannschaft B erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Ballgewinn im Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Situation 2: Bei einem Pass von A1 zu A2 berührt der Ball den Verteidiger B2, von dessen Schulter der Ball den Ring berührt. Den abprallenden Ball fängt A3.

Regelung: Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt, sobald A3 in seinem Vor- oder Rückfeld die Ballkontrolle erlangt.

Situation 3: Bei einem Wurf von A1 tippt A2 den vom Ring abprallenden Ball unkontrolliert zurück in Richtung Mittellinie. B2 fängt den Ball in seinem Vorfeld.

Regelung: Mannschaft B erhält beim Rebound 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob B2 die Ballkontrolle im Vor- oder Rückfeld erlangt.

Situation 4: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn des zweiten Viertels tritt Einwerfer A1 über die Seitenlinie.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle mit ebenfalls 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Einwerfer B1 darf ins Rück- oder Vorfeld passen.

Situation 5: A1 begeht in der Pause zwischen dem ersten und zweiten Viertel ein Unsportliches Foul an B1.

Regelung: B1 wirft vor Beginn des zweiten Viertels zwei Freiwürfe. Das Viertel beginnt mit Einwurf der Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfel wird nicht gedreht.

Situation 6 und 8: Bei 1:24 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt. Die Wurfuhr zeigt

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden verbleibende Zeit.

Nun erhält Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (8) Rückfeld, hat Mannschaft A in jedem Fall die Restzeit auf der Wurfuhr, also 6 bzw. 17 Sekunden.
- (6) Vorfeld, erhält Mannschaft A maximal 14 Sekunden, also
 - a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden.

Situation 7 und 10 Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel begeht Verteidiger B1 ein absichtliches Fußballspiel, bzw. ein Foul an A1 (3. Mannschaftsfoul). Die Wurfuhr zeigt noch 19 Sekunden und Trainer A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (10) Rückfeld, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- (7) Vorfeld, wird die Wurfuhr für Mannschaft A unabhängig von der angezeigten verbleibenden Zeit auf 14 Sekunden gesetzt.

Situation 9: Mannschaft A hat in ihrem Vorfeld die Ballkontrolle, als bei einer verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr von 10 Sekunden ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung: Die Wurfuhr wird mit der Restzeit von 10 Sekunden gestartet.

Situation 11: A1 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B1 gefoult (zweites Mannschaftsfoul B). Die Wurfuhr zeigt eine verbleibende Zeit von drei Sekunden.

Regelung: Mannschaft A erhält beim Einwurf neue 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 12: Nach einem erfolglosen Korbwurf von A1 tippt A2 beim Rebound den Ball ins Aus.

Regelung: Mit dem Einwurf in ihrem Rückfeld erlangt Mannschaft B eine neue Ballkontrolle und erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 13: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn der Verlängerung passt A1 den Ball zu A2 in seinem Rückfeld, dem der Ball aus den Händen ins Aus fliegt.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-C **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. Der Wurfuhr-Zeitnehmer ist angehalten, im Zweifelsfall die Wurfuhr nicht anzuhalten. Hat der Schiedsrichter eine Ringberührung gesehen, kann er eingreifen und eine entsprechende Korrektur der Wurfuhr und ggfs. auch der Spielzeit anordnen. Bei seinem Eingreifen ist darauf zu achten, dass keine Mannschaft benachteiligt wird.

29/50-D **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.).

Regelung: In allen Situationen, bei denen der Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund unterbricht, den die verteidigende Mannschaft zu verantworten hat (nicht bei einem absichtlichen Fußballspiel), muss der Wurfuhr-Zeitnehmer selbstständig seine Anlage bedienen. Das heißt, sie je nach Situation auf 24 oder 14 Sekunden zurückzu-

setzen oder mit der verbleibenden Zeit zu starten. Der Schiedsrichter ist hier nicht verpflichtet, das entsprechende Handzeichen zu geben.

29/50-E Situation: B1 foult A1 bei dessen 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 Foulpfeiff, aber als der Ball noch in der Hand von A1 ist.

Regelung: Bei jedem Schiedsrichterpfiff muss die Wurfuhr gestoppt werden. Das Signal der Wurfuhr hätte nicht mehr ertönen dürfen und ist deshalb zu ignorieren. Der Korb zählt und das Spiel geht weiter mit einem Freiwurf für A1.

29/50-F 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 Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Weder liegt ein Rückspiel vor, noch hat Mannschaft A die Ballkontrolle verloren.

29/50-G Situation: Nach einem Foul von B1 im Vorfeld der Mannschaft A bei einer verbleibenden Zeit 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 weiter ohne Unterbrechung. 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-H Kommentar: Ob der Ball den Ring berührt hat oder ob die Ballkontrolle – auch kurzzeitig – gewechselt hat, entscheidet zunächst der Wurfuhr-Zeitnehmer. Die Schiedsrichter können diese Entscheidung gegebenenfalls korrigieren.

29/50-I 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 eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle der Wurfuhr-Regelübertretung.

29/50-K 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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächste der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde mit sechs Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-L 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 auf der Wurfuhr noch zur Verfügung steht. Dies geschieht dadurch, dass die Restzeit durch den Wurfuhr-Zeitnehmer ab 8 Sekunden laut mit: 8, 7, 6, 5, usw. gerufen wird. Nach Ablauf der Wurfuhr ertönt das Signal.

29/50-M Kommentar: Wenn 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.

Artikel 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 auf dem Spielfeld hatte.
- Hierzu gibt es folgende Ausnahme: Springt ein Spieler in seinem Vorfeld ab, fängt in der Luft den Ball und erlangt dadurch eine neue Ballkontrolle für seine Mannschaft, darf er mit dem Ball auf jeder Stelle des Spielfelds landen. Er darf aber in der Luft den Ball nicht zu einem Mitspieler in seinem Rückfeld passen.
- 30-2** **Situation:** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2 im Vorfeld. B1 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend
- mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - 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 darf auf jeder Stelle des Spielfelds landen und befindet sich 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
- mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.
- Regelung:** Legale Aktion von A2 in allen Fällen. A2 erlangt in der Luft die erste Ballkontrolle des Spiels, darf auf jeder Stelle des Spielfelds landen und befindet sich legal in seinem Rückfeld.
- 30-4** **Situation:** A1 wirft im Vorfeld den Ball zu A2 ein. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend
- mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt den Ball in sein Rückfeld.
- Regelung:** Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A1 hatte beim Einwurf bereits im Vorfeld Ballkontrolle für seine Mannschaft, bevor A2 den Ball in der Luft fängt und in seinem Rückfeld landet.
- 30-5** **Situation:** A1 wirft in seinem Rückfeld den Ball zu A2 ein. B1 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und passt noch in der Luft den Ball zu B2 in seinem Rückfeld.
- Regelung:** Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft B. Als B1 in seinem Vorfeld abspringt und in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt, darf er mit Ball auf jeder Stelle des Spielfelds landen. Er darf jedoch nicht den Ball zu einem Mitspieler im Rückfeld passen.
- 30-6** **Kommentar:** Eine Mannschaft verursacht eine Rückspiel-Regelübertretung, wenn ein Spieler in seinem Vorfeld verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt, und anschließend der Ball von einem Mitspieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird. Es ist jedoch legal, wenn ein Spieler in seinem Rückfeld verursacht, dass der Ball das Vorfeld berührt, und anschließend der Ball von einem Mitspieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird.
- 30-7** **Situation:** A1 und A2 stehen mit beiden Füßen in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. A1 spielt den Ball per Bodenpass zu A2. Der Ball berührt das Rückfeld der Mannschaft A, bevor er von A2 in seinem Vorfeld berührt wird.
- Regelung:** Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.
- 30-8** **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 berührt wird.
- Regelung:** Legale Aktion der Mannschaft A. Da sich kein Spieler der Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand, ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Deshalb werden

die acht Sekunden nicht mehr weitergezählt, sobald der Ball das Vorfeld berührt hat. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 in seinem Rückfeld den Ball berührt.

30-9 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 der Mannschaft A. Da sich kein Spieler der Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand, ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Die acht Sekunden werden nicht mehr weitergezählt, sobald der Ball den Schiedsrichter im Vorfeld berührt. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 in seinem Rückfeld den Ball berührt.

30-10 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.

30-11 Situation: A1 dribbelt aus seinem Rückfeld in sein Vorfeld. Mit beiden Füßen in seinem Vorfeld dribbelt A1 noch im Rückfeld. Der Ball berührt sein Bein und springt in sein Rückfeld, wo A2 ein Dribbling beginnt.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A1 den Ball noch nicht in seinem Vorfeld kontrolliert hat.

30-12 Situation: A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2 in seinem Vorfeld. A2 berührt den Ball, ohne ihn zu kontrollieren, und der Ball prallt zurück zu A1 im Rückfeld.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A2 den Ball noch nicht in seinem Vorfeld kontrolliert hat.

30-13 Situation: Beim Einwurf in seinem Vorfeld passt A1 den Ball zu A2. A2 springt von seinem Vorfeld über die Mittellinie, fängt den Ball in der Luft und landet mit Ball mit seinem linken Fuß in seinem Vorfeld und dem rechten Fuß noch in der Luft. Dann setzt er den rechten Fuß in seinem Rückfeld auf.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A, da sie bereits durch den Einwerfer A1 beim Einwurf Ballkontrolle in ihrem Vorfeld hatte.

30-14 Situation: A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. A1 hat immer noch beide Füße in seinem Vorfeld und dribbelt in seinem Rückfeld weiter.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A1 nicht zuletzt den Ball in seinem Vorfeld berührt hatte. A1 könnte sein Dribbling auch in seinem Rückfeld weiter führen, und zwar mit neuen acht Sekunden.

30-15 Situation: A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) mit einem oder beiden Füßen auf der Mittellinie.
- c) mit einem Fuß im Vor- und dem anderen Fuß im Rückfeld.

Regelung: Mannschaft A begeht in allen drei Fällen eine Rückspiel-Regelübertretung, da A2 die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt, als er den Ball in der Luft fängt.

30-16 Situation: Beim Eröffnungssprungball zwischen A1 und B1 wird der Ball legal zu A2 in seinem Vorfeld getippt. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und bevor wieder auf dem Spielfeld landet, passt er den Ball zu A1 in seinem Rückfeld.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A. A2 darf zwar mit Ball im Rückfeld landen, aber den Ball nicht zu einem Mitspieler in seinem Rückfeld passen.

- 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 eingeworfen werden. Hat sich die Regelübertretung in der Nähe der Mittellinie ereignet, muss der Schiedsrichter darauf achten, dass der Einwerfer sich bei der Ballübergabe mit beiden Füßen im Vorfeld befindet.
- 30-B** **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 der Mannschaft A berührt.
- 30-C** **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-D** **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 von derselben Stelle, von der A1 eingeworfen hat.
- 30-E** **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.

Artikel 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 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: In beiden Fällen begeht B1 eine Stören-des-Balls-Regelübertretung. A1 wird ein Punkt angeschrieben und
a) gegen B1 wird ein Technisches Foul verhängt.
b) gegen B1 wird kein Technisches Foul verhängt.
- 31-3** **Kommentar:** Befindet sich der Ball oberhalb des Rings, bei einem Pass 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:** Bei einem Pass von A1 befindet sich der Ball über dem Ring, als B1 von unten durch den Ring greift und den Ball berührt.
Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung durch B1, A1 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.
- 31-5** **Kommentar:** Hat der Ball beim letzten erfolglosen Freiwurf den Ring berührt und wird dann legal von einem Spieler berührt, bevor er in den Korb geht, wird der Freiwurf zu einem Zwei-Punkte-Korb.
- 31-6** **Situation:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring ab. B1 versucht, den Ball weg zu tippen, der aber in den Korb geht.
Regelung: Die Ballberührung durch B1 ist legal. Dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A werden zwei Punkte angeschrieben.
- 31-7** **Kommentar:** Nachdem der Ball
- bei einem Korbwurf,
 - bei einem erfolglosen letzten Freiwurf,
 - nach Ertönen des Signals der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts den Ring berührt und noch in den Korb gehen kann, wird ein Foul gepfiffen. Wenn danach ein Spieler den Ball berührt, ist dies eine Regelübertretung.
- 31-8** **Situation:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben, als A2 von B2 beim Rebound gefoult wird (drittes Mannschaftsfoul B). Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von
a) A3.
b) B3.
Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.
Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden. Beide Strafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Fouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben. Aufgrund des Fouls von B2 geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Endlinie nächst der Stelle des Fouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 31-9** **Situation:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben, als A2 von B2 beim Rebound gefoult wird (fünftes Mannschaftsfoul B). Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von
a) A3.
b) B3.
Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.
Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden. Aufgrund des Fouls von B2 erhält A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben. Aufgrund des Fouls von B2 erhält A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 31-10 Situation:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben. Beim Rebound kommt es zu einem Doppelfoul zwischen A2 und B2. Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von
- A3.
 - B3.
- Regelung:** Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.
Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Doppelfouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben. Die Strafen für das Doppelfoul heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie.
- 31-11 Situation:** Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben und kann noch in den Korb gehen, als das Signal der Spieluhr zum Ende des dritten Viertels ertönt. Der Ball wird berührt von
- A2 und geht in den Korb.
 - B2 und geht in den Korb.
 - A2 und geht nicht in den Korb.
 - B2 und geht nicht in den Korb.
- Regelung:** In allen Fällen ist dies eine Stören-des-Balls-Regelübertretung. Nach dem Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels darf kein Spieler den Ball berühren, nachdem er den Ring berührt hat und noch in den Korb gehen kann.
- Der Korb von A1 zählt nicht.
 - Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte.
 - Das Viertel ist beendet.
 - Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte.
- In allen Fällen ist das dritte Viertel beendet. Das vierte Viertel beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der verlängerten Mittellinie.
- 31-12 **Kommentar:**** Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Flug zum Korb, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.
- 31-13 Situation:** Nach einem Zwei-Punkte-Korbwurf von A1 berührt A2 oder B2 den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von
- A3.
 - B3.
- Regelung:** Die Berührung des Balls im Aufwärtsflug durch A2 oder B2 ist legal. Die Berührung des Balls im Abwärtsflug durch A3 oder B3 ist jedoch eine Goaltending-Regelübertretung.
- Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
 - Der Korb von A1 zählt zwei Punkte.
- 31-14 Situation:** Nach einem Korbwurf von A1 berührt A2 oder B2 den aufsteigenden Ball am höchsten Punkt oberhalb des Ringniveaus.
- Regelung:** Die Berührung des Balls durch A2 oder B2 ist legal. Die Berührung des Balls ist nur dann illegal, nachdem der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat und seinen Abwärtsflug begonnen hat.
- 31-15 **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.
- 31-16 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 der Spieluhr 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:** Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung von B1. Bei einem Korbwurf bleibt der Ball auch nach dem Signal zum Ende des Spiels belebt. Der Korb von A1 zählt drei Punkte.

31-17 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 der Spieluhr zum Ende des Spiels. Nach dem Signal bringt A2 Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb in den Korb geht.

Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung von A2. Bei einem Korbwurf bleibt der Ball auch nach dem Signal zum Ende des Spiels belebt. Der Korb von A1 zählt nicht.

31-18 Kommentar: Berührt bei einem Korbwurf ein Angreifer oder Verteidiger den Korb (Ring oder Netz) oder das Spielbrett, während der Ball gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat und noch in den Korb gehen kann, ist es eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.



Bild 31.1 Ball hat Kontakt mit dem Ring

31-19 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: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung von B1. Die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.

31-20 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

- geht in den Korb.
- geht nicht in den Korb.

Regelung: Dies ist eine Goaltending-Regelübertretung von A2 und B2. In beiden Fällen werden keine Punkte gegeben und es entsteht eine Sprungball-Situation.

31-21 Kommentar: Es ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung, wenn ein Spieler sich am Korb (Ring oder Netz) festhält, um den Ball zu spielen.

31-22 Situation: A1 wirft auf den Korb. Der Ball prallt vom Ring ab, als

- A2 sich am Ring festhält und den Ball in den Korb tippt.
- B2 sich am Ring festhält und den Ball vom Korb weg tippt.

Regelung: Sowohl A2 als auch B2 begehen eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.

- Der Korb von A2 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie, wie nach jedem Korberfolg.

31-23 Situation: A1 wirft auf den Korb. Der Ball prallt vom Ring ab und kann noch in den Korb gehen, als

- A2 sich am Ring festhält und der Ball in den Korb geht.
- B2 sich am Ring festhält und der Ball nicht in den Korb geht.

Regelung: In beiden Fällen ist dies eine Stören-des-Balls-Regelübertretung.

- Der Korb von A1 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie, wie nach jedem Korberfolg.

- 31-24 **Kommentar:** Es ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung, wenn ein Verteidiger den Ball berührt, während dieser im Korb ist.

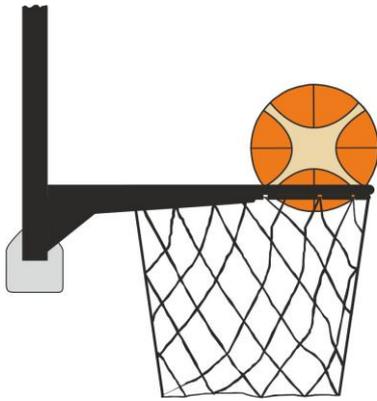


Bild 31.2 Ball ist im Korb

- 31-25 **Situation:** Nach einem Zwei-Punkte-Korbwurf von A1 rollt der Ball um den Ring und befindet sich somit mit einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus, als B1 den Ball berührt.

Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung von B1. Der Ball ist im Korb, wenn er sich auch nur zu einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus befindet. Der Korb von A1 zählt zwei Punkte.

- 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 **Situation:** B1 foul't A1 beim Korbwurf. Während der Ball auf der Innenseite des Rings rollt, berührt A2 den Ring.

Regelung: Dies ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung durch A2. Der Ball ist sofort tot und ein eventueller Korb zählt nicht. Da B1 ein Foul an einem Korbwerfer begangen hat, erhält A1 zwei bzw. drei Freiwürfe.

- 31-C **Kommentar:** Während sich der Ball im Korb befindet, darf der Verteidiger den Ball nicht berühren, während dies dem Angreifer gestattet ist.

- 31-D **Kommentar:** In den nachfolgenden Bildern darf ein weißer Ball von dem jeweiligen Spieler berührt werden, während dies bei einem schwarzen Ball eine Regelübertretung ist.

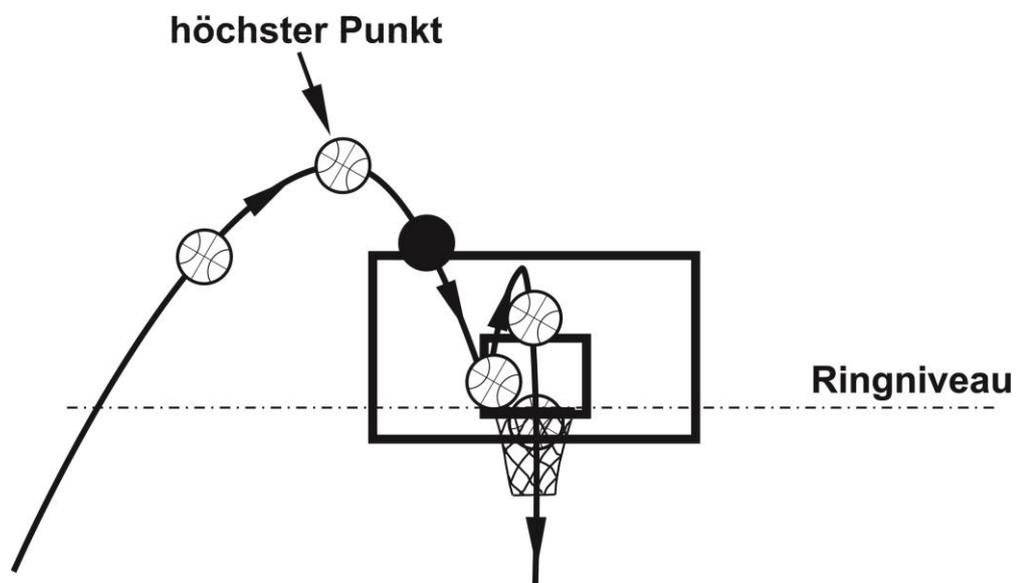


Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer

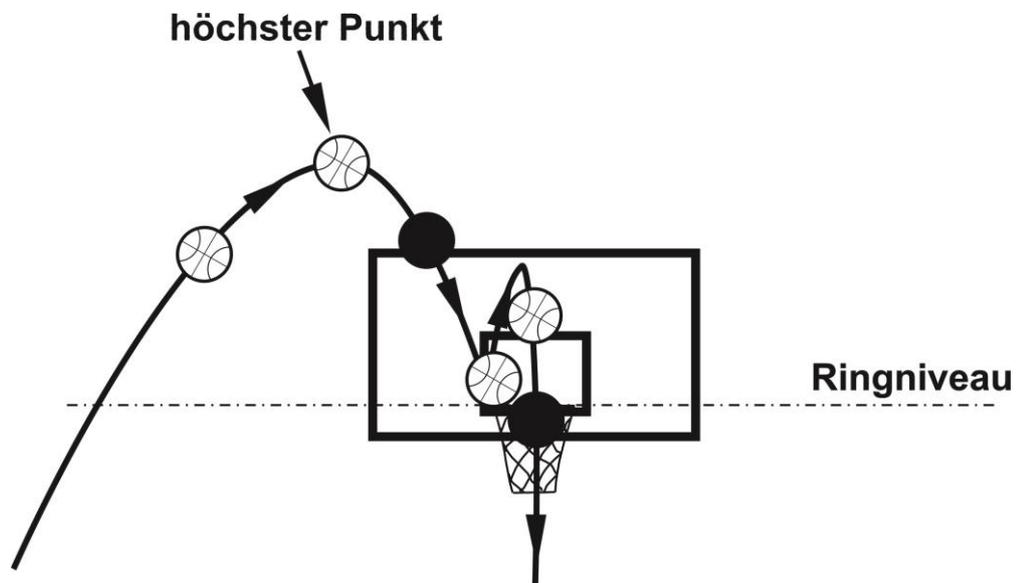


Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger

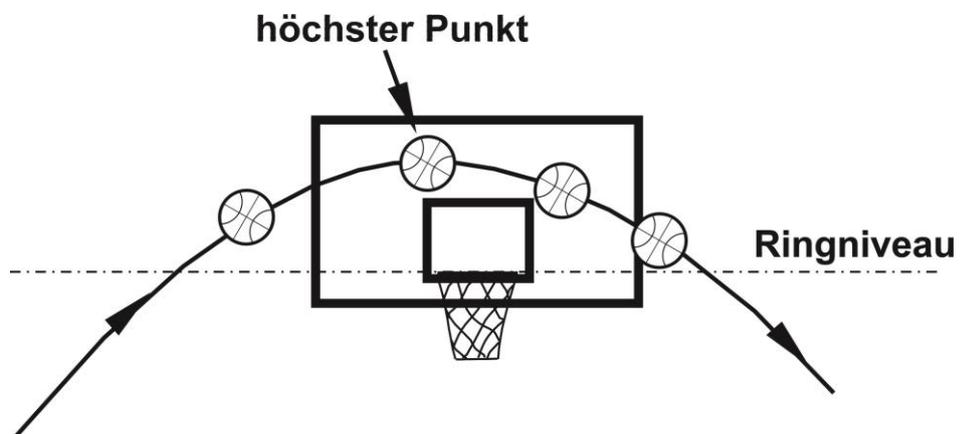


Bild 31.5 Pass, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger

31-E **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, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Goaltending, zwei, bzw. drei Punkte, 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, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt

Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, zwei, bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt

Situation 2: Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwerfer wird gefoult, Ball (Korbwurf) ist in der Luft		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, Ball ist tot, zwei, bzw. drei Freiwürfe	Legale Aktion, Ball ist tot, zwei, bzw. drei Freiwürfe
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, zwei, bzw. drei Freiwürfe	Goaltending, zwei, bzw. drei Punkte, 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, keine Punkte, zwei, bzw. drei Freiwürfe	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, zwei, bzw. drei Freiwürfe	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, zwei, bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf	Stören des Balls, zwei, bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf

31-F **Kommentar:** Nach einer Entscheidung auf Goaltending oder Stören des Balls durch die verteidigende Mannschaft B, bei der Punkte zuerkannt werden, geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie. Die Schiedsrichter übergeben den Ball dem Einwerfer, der aber wie nach einem Korberfolg innerhalb der fünf Sekunden von jedem Punkt der Endlinie aus einwerfen kann. Bei derselben Regelübertretung durch die angreifende Mannschaft findet der Einwurf grundsätzlich in Höhe der verlängerten Freiwurflinie statt.

31-G **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-H **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-I **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 beim Einwurf nicht um einen Korbwurf handelt.

- 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 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 ein Korbwurf. Sofern der Ball nach Meinung des Schiedsrichters aufgrund der Schwingung nicht in den Korb geht, hat B1 eine Stören-des-Balls-Regelübertretung begangen und A2 werden zwei Punkte zuerkannt.
- 31-M Situation:** A1 bekommt in der Nähe der Zone den Ball und erzielt per Dunking einen Korb. Nachdem der Ball im Korb ist, berührt er den Ring bzw. das Netz.
- Regelung:** Die Aktion ist legal. Die Berührung von Ring bzw. Netz ist nur dann eine Regelübertretung, wenn der Ball bei einem Korbwurf genau gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat.
- 31-N Situation:** Kurz vor Ende eines Spielabschnitts wirft A1 auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand von A1 verlassen hat und in der Luft ist, ertönt das Signal der Spieluhr 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 nach dem Signal der Spieluhr illegal. A1 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.

Artikel 32 Fouls

32-A **Kommentar:** Folgende Foularten werden unterschieden:

- a) Persönliches Foul (Kontaktfoul)
- b) Doppelfoul (Kontaktfouls)
- c) Technisches Foul (Foul ohne Kontakt)
- d) Unsportliches Foul (Kontaktfoul)
- e) Disqualifizierendes Foul (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
- f) Gewalttätigkeit (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
- g) Foul in Verbindung mit Sonderfällen (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)

Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)

33-1 **Kommentar:** Das Zylinder-Prinzip gilt für alle Spieler, unabhängig davon, ob es sich um einen Verteidiger oder einen Angreifer handelt.

33-2 **Situation:** A1 befindet sich bei einem Drei-Punkte-Korbwurf in der Luft. A1 streckt dabei sein Bein so aus, dass er damit seinen Verteidiger B1 trifft.

Regelung: Dies ist ein Foul von A1, da er sein Bein außerhalb seines Zylinders bewegt und dadurch seinen Verteidiger B1 trifft.

33-3 **Kommentar:** Zweck der No-charge-Halbkreisregel (Artikel 33.10) 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

- der Verteidiger mit einem oder beiden Füßen den No-charge-Halbkreisbereich berührt (Bild 33.1). Die Halbkreislinie gehört zum No-charge-Halbkreisbereich.
- 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:

- In allen Situationen, die außerhalb des No-charge-Halbkreises entstehen, einschließlich der Situationen zwischen dem No-charge-Halbkreisbereich und der Endlinie.
- In allen Rebound-Situationen, wenn der Ball nach einem Korbwurf vom Ring abprallt und es zu einem regelwidrigen Kontakt kommt.
- Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.

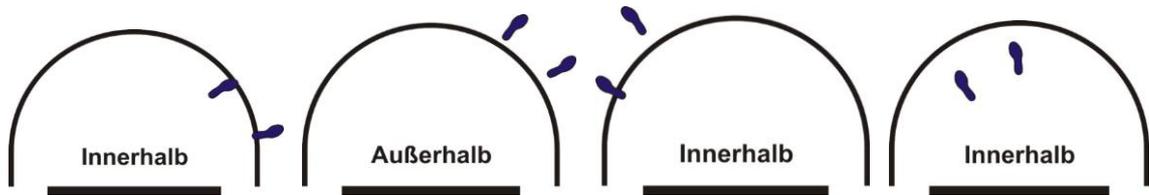


Bild 33.1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs

33-4 **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.

33-5 **Situation:** A1 dribbelt entlang der Endlinie und springt, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, schräg oder rückwärts in B1 hinein, der sich mit einer legalen Verteidigungs-Position innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet.

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.

33-6 **Situation:** Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch. A2 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B1 hinein, der sich mit einer legalen Verteidigungs-Position innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet.

Regelung: Charging-Foul von A2. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden.

33-7 **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 dann in B1 hinein, der sich im No-charge-Halbkreisbereich befindet. 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 freimacht.

33-8 Situation: A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er noch in der Luft zu A2, der in der Ecke des Spielfelds steht. A1 springt dann in B1 hinein, der sich im No-charge-Halbkreisbereich befindet.

Regelung: Legale Aktion von A1, die No-charge-Halbkreisregel ist anzuwenden.

Artikel 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 weiter spielen.
 - Zwei Gegenspieler kämpfen um Positionen, um den Ball zu erhalten.
- 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, B1 verfolgt ihn mit engem Abstand. A1 stoppt so plötzlich, dass B1 nicht mehr reagieren kann und auf A1 aufläuft. Im Fall
- a) dribbelt A1.
 - b) ist A1 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 den Ball 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 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:** A1 setzt 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: Der Block 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, sofern dadurch

- die schnelle Fortbewegung des Gegenspielers behindert, oder
- die Bewegungsfreiheit eines Spielers beeinträchtigt wird.

Illegale Kontakte dieser Art beeinträchtigen den Spielfluss der gegnerischen Mannschaft.

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 an einen Gegenspieler – weg vom Ball – ist nicht nur beim unmittelbaren Ziehen eines Angreifers zum gegnerischen Korb ein Foul, sondern auch dann, wenn ein Gegenspieler ohne Ball 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 dribbelt weiter. 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 gegen B1 ein Unsportliches Foul verhängen. 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 (drittes Mannschaftsfoul), als der Ball
- noch in der Hand des Korbwerfers A1 ist.
 - sich in der Luft auf dem Weg zum Korb befindet.
 - bereits durch den Korb gefallen ist.

Regelung: In allen Fällen zählt der Korb.

In den Fällen a) und b) ist der Ball noch nicht im Korb und Mannschaft B steht zu diesem Zeitpunkt der Ball noch nicht zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

Im Fall c) steht Mannschaft B bereits der Ball zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

- 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 wegrißt, insbesondere wenn B1 oder seine Mannschaft durch diese Aktion in Ballbesitz kommt.

Artikel 35 Doppelfoul

35-1 **Kommentar:** Ein Foul kann persönlich, unsportlich, disqualifizierend oder technisch sein. Bei einem Doppelfoul müssen beide Fouls Spielerfouls sein und zu derselben Kategorie gehören. Entweder sind beide Fouls persönlich oder beide Fouls sind eine beliebige Kombination aus einem unsportlichen und einem disqualifizierenden Foul. Bei einem Doppelfoul muss es sich um zwei Kontaktfouls handeln. Technische Fouls sind ohne Kontakt mit dem Gegenspieler und können deshalb nicht Teil eines Doppelfouls sein.

Gehören beide Fouls nicht zu derselben Kategorie (persönlich oder unsportlich/disqualifizierend), ist das kein Doppelfoul. Die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das persönliche Foul ist dann immer als erstes Foul anzusehen, das Unsportliche/Disqualifizierende Foul stets als zweites.

35-2 **Situation:** Während A1 dribbelt, werden gegen A2 und B2 Technische Fouls verhängt.

Regelung: Technische Fouls sind keine Bestandteile eines Doppelfouls. Die Foulstrafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des ersten Technischen Fouls war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-3 **Situation:** Dribbler A1 und B1 begehen annähernd gleichzeitig aneinander ein Foul. (zweites Mannschaftsfoul A, fünftes Mannschaftsfoul B).

Regelung: Beide (persönlichen) Fouls gehören zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Die unterschiedliche Anzahl der Mannschaftsfouls ist nicht relevant. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-4 **Situation:** A1, der den Ball bei seiner Korbwurfbewegung noch in der Hand hat, und B1 begehen aneinander zur etwa gleichen Zeit ein Foul.

Regelung: Beide Fouls gehören zu derselben Kategorie (persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Geht der Ball in den Korb, zählt er nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-5 **Situation:** A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begehen A1 und B1 annähernd gleichzeitig aneinander persönliche Fouls.

Regelung: Beide Fouls gehören zu derselben Kategorie (persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul.

Geht der Ball in den Korb, zählt der Korb von A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie wie nach jedem Korberfolg.

Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-6 **Situation:** Mannschaft A hat in einem Viertel zwei Mannschaftsfoul, Mannschaft B hat drei, als

- a) A2 dribbelt und A1 und B1 sich beim Kampf um die Position gegenseitig wegstoßen.
- b) beim Kampf um den Rebound sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.
- c) zum Erhalt eines Passes von A2 sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.

Regelung: In allen drei Fällen handelt es sich um ein Doppelfoul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf

- a) und c) für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah.
- b) gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-7 **Situation:** B1 stößt Dribbler A1 und erhält ein Foul (drittes Mannschaftsfoul B). Annähernd gleichzeitig erhält A1 ein Unsportliches Foul, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung: Beide Fouls gehören nicht zu derselben Kategorie (persönliches und Unsportliches Foul). Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Die Einwurfstrafe für Mannschaft A verfällt, da

noch eine weitere Foulstrafe auszuführen ist. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-8 Situation: B1 stößt Dribbler A1 und erhält ein Foul (fünftes Mannschaftsfoul B). Annähernd gleichzeitig erhält A1 ein Unsportliches Foul, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung: Beide Fouls gehören nicht zu derselben Kategorie (persönliches und Unsportliches Foul). Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-9 Situation: A1 dribbelt und gegen A1 und B1 werden annähernd gleichzeitig Fouls verhängt.

- a) Beide Fouls sind unsportlich.
- b) Das Foul von A1 ist unsportlich und das Foul von B1 ist disqualifizierend.
- c) Das Foul von A1 ist disqualifizierend und das Foul von B1 ist unsportlich.

Regelung: In allen Fällen gehören die beiden Fouls zu derselben Kategorie (unsportlich/disqualifizierend). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah.

35-A Kommentar: Ein Doppelfoul sollte grundsätzlich nur von einem Schiedsrichter gepfiffen werden und nicht durch gegeneinander Pfeifen der Schiedsrichter entstehen.

Artikel 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:** A1 wird verwarnt wegen Störens eines Einwurfs oder einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem Technischen Foul führen kann.
Regelung: Die Verwarnung von A1 muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.
- 36-3** **Situation:** A1 zieht gegen B1 zum Korb, als sich B1 rückwärts zu Boden fallen lässt, ohne dass es zu einem Kontakt mit A1 gekommen wäre 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: Gegen B1 wird ein Technisches Foul verhängt. Das Verhalten von B1 ist offensichtlich unsportlich und vergiftet die Spielatmosphäre.
- 36-4** **Situation:** A1 dribbelt und verursacht einen illegalen Kontakt auf der Vorderseite von B1, der sich in einer legalen Verteidigungs-Position befindet. Gegen A1 wird auf Offensiv-Foul entschieden und B1 übertreibt anschließend die Härte des Kontakts, indem er sich theatralisch zu Boden fallen lässt.
Regelung: Das Offensiv-Foul von A1 bleibt bestehen und der Ball wurde damit zum toten Ball. Das theatralische Verhalten darf nicht ignoriert werden, da es mit Spielgedanken und Absicht der Regeln nicht in Einklang steht. B1 kann für sein Verhalten verwarnt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der sich das Offensiv-Foul von A1 ereignete.
- 36-5** **Kommentar:** Befindet sich ein Spieler bei einem Korbwurf, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. die Hände in der Nähe der Augen des Werfers halten, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion benachteiligt, kann ein Technisches Foul verhängt werden. Wird er nicht benachteiligt, kann eine Verwarnung ausgesprochen werden.
- 36-6** **Situation:** A1 hat den Ball in seinen Händen und wird von B1 bei seinem Korbwurf gestört, indem B1 laut schreit oder heftig mit den Füßen auf das Spielfeld stampft. Der Korbwurf von A1 ist
a) erfolgreich.
b) nicht erfolgreich.
Regelung:
a) Der Korb von A1 zählt. B1 ist zu warnen und die Verwarnung ist Trainer B mitzuteilen. Wurde Mannschaft B bereits zuvor wegen eines ähnlichen Verhaltens verwarnt, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie für Mannschaft B.
b) Gegen B1 wird ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.
- 36-7** **Kommentar:** Stellen die Schiedsrichter fest, dass bei einer Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld am Spiel teilnehmen, 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. darauf 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:** Bei laufender Spieluhr wird festgestellt, dass Mannschaft A mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat. Zum Zeitpunkt der Entdeckung hat
- Mannschaft B (mit fünf Spielern) Ballkontrolle.
 - Mannschaft A (mit mehr als fünf Spielern) Ballkontrolle.
- Regelung:**
- Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft B dabei nicht benachteiligt wird.
 - Das Spiel ist sofort zu unterbrechen.
- In beiden Fällen muss der überzählige Spieler das Spielfeld verlassen und gegen Trainer A wird ein Technisches Foul („B“) verhängt.
- 36-9 **Kommentar:**** Es wird festgestellt, dass eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat. Bis die Schiedsrichter dies bemerken, bleiben alle von beiden Mannschaften erzielten Punkte gültig. Alle von Spielern begangenen Fouls bleiben gültig und werden als Spielerfouls angesehen.
- 36-10 Situation:** Bei laufender Spieluhr hat Mannschaft A sechs Spieler auf dem Spielfeld. Dies wird bemerkt und das Spiel wird unterbrochen, nachdem
- A1 ein Offensiv-Foul begeht.
 - A1 einen Korb erzielt.
 - A1 von B1 bei einem Korbwurf gefoult wird und der Ball nicht in den Korb geht.
 - der sechste Spieler von Mannschaft A das Spielfeld verlassen hat.
- Regelung:**
- Das Foul wird A1 als Spielerfoul angeschrieben.
 - Der Korb von A1 zählt.
 - A1 erhält zwei oder drei Freiwürfe.
- In den Fällen a), b) und c) muss der sechste Spieler der Mannschaft A das Spielfeld verlassen. Gegen Trainer A ist ein Technisches Foul („B“-Foul) zu verhängen.
- Gegen Trainer A ist ein Technisches Foul („B“-Foul) zu verhängen.
- 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,
- bevor der Ball nach dem Spielerwechsel belebt wird.
 - nachdem der Ball belebt wurde, während Mannschaft A die Ballkontrolle hat.
 - nachdem der Ball belebt wurde, während Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
 - nachdem der Ball nach dem Wiedereintritt von B1 wieder zum toten Ball wurde.
- Regelung:**
- B1 muss das Spielfeld sofort verlassen.
 - Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B1 muss das Spielfeld sofort verlassen.
 - 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. Bis die Schiedsrichter dies bemerken, bleiben alle von diesem Spieler erzielten Punkte gültig. Alle an diesem Spieler begangenen Fouls bleiben gültig. Alle von diesem Spieler begangenen Fouls bleiben gültig und werden als Spielerfouls angesehen.
- 36-14 Situation:** A1 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. Später kehrt A1 als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von A1 wird bemerkt, nachdem A1
- einen Korb erzielt.
 - ein Foul an B1 begeht.
 - beim Dribbeln von B1 gefoult wird (fünftes Mannschaftsfoul B).
- Regelung:**
- Der von A1 erzielte Korb zählt.

- b) Das von A1 begangene Foul wird als Spielerfoul hinter dem fünften Foul von A1 angeschrieben.
- c) Die A1 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.

In allen Fällen ist gegen Trainer A 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 das Spielfeld verlassen, ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Für seine regelwidrige Teilnahme am Spiel ist keine Strafe zu verhängen. Bis die Schiedsrichter die regelwidrige Teilnahme bemerken, bleiben alle von diesem Spieler erzielten Punkte gültig. Alle an diesem Spieler begangenen Fouls bleiben gültig und werden als Spielerfouls angesehen.

- 36-16** **Situation:** A1 foult B1 und A6 wird für A1 eingewechselt. Die 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 die Spieluhr wieder läuft und

- a) A1 einen Korb erzielt.
- b) B1 von A1 gefoult wird.
- c) A1 beim erfolglosen Korbwurf von B1 gefoult wird.

Regelung:

Die regelwidrige Teilnahme von A1 wird nicht bestraft. Das Spiel ist zu unterbrechen, ohne dabei Mannschaft B zu benachteiligen. A1 muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen einen anderen Spieler ausgewechselt werden.

- a) Der von A1 erzielte Korb zählt.
- b) Das von A1 begangene Foul wird als Spielerfoul hinter dem fünften Foul von A1 angeschrieben und entsprechend bestraft.
- c) Der Einwechselspieler für A1 führt die zwei oder drei Freiwürfe aus.

- 36-17** **Situation:** Neun Minuten vor Spielbeginn wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Trainer B bestimmt B6, den Freiwurf auszuführen, 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:** Täuscht ein Spieler ein Foul vor, ist folgende Prozedur anzuwenden:

- Ohne das Spiel zu unterbrechen, gibt der Schiedsrichter das entsprechende Handzeichen, indem er zweimal den Unterarm senkt und wieder hebt.
- Bei der nächsten Spielunterbrechung ist der Spieler zu verwarnen und dies seinem Trainer mitzuteilen. Jede Mannschaft kann hierfür einmal verwarnet werden.
- Täuscht im weiteren Verlauf des Spiels erneut ein Spieler dieser Mannschaft ein Foul vor, ist ein Technisches Foul zu verhängen. Dies gilt auch dann, wenn das Spiel seit dem ersten Vorfall noch nicht unterbrochen war und somit die vorherige Verwarnung nicht ausgesprochen werden konnte.
- In besonders übertriebenen Fällen ohne jeden Körperkontakt kann sofort und ohne vorherige Verwarnung ein Technisches Foul verhängt werden.

- 36-19** **Situation:** B1 verteidigt gegen Dribbler A1. A1 bewegt ruckartig seinen Kopf, um anzuzeigen, er sei von B1 gefoult worden. Bevor die Spieluhr wieder gestoppt wird, lässt sich A1 so fallen, als ob er von B1 umgestoßen worden wäre.

Regelung: Für den ersten Täuschungsversuch (Kopfbewegung von A1) zeigt der Schiedsrichter dem Spieler eine Verwarnung an, indem er zweimal den Unterarm absenkt und anhebt. Der zweite Täuschungsversuch von A1 (sich fallen lassen) wird mit einem Technischen Foul gegen A1 bestraft, obwohl das Spiel noch nicht unterbrochen war, um ihm und seinem Trainer die Verwarnung für den ersten Täuschungsversuch zu kommunizieren.

- 36-20 Situation:** B1 verteidigt gegen Dribbler A1. A1 bewegt ruckartig seinen Kopf, um anzuzeigen, er sei von B1 gefoult worden. Danach, aber bevor die Spieluhr wieder gestoppt wird, lässt sich B2 so fallen, als ob er von A2 umgestoßen worden sei.
- Regelung:** Der Schiedsrichter zeigt A1 und B2 je eine Verwarnung für deren Täuschungsversuch an, indem er zweimal den Unterarm absenkt und anhebt. Bei der nächsten Spielunterbrechung werden diese Verwarnungen individuell den Spielern A1 und B2 sowie deren jeweiligem Trainer kommuniziert.
- 36-21 Situation:** A1 dribbelt und verursacht einen illegalen Kontakt auf der Vorderseite von B1, der sich in einer legalen Verteidigungs-Position befindet. Gegen A1 wird auf Offensiv-Foul entschieden und B1 übertreibt gleichzeitig die Härte des Kontakts, indem er sich übertrieben zu Boden fallen lässt, um den Eindruck zu erwecken, er sei gefoult worden.
- Regelung:** Das Offensiv-Foul von A1 bleibt bestehen. Der Schiedsrichter kann nicht auf Foul von A1 an B1 entscheiden und gleichzeitig B1 wegen Vortäuschen eines Fouls an ihm verwarnen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der sich das Offensiv-Foul von A1 ereignete.
- 36-22 Situation:** A1 dribbelt und verursacht einen Kontakt auf der Vorderseite von B1, der sich in einer legalen Verteidigungs-Position befindet. B1 übertreibt gleichzeitig die Härte des Kontakts, um den Eindruck zu erwecken, er sei gefoult worden.
- Regelung:** Der Schiedsrichter muss B1 mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Anheben des Unterarms) wegen Vortäuschens eines Fouls verwarnen. Wenn das Spiel beim nächsten toten Ball unterbrochen ist, muss er diese Verwarnung an Trainer B kommunizieren und sie gilt dann für alle Spieler seiner Mannschaft.
- 36-23 **Kommentar:**** Durch heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Rebound-Situationen oder enger Bewachung können schwere Verletzungen entstehen. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches, Unsportliches oder gar Disqualifizierendes Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein Technisches Foul verhängt werden.
- 36-24 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.
- 36-25 **Kommentar:**** Ein Spieler ist automatisch disqualifiziert (SD), wenn gegen ihn ein zweites Technisches Foul verhängt wird.
- 36-26 Situation:** In der ersten Halbzeit wurde gegen A1 wegen Schaukelns am Ring sein erstes Technisches Foul verhängt. In der zweiten Halbzeit wird gegen A1 sein zweites Technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens gepfiffen.
- Regelung:** A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das zweite Technische Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber informieren, sobald ein Spieler sein zweites Technisches Foul begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss.
- 36-27 **Kommentar:**** Nach seinem fünften Foul (persönlich, Technisch oder Unsportlich) wird ein Spieler zum ausgeschlossenen Spieler. Danach werden alle weiteren gegen ihn verhängten Technischen Fouls seinem Trainer als „B“-Fouls angeschrieben.
- Er gilt nicht als disqualifiziert und darf in seinem Mannschaftsbank-Bereich bleiben.
- 36-28 Situation:** Im ersten Viertel wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Im vierten Viertel erhält B1 sein fünftes Foul (zweites Mannschaftsfoul B). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.
- Regelung:** Mit seinem fünften Foul wurde B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren Technischen Fouls gegen B1 werden seinem Trainer angerechnet („B“). B1 ist nicht (SD-)disqualifiziert. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

36-29 Situation: Im dritten Viertel wird gegen B1 ein Unsportliches Foul verhängt. Im vierten Viertel foul't B1 Dribbler A1. Dies ist sein fünftes Foul (drittes Mannschaftsfoul B). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Mit seinem fünften Foul wurde B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren Technischen Fouls gegen ihn werden seinem Trainer angerechnet („B“). B1 ist nicht (SD-)disqualifiziert. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von B1 war.

36-30 Situation: B1 foul't Dribbler A1 (zweites Mannschaftsfoul B). Dies ist das fünfte Foul von B1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird B1 disqualifiziert.

Regelung: B1 wird disqualifiziert und muss die Halle verlassen. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul hinter seinem fünften Foul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als Technisches („B“-)Foul. Ein Spieler der Mannschaft A wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-31 Situation: B1 foul't Dribbler A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Dies ist das fünfte Foul von B1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird er disqualifiziert.

Regelung: B1 wird disqualifiziert und muss die Halle verlassen. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul hinter seinem fünften Foul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als Technisches („B“-)Foul. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft A zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-32 **Kommentar:** Ein Spieler ist automatisch zu disqualifizieren (SD), wenn gegen ihn ein Technisches und ein Unsportliches Foul verhängt werden.

36-33 Situation: In der ersten Halbzeit wird gegen A1 ein Technisches Foul wegen Spielverzögerung verhängt. In der zweiten Halbzeit wird gegen ihn ein Unsportliches Foul für ein hartes Foul an B1 verhängt.

Regelung: A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das Unsportliche Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spieler ein Technisches und ein Unsportliches Foul begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-34 Situation: In der ersten Halbzeit wird gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er mit einem an sich unnötigen Kontakt die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff stoppte. In der zweiten Halbzeit, als A2 in seinem Rückfeld dribbelt, wird abseits des Balls gegen A1 ein Technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls an ihm verhängt.

Regelung: A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das Technische Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spieler ein Unsportliches und ein Technisches Foul begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-35 **Kommentar:** Ein Spielertrainer ist automatisch zu disqualifizieren (SD), wenn gegen ihn folgende Fouls verhängt wurden:

- zwei Technische Fouls als Spieler
- zwei Unsportliche Fouls als Spieler
- ein Unsportliches und ein Technisches Foul als Spieler

- ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- ein Technisches Foul („B“) als Trainer, ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- zwei Technische Fouls („B“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- zwei Technische Fouls („C“) als Trainer
- ein Technisches Foul („C“) als Trainer und zwei Technische Fouls („B“) als Trainer
- drei Technische Fouls („B“) als Trainer.

36-36 Situation: Im ersten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein Technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls verhängt. Im vierten Viertel dribbelt A2, als gegen Spielertrainer A1 ein Technisches Foul („C“) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt wird.

Regelung: Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das zweite Technische Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein Technisches Foul als Spieler und ein persönliches Technisches Foul als Trainer begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-37 Situation: Im zweiten Viertel begeht Spielertrainer A1 als Spieler ein Unsportliches Foul an seinem Gegenspieler B1. Im dritten Viertel erhält A1 als Trainer ein Technisches Foul („B“) wegen unsportlichen Verhaltens seines Physiotherapeuten. Im vierten Viertel, während A1 dribbelt, erhält er ein Technisches Foul („B“) als Trainer für das Fehlverhalten des Ersatzspielers A6.

Regelung: Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das zweite Technische Foul (Fehlverhalten von A6) verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein Unsportliches Foul als Spieler begangen hat und mit zwei Technischen Fouls gegen Personen aus seinem Mannschaftsbereich belastet wurde und automatisch disqualifiziert werden muss. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls gegen A6 war und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-38 Situation: Im zweiten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Trainer ein Technisches Foul („C“) wegen seines persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt. Im vierten Viertel wird gegen ihn ein Unsportliches Foul an B1 als Spieler verhängt.

Regelung: Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD). Eine Strafe wird nur für das Unsportliche Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein persönliches Technisches Foul als Trainer und ein Unsportliches Foul als Spieler begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-39 Kommentar: Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger und es findet ein Einwurf statt, bei dem gegen den Einwerfer verteidigt wird, ist folgende Vorgehensweise anzuwenden:

- Der Schiedsrichter muss das Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ benutzen, bevor er dem Einwerfer den Ball übergibt.
- Falls dann der Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegt, um den Einwurf zu stören, ist ohne weitere Verwarnung ein Technisches Foul zu verhängen.

Dieselbe Vorgehensweise ist anzuwenden nach einem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf, wenn der Ball dem Einwerfer nicht übergeben wird.

- 36-40 Situation:** Bei 1:08 auf der Spieluhr im vierten Viertel und noch 11 Sekunden auf der Wurfuhr hält A1 den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in seinem Vorfeld. B1 streckt seine Hände über die Auslinie, um den Einwurf von A1 zu blockieren.
- Regelung:** Da der Schiedsrichter mit dem vorgeschriebenen Handzeichen eine präventive Verwarnung ausgesprochen hat, bevor er A1 den Ball übergab, ist gegen B1 ein Technisches Foul für Stören des Einwurfs zu verhängen. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 36-41 Situation:** Bei 1:06 auf der Spieluhr im vierten Viertel und noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr hält A1 den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in seinem Rückfeld. B1 streckt seine Hände über die Auslinie, um den Einwurf von A1 zu blockieren.
- Regelung:** Da der Schiedsrichter mit dem vorgeschriebenen Handzeichen eine präventive Verwarnung ausgesprochen hat, bevor er A1 den Ball übergab, ist gegen B1 ein Technisches Foul für Stören des Einwurfs zu verhängen. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war, und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 36-42 **Kommentar:**** Wird ein Technisches Foul gepfiffen, ist der Freiwurf sofort und ohne Aufstellung auszuführen. Nach dem Freiwurf geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.
- 36-43 Situation:** Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 ein Technisches Foul begeht.
- Regelung:** Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A erhält neue acht Sekunden und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- 36-44 Situation:** Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als A2 ein Technisches Foul begeht.
- Regelung:** Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A hat noch fünf Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu spielen und noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 36-45 Situation:** Bei einem Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb. Vor dem ersten Freiwurf von A1 erhält A2 ein Technisches Foul.
- Regelung:** Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 zwei Freiwürfe. Danach geht das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.
- 36-46 Situation:** Bei einem Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb. Nach dem ersten Freiwurf von A1 erhält A2 ein Technisches Foul.
- Regelung:** Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 seinen zweiten Freiwurf. Danach geht das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.
- 36-47 Situation:** Während einer Auszeit erhält A2 ein Technisches Foul.
- Regelung:** Nach Ende der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Auszeit unterbrochen wurde.
- 36-48 Situation:** A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, wird ein Technisches Foul gepfiffen gegen
- a) B1.
 - b) A2.
- Regelung:** Zuerst wird ein Freiwurf geworfen von einem beliebigen Spieler der
- a) Mannschaft A für das Technische Foul gegen B1.

b) Mannschaft B für das Technische Foul gegen A2.

War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an deren Endlinie.

War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

36-49 Situation: A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, wird ein Technisches Foul gepfiffen gegen den Mannschaftsarzt der

a) Mannschaft B.

b) Mannschaft A.

Regelung: Zuerst wird der Freiwurf für das Technische Foul geworfen von einem beliebigen Spieler der

a) Mannschaft A für das Technische Foul gegen den Mannschaftsarzt B.

b) Mannschaft B für das Technische Foul gegen den Mannschaftsarzt A.

War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an deren Endlinie.

War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

36-50 Situation: Während der Korbwurfbewegung hat A1 den Ball in seinen Händen, als ein Technisches Foul gepfiffen wird gegen

a) B1 oder den Mannschaftsarzt Mannschaft B.

b) A2 oder den Mannschaftsarzt Mannschaft A.

Regelung: Zuerst wird der Freiwurf geworfen von einem beliebigen Spieler der

a) Mannschaft A für das Technische Foul gegen B1 oder Mannschaftsarzt B:

- War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an deren Endlinie.
- War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

b) Mannschaft B für das Technische Foul gegen A2 oder Mannschaftsarzt A:

- War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

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. 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 legal, 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 A1 angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das dritte Viertel. Vor Beginn des dritten Viertels erhält Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung und das dritte Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- 36-E Situation:** Während der Halbzeitpause wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Als der Trainer A gegen diese Entscheidung lautstark protestiert, wird auch gegen ihn ein Technisches Foul verhängt.
- Regelung:** Das Foul von A1 wird in dessen Foulzeile angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das dritte Viertel. Das Technische Foul („C“) von Trainer A wird in dessen Foulzeile angeschrieben und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. Vor Beginn des dritten Viertels erhalten Spieler der Mannschaft B insgesamt zwei Freiwürfe ohne Aufstellung und das dritte Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- 36-F Kommentar:** Wechselt ein Spieler seine Trikotnummer, ohne den 1. Schiedsrichter und den Anschreiber zu benachrichtigen, und hat dieser Spieler bereits mit einer anderen Trikotnummer zu einem früheren Zeitpunkt mitgewirkt, zieht dies sofort ein Technisches Foul gegen diesen Spieler nach sich.
- 36-G Kommentar:** Ein Technisches Foul
- wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen.
 - 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 besprechen.
- 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 mit diesem Spieler sprechen. Allerdings darf dadurch keine Verzögerung bei der Ausführung der Freiwürfe eintreten. Gegebenenfalls 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 alle Personen, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein dürfen, gilt allgemein, dass sie ihre Mannschaft auf dem Spielfeld anfeuern dürfen, solange dieses Verhalten nicht beleidigend oder herabsetzend für Gegenspieler und Schiedsrichter ist. 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 Kommentar:** Ein Technisches Foul („B“) ist u. a. in folgenden Fällen gegen den Trainer zu verhängen:
- Bei Fehlverhalten einer Person, die in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf.
 - Es sind bei laufender Spieluhr mehr als fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.
 - 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.
 - Eine weitere Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, wird disqualifiziert.
 - Einem Trainer wird wegen Spielverzögerung eine weitere Auszeit angerechnet, aber seiner Mannschaft steht keine weitere Auszeit mehr zur Verfügung.

- f) Weitere Personen, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein dürfen, verlassen während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld den Mannschaftsbank-Bereich, oder der 1. Trainer-Assistent tut dies, ohne anschließend die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. Zusätzlich sind alle Beteiligten zu disqualifizieren.
- g) Ein Mannschaftsbegleiter, der auf dem Anschreibebogen eingetragen ist (1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler) und in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, verlässt während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld diesen Bereich und beteiligt sich aktiv an der Auseinandersetzung. Bei jeder einzelnen dieser Personen wird ein „D“ eingetragen und die freien Kästchen bzw. der Platz hinter dem fünften Kästchen mit „F“ aufgefüllt.
- h) Ein Mannschaftsbegleiter, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist und in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, verlässt während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld diesen Bereich und beteiligt sich aktiv an der Auseinandersetzung. Für jede einzelne dieser Personen wird gegen den Trainer ein Technisches Foul verhängt. Diese werden beim Trainer als „B“-Foul eingetragen und eingekreist, führen aber nicht zu einer automatischen Disqualifikation (SD) des Trainers.

36-N **Kommentar:** In folgenden Situationen führen die administrativen Verstöße nicht zu Technischen Fouls:

- 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 Schreiber anzumelden.
- d) Ein Spieler nimmt nach seinem fünften persönlichen Foul weiterhin am Spiel teil, da er über sein fünftes Foul nicht mit der Foultafel informiert wurde.
- e) Ein Arzt betritt das Spielfeld, um einen verletzten Spieler zu behandeln, ohne sich hierzu die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen.

36-O **Kommentar:** Der Hallensprecher darf mit seinen Mitteln weder die Zuschauer aufhetzen noch Schiedsrichter-Entscheidungen in irgendeiner Weise kommentieren. Gegen ihn kann zwar kein Technisches Foul verhängt werden, aber er kann verwarnet und gegebenenfalls seiner Funktion entbunden werden. Gleiches gilt für weitere Personen am Anschreibertisch wie Scouter oder Musik-Einspieler.

Artikel 37 Unsportliches Foul

- 37-1** **Kommentar:** Bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung gilt folgendes: Ist der Ball beim Einwurf noch in der Hand des Schiedsrichters oder steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung, dann ist ein jetzt als Foul gepfiffener Kontakt eines Verteidigers an einem Spieler der angreifenden Mannschaft auf dem Spielfeld ein Unsportliches Foul.
- 37-2** **Situation:** Bei 51 Sekunden auf der Spieluhr 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 versucht sich einen Vorteil dadurch zu verschaffen, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. B2 erhält ohne vorherige Verwarnung ein Unsportliches Foul. A2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 37-3** **Situation:** Bei 53 Sekunden auf der Spieluhr 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 persönliches Foul von A2, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich oder disqualifizierend. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls.
- 37-4** **Kommentar:** Bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung gilt folgendes: Hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen und ein Verteidiger verursacht an dem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat, einen Kontakt in der Absicht, die Spieluhr nicht starten zu lassen, dann ist dieser Kontakt als persönliches Foul zu pfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend.
- 37-5** **Situation:** Beim Spielstand von 83:80 und 1:04 auf der Spieluhr im vierten Viertel 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 (zweites Mannschaftsfoul B).
- Regelung:** Dies ist ein persönliches Foul von B2, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten den Kontakt als keinen legitimen Versuch, den Ball zu spielen, oder als so hart, dass ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul vorliegt. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2.
- 37-6** **Situation:** Beim Spielstand von 83:80 und 1:02 auf der Spieluhr im vierten Viertel hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. A2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B2, der als Foul gepfiffen wird.
- Regelung:** A2 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Der Kontakt ist aber als persönliches Foul von A2 zu pfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten den Kontakt als so hart, dass ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul vorliegt. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls.
- 37-7** **Situation:** Beim Spielstand von 83:80 und 1:00 auf der Spieluhr im vierten Viertel hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. B2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld abseits des Einwurfs einen Kontakt an A2, der als Foul gepfiffen wird.
- Regelung:** B2 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen, und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Ohne vorherige Verwarnung ist dies ein Unsportliches Foul. A2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 37-8** **Kommentar:** Jeder regelwidriger Kontakt durch einen Spieler von hinten oder seitlich an einem Gegenspieler, der zum gegnerischen Korb zieht, während sich kein anderer Gegenspieler zwischen dem zum Korb ziehenden Spieler, dem Ball und dem gegnerischen Korb befindet, ist bei einem Schnellangriff nur solange als Unsportliches Foul zu ahnden, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt. Ein regelwidriger Versuch, den

Ball direkt zu spielen oder jeder überharte Kontakt kann jedoch zu jedem Zeitpunkt des Spiels als Unsportliches Foul geahndet werden.

- 37-9 Situation:** Bei einem Schnellangriff dribbelt A1 zum gegnerischen Korb, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben, und wird dabei von B1 von hinten gefoult.

Regelung: Dies ist ein Unsportliches Foul von B1.

- 37-10 Situation:** Zum Abschluss eines Schnellangriffs und bevor A1 den Ball zum Korbwurf in seinen Händen hat, wird er von B1 von hinten am Arm getroffen

- a) beim Versuch, ihm den Ball aus den Händen zu spielen.
- b) mit überhartem Kontakt.

Regelung: Dies ist in beiden Fällen ein Unsportliches Foul von B1.

- 37-11 Situation:** Zum Abschluss eines Schnellangriffs beginnt A1 mit der Korbwurfbewegung, als er von B1 von hinten am Arm getroffen wird

- a) beim Versuch, den Ball zu blocken.
- b) mit überhartem Kontakt.

Regelung: Dies ist ein

- a) persönliches Foul von B1.
- b) Unsportliches Foul von B1.

- 37-12 Situation:** A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als B1 den Ball aus der Hand von A1 in das Vorfeld der Mannschaft B tippt. Bevor B1 den Ball unter Kontrolle bringen kann, wird er von A1 von hinten gestoßen, um den Gegenangriff zu stoppen. Es befindet sich kein Gegenspieler zwischen B1, dem Ball und dem gegnerischen Korb.

Regelung: Dies ist ein Unsportliches Foul von A1.

- 37-13 Kommentar:** Hat ein Spieler sein fünftes Foul begangen, wird er zum ausgeschlossenen Spieler. Jedes weitere von ihm verursachte Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Foul oder jedes unsportliche Verhalten von ihm wird seinem Trainer als „B“-Foul angeschrieben und entsprechend bestraft.

- 37-14 Situation:** B1 foult Dribbler A1 (zweites Mannschaftsfoul B). Dies ist das fünfte Foul von B1. B1 stößt auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank A1 weg.

Regelung: Mit seinem fünften Foul wurde B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Das anschließende unsportliche Verhalten von B1 wird seinem Trainer als Technisches Foul („B“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft A wirft den Freiwurf für das Technische Foul ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des unsportlichen Verhaltens von B1 war.

- 37-15 Situation:** A1 foult B1 (drittes Mannschaftsfoul A). Dies ist das fünfte Foul von A1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt, weil er sich bei einem Schiedsrichter lautstark beschwert.

Regelung: Mit seinem fünften Foul wurde A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Das anschließende Technische Foul von A1 wird seinem Trainer als Technisches Foul („B“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft den Freiwurf für das Technische Foul ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des persönlichen Fouls von A1 war.

- 37-16 Situation:** A1 foult B1 (zweites Mannschaftsfoul A). Dies ist das fünfte Foul von A1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er B1 wegstößt. B1 wehrt sich, stößt A1 weg und erhält ebenfalls ein Unsportliches Foul.

Regelung: Mit seinem fünften Foul wurde A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Sein anschließendes unsportliches Verhalten wird seinem Trainer als Technisches Foul („B“) angeschrieben. Das Unsportliche Foul von B1 wird diesem angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft der für A1 eingewechselte Spieler zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 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 wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

37-B Situation: A1 wird beim Korbwurf 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. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Im Fall b) zählt ein erzielter Korb und A1 wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. War der Korbwurf nicht erfolgreich, wirft A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

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 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 hartes, also Unsportliches Foul. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

37-D Situation: A1 wird bei einem Korbwurf von B1 gefoult. Nach dem Pfiff setzt er seine Korbwurfaktion fort und wird dabei von B2 überhart daran gehindert, den Korbwurf abzuschließen.

Regelung: Die Aktion von B2 ist als Unsportliches Foul zu ahnden. A1 wirft insgesamt vier Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Artikel 38 Disqualifizierendes Foul

38-1 **Kommentar:** Mit einer Disqualifikation verliert eine Person das Recht, in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein zu dürfen und kann daher 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 für sein verbales Fehlverhalten nicht mehr bestraft werden. Der Schiedsrichter bzw. Kommissar, falls anwesend, sendet einen Bericht über diesen Vorfall an die spielleitende Stelle.

38-3 **Kommentar:** Bei einer Disqualifikation aufgrund grob unsportlichen Verhaltens ohne Kontakt ist die Strafe dieselbe wie bei einer Disqualifikation mit Kontakt.

38-4 **Situation:** A1 begeht einen Schrittfehler. Aus Frustration darüber beleidigt er den Schiedsrichter und wird disqualifiziert.

Regelung: A1 wird zum disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird ihm als „D₂“ angeschrieben. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-5 **Kommentar:** Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird ihm als „D₂“ angeschrieben.

Wird eine andere Person disqualifiziert, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, wird dies dem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben. Die Strafe ist dieselbe wie bei jedem anderen Disqualifizierendem Foul.

38-6 **Situation:** A1 erhält sein fünftes persönliches Foul (zweites Mannschaftsfoul A). Aus Frustration darüber beleidigt er den Schiedsrichter. Gegen A1 wird ein Disqualifizierendes Foul verhängt.

Regelung: Mit seinem fünften Foul wurde A1 zum ausgeschlossenen Spieler, für seine Schiedsrichter-Beleidigung wurde A1 zu einem disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird bei A1 mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-7 **Kommentar:** Ein Disqualifizierendes Foul ist jedes grob unsportliche Verhalten eines Spielers oder einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Dazu gehören Aktionen

- a) gegen eine Person der gegnerischen Mannschaft, Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar.
- b) gegen ein Mitglied der eigenen Mannschaft.
- c) durch welche die Spielerausrüstung bewusst beschädigt wird.

38-8 **Situation:** Es kommt zu folgendem grob unsportlichem Verhalten:

- a) A1 schlägt seinen Mitspieler A2.
- b) A1 verlässt das Spielfeld und schlägt einen Zuschauer.
- c) A6 schlägt in seinem Mannschaftsbank-Bereich seinen Mitspieler A7.
- d) A6 schlägt auf den Anschreibertisch und beschädigt dabei die Wurfuhr.

Regelung: In den Fällen

- a) und b) wird A1 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird ihm als „D₂“ angeschrieben.
- c) und d) wird A6 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird bei ihm mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben.

Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-9 **Kommentar:** Wurde ein Spieler disqualifiziert und zeigt auf dem Weg zu seinem Umkleieraum ein Verhalten wie bei einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul, werden diese zusätzlichen Aktionen nicht spielrelevant bestraft, sondern der spielleitenden Stelle berichtet.

38-10 Situation: A1 wurde wegen Beleidigung des Schiedsrichters disqualifiziert. Auf dem Weg zu seinem Umkleieraum

- a) stößt er B1 weg nach Art eines Unsportlichen Fouls.
- b) schlägt er B1 nach Art eines Disqualifizierenden Fouls.

Regelung: Nachdem A1 disqualifiziert wurde, kann ihm kein weiteres Foul angeschrieben und bestraft werden. Das Verhalten von A1 muss durch den 1. Schiedsrichter oder den Kommissar, falls anwesend, an die spielleitende Stelle berichtet werden.

In beiden Fällen erhält ein Spieler der Mannschaft B für das Disqualifizierende Foul von A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-A **Kommentar:** Eine automatische Disqualifikation (SD) eines Spielers, Trainers oder Spielertrainers entsteht durch ein wiederholt unsportliches Verhalten, für das ein zweites Technisches oder Unsportliches Foul verhängt wird.

Eine normale Disqualifikation eines Mannschaftsmitglieds oder einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, entsteht durch ein grob unsportliches Verhalten, für das ein Disqualifizierendes Foul verhängt wird.

Art der Disqualifikation	Automatische Disqualifikation (Spieldisqualifikation SD)	Normale Disqualifikation
Definitionen:	Siehe 36-23, 36-24, 36-31 bis 36-36	Beispiele siehe 38-B.
Gegen wen verhängt:	Spieler, Trainer, Spielertrainer.	Spieler, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler, Trainer, 1. Trainer-Assistenten, weitere Personen des Mannschaftsbank-Bereichs.
Eintrag auf dem Anschreibebogen (Vorderseite):	„SD“ direkt hinter dem Foul.	Spielminute mit einem hochgestellten kleinen „D“. Im nächsten Foulkästchen bzw. im Raum dahinter ein großes „D“. Disqualifikation einer Person des Mannschaftsbank-Bereichs: Beim Trainer mit einem Technischen Foul („B“). Ist diese Person auf dem Anschreibebogen (Spieler, 1. Trainer-Assistent, ausgeschlossener Spieler), werden die verbleibenden Foulkästchen mit „D“ aufgefüllt.
Eintrag auf dem Anschreibebogen (Rückseite):	Kein Vermerk.	Vermerk über die Disqualifikation.
Bestrafung:	Nur das zu der automatischen Disqualifikation führende Technische oder Unsportliche Foul: Ein Freiwurf oder zwei Freiwürfe plus Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld.	Das Disqualifizierende Foul: Zwei Freiwürfe plus Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld.
Die disqualifizierte Person:	Muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben oder bis zum Spielende das Gebäude der Spielhalle verlassen.	
Bericht an die spielleitende Stelle:	Nein	Ja
Schiedsrichter-Handzeichen:	Kein Handzeichen. Person wird aus der Halle verwiesen.	Disqualifizierendes Foul (Handzeichen Nr. 52).

- 38-B** **Kommentar:** Folgende Situationen sind Beispiele, die sofort zu einer normalen Disqualifikation führen:
- 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 denen die Verletzung eines Spielers billigend in Kauf genommen wird.
 - f) Ein Trainer oder 1. Trainer-Assistent verlässt bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung den Mannschaftsbank-Bereich und trägt nicht zur Wiederherstellung der Ordnung bei.
 - g) Ein Trainer bearbeitet Mannschaftsbank, Banden, Wechselbank/Stuhl usw. mit seinen Füßen, bzw. schleudert Gegenstände 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 zum Anschreibertisch und schreit den Kommissar und/oder Mitglieder des Kampfgerichts an.
- 38-C** **Kommentar:** Beim Anfertigen des Berichts an die spielleitende Stelle muss der Schiedsrichter bzw. Kommissar, falls anwesend, den zur Disqualifikation führenden Sachverhalt 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 weiterverfolgen.
- 38-D** **Kommentar:** Kritisiert ein Mannschaftsmitglied eine Entscheidung in sachlicher Form, darf ein Schiedsrichter bzw. Kommissar dies auch „überhören“ oder deeskalierend reagieren. Schiedsrichter bzw. 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, vor allem wenn es von weiteren Personen wahrgenommen wird.
- 38-E** **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. Verletzt sich dadurch A1 und kann nicht weiterspielen, wirft der für ihn eingewechselte Ersatzspieler den zusätzlichen Freiwurf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 38-F** **Situation:** Der auf der Mannschaftsbank sitzende Ersatzspieler A6 ist über eine Schiedsrichter-Entscheidung so erregt, dass er wild gestikulierend auf den Schiedsrichter zuläuft und ihn dabei beleidigt.
Regelung: A6 ist sofort zu disqualifizieren. Auf dem Anschreibebogen werden in seiner persönlichen Foulzeile alle noch freien Foulkästchen mit einem „D“ versehen. Beim Trainer A wird ein Technisches Foul („B“) angeschrieben. Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 38-G** **Situation:** Eine disqualifizierte Person weigert sich, in den Umkleideraum seiner Mannschaft zu gehen bzw. das Gebäude zu verlassen.
Regelung: Nach einer angemessenen Wartezeit kann der 1. Schiedsrichter das Spiel abbrechen.

Artikel 39 Gewalttätigkeit

39-1 **Kommentar:** Heben sich nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung alle Strafen auf, erhält die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war oder welcher der Ball zustand, Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

39-2 **Situation:** Mannschaft A hat Ballkontrolle seit

- a) 20 Sekunden,
- b) 5 Sekunden,

als auf dem Spielfeld eine gewalttätige Auseinandersetzung entsteht. Die Schiedsrichter disqualifizieren je zwei Ersatzspieler beider Mannschaften wegen Verlassens ihres Mannschaftsbank-Bereichs.

Regelung: Mannschaft A, die vor der gewalttätigen Auseinandersetzung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand, mit

- a) 4 Sekunden
- b) 19 Sekunden

auf der Wurfuhr.

39-3 **Kommentar:** Einem Trainer wird ein einziges Technisches Foul angerechnet für die Disqualifikation von ihm selbst, seines 1. Trainer-Assistenten (falls einer von ihnen oder beide nicht die Schiedsrichter dabei unterstützen, die Ordnung wiederherzustellen), Ersatzspielern, ausgeschlossenen Spielern oder Mannschaftsbegleitern, die während einer Gewalttätigkeit den Mannschaftsbank-Bereich verlassen. Wird der Trainer disqualifiziert, wird dies bei ihm als „D₂“ angeschrieben. Betrifft dieses Technische Foul nur die Disqualifikation anderer Personen aus seinem Mannschaftsbank-Bereich, wird dies dem Trainer als „B₂“ angeschrieben. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe und Einwurf für die gegnerische Mannschaft.

Jedes weitere Disqualifizierende Foul wird mit zwei Freiwürfen und Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.

Alle Strafen werden ausgeführt, sofern sich nicht gleiche Strafen gegen beide Mannschaften aufheben. In diesem Fall geht das Spiel weiter wie nach einem Disqualifizierenden Foul mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

39-4 **Situation:** Während einer gewalttätigen Auseinandersetzung betritt A6 das Spielfeld und wird deshalb disqualifiziert.

Regelung: Das Foul wird bei A6 mit einem „D“ angeschrieben und die weiteren Kästchen werden mit „F“ aufgefüllt. Beim Trainer A wird dies als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-5 **Situation:** A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und B6 betreten das Spielfeld, beteiligen sich aber nicht an der Schlägerei. A7 betritt auch das Spielfeld und schlägt B1 mit der Faust ins Gesicht.

Regelung: A1 und B1 werden disqualifiziert („D“). A7 wird disqualifiziert („D“). Auf dem Anschreibebogen werden die verbleibenden Foulkästchen von A7 mit „F“ aufgefüllt. A6 und B6 werden disqualifiziert („D“), weil sie während einer Gewalttätigkeit das Spielfeld betreten haben. Auf dem Anschreibebogen werden die hinter dem „D“ verbleibenden Foulkästchen von A6 und B6 mit „F“ aufgefüllt. Trainer A und Trainer B erhalten dafür je ein technisches Foul („B“). Die Strafen für die beiden Disqualifizierenden Fouls (A1 und B1) und die beiden Technischen Fouls (A6 und B6) heben sich auf. Die Strafe für die aktive Beteiligung von A7 wird ausgeführt. Der für B1 eintretende Spieler wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-6 **Situation:** A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und Team-Manager A betreten das Spielfeld und beteiligen sich an der Schlägerei.

Regelung: A1 und B1 werden disqualifiziert („D“), die Strafen heben sich auf. Gegen Trainer A wird ein Technisches Foul („B₂“) verhängt, weil A6 und Team-Manager A den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben. A6 ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren („D₂“). Auf dem Anschreibebogen werden alle hinter dem „D“ verbleibenden Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Team-Manager A ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren. Seine Disqualifikation wird Trainer A als Technisches Foul („B₂“) mit einem Kreis um die Spielminute angeschrieben, da bei einer Gewalttätigkeit die Fouls gegen Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die namentlich nicht auf dem Anschreibebogen stehen, nicht zu den Trainerfouls für eine Spieldisqualifikation zählen.

Spieler der Mannschaft B werfen insgesamt sechs Freiwürfe – je zwei für das Technische Foul gegen Trainer A, weil A6 und Team-Manager A das Spielfeld betreten haben, zwei Freiwürfe für die Disqualifikation von A6 für seine aktive Teilnahme an der Auseinandersetzung und zwei Freiwürfe für das Technische Foul gegen Trainer A, weil Team-Manager A an der Auseinandersetzung aktiv teilgenommen hat.

Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-7 Situation: Trainer A verlässt seinen Mannschaftsbank-Bereich und beteiligt sich an der Schlägerei auf dem Spielfeld, indem er B1 heftig stößt.

Regelung: Trainer A wird disqualifiziert („D₂“), weil er seinen Mannschaftsbank-Bereich verlassen hat und nicht die Schiedsrichter dabei unterstützt, die Ordnung wiederherzustellen. Trainer A erhält kein weiteres Disqualifizierendes Foul für seine aktive Teilnahme an der Schlägerei. Auf dem Anschreibebogen werden alle seine noch freien Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-A Kommentar: Nach einer Gewalttätigkeit müssen Schiedsrichter bzw. Kommissar, falls anwesend, einen Bericht über den Sachverhalt an die spielleitende Stelle senden.

39-B 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-C Kommentar: Es gibt Situationen, verursacht durch Zuschauer oder Spieler, die es rechtfertigen, ein Spiel abubrechen. 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 eine ordnungsgemäße Weiterführung des Spiels nicht mehr möglich ist, muss der 1. Schiedsrichter im Rahmen seiner Zuständigkeit das Spiel abbrechen. Der Spielabbruch ist eine Tatsachenentscheidung.

39-D Situation:

- a) Der Schiedsrichter verhängt gegen B1 ein Foul. Danach kritisiert B1 lautstark den Schiedsrichter, so dass dieser ein Technisches Foul gegen B1 verhängt. Daraufhin stürzt sich B1 auf den Schiedsrichter und versetzt ihm einen Faustschlag.
- b) Während des Spiels stürzt aus einer vorderen Zuschauerreihe ein Zuschauer auf den Schiedsrichter und schlägt auf ihn ein.

Regelung: In beiden Fällen ist das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abubrechen. 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 müssen einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

39-E Situation: Während Mannschaft A in Ballkontrolle ist, kommt es auf dem Spielfeld zu einer Gewalttätigkeit. 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 1. 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 und keine dieser Personen sich aktiv an der Gewalttätigkeit beteiligt, geht das Spiel in beiden Fällen weiter mit Einwurf für Mannschaft A, da sie zum Zeitpunkt des Beginns der Gewalttätigkeiten Ballkontrolle hatte.

39-F 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 Siebkorb der Gastmannschaft.

Regelung: Die Schiedsrichter unterbrechen sofort das Spiel. Sie veranlassen über den Ordnungsdienst, dass dieser Zuschauer aus der Halle entfernt wird. Das Spiel geht weiter mit Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der B1 vom Zuschauer gestoppt wurde und mit der restlichen Spielzeit. Die Schiedsrichter haben einen Bericht über den Vorfall an die spielleitende Stelle zu senden.

39-G Situation: A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als ein Blockfoul von A2 an B2 gepfiffen wird. B2 versetzt A2 einen Faustschlag, Folge: Rudelbildung, B10 läuft von der Bank aufs Spielfeld und versucht, B2 festzuhalten. A10 und Betreuer A laufen aufs Spielfeld ins Getümmel, A10 schubst B3 und dann beschimpft Betreuer A die Schiedsrichter. Während die Schiedsrichter versuchen, zu deeskalieren, pfeifen sie ein Technisches Foul gegen A1, dann beruhigt sich die Situation.

Regelung: Es liegen Regelverletzungen (Originalstrafe in Klammer) in folgender Reihenfolge vor:

- | | | |
|----|--------------------------|--|
| a) | Offensiv-Foul A2 an B2 | (Einwurf B) |
| b) | Disqual. Foul B2 an A2 | (2 Freiwürfe A2 plus Einwurf A im Vorfeld) |
| c) | Disqual. Foul B10 | (T („B“) für Trainer B, 2 FW A plus EW A) |
| d) | Disqual. Foul A10 | (T („B“) für Trainer A, 2 FW B plus EW B) |
| e) | Disqual. Foul Betreuer A | (T („B“) für Trainer A, bereits in d) enthalten) |
| f) | Disqual. Foul A10 an B3 | (2 Freiwürfe B3 plus Einwurf B im Vorfeld) |
| g) | Disqual. Foul Betreuer A | (T („B“) für Trainer A, 2 FW B plus Einwurf B) |
| h) | Technisches Foul A1 | (1 Freiwurf B) |

Es kompensieren sich die Strafen b) und c), sowie die Strafen d) und f), übrig bleiben die Strafen a), g) und h). Die Strafe h) ist zuerst auszuführen (Technisches Foul), da Strafe g) zwar als Technisches Foul angeschrieben wird, aber ursächlich eine Disqualifikation ist. Da sich also nicht alle Strafen kompensieren, ist auch die Ballkontrolle der Mannschaft A vor Beginn nicht mehr relevant und da weitere Strafen ausgeführt werden, entfällt der Einwurf für die Strafe a).

Das Spiel geht weiter mit den Strafen für h) und g):

- 1) Einem Freiwurf für Mannschaft B ohne Aufstellung, Werfer beliebig,
- 2) Zwei Freiwürfen für Mannschaft B ohne Aufstellung, Werfer beliebig,
- 3) Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Anmerkung: Das Verhalten von B10 auf dem Spielfeld (Festhalten seines Mitspielers B2) wurde als Tatsachenentscheidung der Schiedsrichter nicht als aktive Teilnahme an der Gewalttätigkeit gewertet. Dafür gibt es keine zusätzliche Foulstrafe.

Artikel 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 direkt oder automatisch (SD) 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.

Artikel 41 Mannschaffsfouls: Strafen

- 41-A** **Kommentar:** Sobald der Ball nach dem vierten Foul eines Spielers innerhalb eines Viertels belebt wird, d. h. der Ball dem Einwerfer bzw. Freiwurfer zur Verfügung steht, veranlasst der Zeitnehmer, dass der Mannschaffsfoulanzeiger für diese Mannschaff aufgestellt wird.
- 41-B** **Kommentar:** Technische („C“ und „B“) und Disqualifizierende Fouls durch Personen des Mannschaffsbank-Bereichs zählen nicht zu den Mannschaffsfouls.
- 41-C** **Kommentar:** Alle Spielerfouls, die während aller Verlängerungen begangen werden, zählen zu den Mannschaffsfouls des vierten Viertels dieser Mannschaff.
- 41-D** **Kommentar:** Alle Fouls, die während einer Spielpause begangen und einem Spieler angeschrieben werden, zählen zu den Mannschaffsfouls dieser Mannschaff für das folgende Viertel.
- 41-E** **Kommentar:** Die Regeln unterscheiden zwischen den Begriffen „einer Mannschaff steht der Ball zu“ und „einer Mannschaff (einem Spieler) steht der Ball zur Verfügung“. Die erste Aussage betrifft die Mannschaffsfoul-Regel, die zweite die Wurfuhr-Regel:

Der Ball steht einer Mannschaff zu, sobald der Ball bei einem gegnerischen Korberfolg vollständig durch den Korb gefallen ist oder ihr aus anderen Gründen ein Einwurf oder Freiwurf zugesprochen wird. Es gilt: Begeht die Mannschaff ein Foul, die in Ballkontrolle ist oder welcher der Ball zusteht, gibt es dafür keine Freiwürfe aufgrund der Mannschaffsfoul-Regel.

Dagegen steht einer Mannschaff der Ball zur Verfügung, sobald der Freiwurfer den Ball zum ersten Freiwurf oder der Einwerfer den Ball zum Einwurf in den Händen hält. Es gilt: Ab diesem Zeitpunkt ist die Wurfuhr auf 24, bzw. 14 Sekunden zu setzen, falls damit die Ballkontrolle wechselt.

Anmerkung: Verzögert eine Mannschaff den Einwurf und der Schiedsrichter legt den Ball am Einwurfort auf den Boden, gilt der Ball als übergeben und steht somit dem Einwerfer zur Verfügung.

Artikel 42 Sonderfälle

- 42-1** **Kommentar:** In Sonderfällen, also bei mehreren möglichen Strafen während derselben Uhr-Stopp-Phase, 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:** B1 begeht an Werfer A1 ein Unsportliches Foul. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball
- verfehlt den Ring.
 - berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - geht in den Korb.
- Regelung:** In allen Fällen muss das Unsportliche Foul von B1 geahndet werden.
- Die Wurfuhr-Regelübertretung (der Ball verfehlte den Ring) wird nicht beachtet, da das Foul zuerst geschah. A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe ohne Aufstellung.
 - Es hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe ohne Aufstellung.
 - A1 erhält zwei oder drei Punkte sowie einen zusätzlichen Freiwurf ohne Aufstellung.
- In allen drei Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 42-3** **Situation:** B1 foult den Korbwerfer A1. Anschließend, A1 befindet sich immer noch in der Luft, wird A1 auch noch 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 an Dribbler A1 ein Unsportliches Foul. Anschließend erhalten Trainer A und Trainer B je ein Technisches Foul.
- Regelung:** Die gleichen Strafen für die Technischen Fouls gegen die Trainer heben sich auf. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 42-5** **Situation:** B1 foult den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend erhält A1 ein Technisches Foul.
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt. Die beiden Foulstrafen sind gleich und heben sich auf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 42-6** **Situation:** B1 foult den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend erhalten A1 und dann Trainer B Technische Fouls.
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt. Alle Foulstrafen sind gleich und heben sich in der Reihenfolge ihres Entstehens auf. Die Strafen für das persönliche Foul von B1 und das Technische Foul von Trainer A heben sich auf. Für das Technische Foul gegen Trainer B wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 42-7** **Situation:** B1 begeht am erfolgreichen Korbwerfer A1 ein Unsportliches Foul. Anschließend erhält A1 ein Technisches Foul.
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt. Die beiden Foulstrafen sind nicht gleich und heben sich daher nicht auf. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft A1 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 42-8** **Situation:** B1 foult Dribbler A1 im Vorfeld der Mannschaft A (drittes Mannschaftsfoul B). Anschließend wirft A1 den Ball an den Körper von B1 (Arme, Beine, Rumpf usw.).
- Regelung:** Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A im Vorfeld nächst der Stelle, an der sich das Foul gegen B1 ereignete. Mannschaft A hat die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, wenn diese 14

Sekunden oder mehr anzeigt. Mannschaft A hat 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

42-9 Situation: B1 foult Dribbler A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Anschließend wirft A1 den Ball aus kurzer Distanz direkt ins Gesicht von B1.

Regelung: Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul verhängt. Der für A1 eingewechselte Spieler wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-10 Situation: B1 foult Dribbler A1 (drittes Mannschaftsfoul B). Anschließend wirft A1 aus kurzer Distanz den Ball B1 direkt ins Gesicht.

Regelung: Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul verhängt. Der Ballbesitz für Mannschaft A verfällt, da weitere Strafen ausgeführt werden. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-11 Situation: B1 foult Dribbler A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Anschließend wirft A1 den Ball an den Körper von B1 (Arme, Beine, Rumpf usw.)

Regelung: Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft A1 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

42-12 Situation: Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 in seinem Rückfeld an A1 ein Foul begeht. Danach begeht B2 ein Technisches Foul.

- a) Das Foul von B1 ist das vierte, das von B2 das fünfte Mannschaftsfoul.
- b) Das Foul von B1 ist das fünfte, das von B2 das sechste Mannschaftsfoul.
- c) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht nicht in den Korb.
- d) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht in den Korb.

Regelung: In allen Fällen wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung für das Technische Foul von B2. Danach folgt:

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Foul von B1 geschah und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- c) A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- d) Der Korb von A1 zählt. A1 wirft einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

42-13 Situation: Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 ein Unsportliches Foul an A1 begeht. Danach erhält

- a) A2
 - b) B2
- ein Technisches Foul.

Regelung: In beiden Fällen wirft ein Spieler der

- a) Mannschaft B
- b) Mannschaft A

einen Freiwurf ohne Aufstellung. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 in beiden Fällen zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr

42-14 **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.

42-15 Situation: A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A2 und B2

- a) ein Doppelfoul.
- b) je ein Technisches Foul.

Regelung: Die gleichen Strafen für die Fouls von A2 und B2 heben sich auf. A1 wirft seinen zweiten Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 42-16 Situation:** A1 erhält zwei Freiwürfe, die beide erfolgreich sind. Bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt ist, begehen A2 und B2
- ein Doppelfoul.
 - je ein Technisches Foul.

Regelung: Die gleichen Strafen für die Fouls von A2 und B2 heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie wie nach jedem erfolgreichen letzten Freiwurf.

- 42-17 Kommentar:** Der Freiwurf als Strafe für ein Technisches Foul wird sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Dies gilt nicht, wenn einem Trainer ein Technisches Foul angeschrieben wird für die Disqualifikation einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Die Strafe für ein derartiges Technisches Foul (zwei Freiwürfe und Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld) wird in der Reihenfolge ausgeführt, in der alle Fouls und Regelübertretungen entstanden sind und nachdem gleiche Strafen gegeneinander aufgehoben wurden.

- 42-18 Situation:** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Auf dem Spielfeld entsteht eine gewalttätige Situation. Ersatzspieler A6 betritt das Spielfeld, ohne sich an der Gewaltsituation zu beteiligen.

Regelung: A6 ist zu disqualifizieren, da er während einer gewalttätigen Auseinandersetzung das Spielfeld betreten hat. Trainer A erhält ein Technisches Foul („B“). A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe für das Technische Foul gegen Trainer A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 42-19 Kommentar:** Bleiben nach Doppelfouls oder Streichung von gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, geht das Spiel weiter mit Einwurf für die Mannschaft, 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 Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- 42-20 Situation:** Während der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel wird gegen A1 und B1 ein Doppelfoul oder gegen Trainer A und B je ein Technisches Foul verhängt. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung
- Mannschaft A.
 - Mannschaft B.

Regelung:

- Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibetisch. Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal berührt wird, wird der Einwurfpfeil zugunsten Mannschaft B gedreht.
- Es gilt die analoge Regelung, Einwurf für Mannschaft B und Drehen des Einwurfpfeils zugunsten Mannschaft A.

- 42-A Kommentar:** Ereignen sich mehrere Fouls in einer Uhr-Stopp-Phase, ist folgendes zu beachten:

- Zuerst ist festzustellen, in welcher Reihenfolge sich die Fouls ereignet haben.
- Fouls mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften werden gegeneinander aufgerechnet. Dabei müssen Strafen in ihrer Gesamtheit verglichen werden, z. B. zwei Freiwürfe plus Ballbesitz sind als eine Einheit zu betrachten.
- Falls mehrere Fouls aufrechenbar sind, geschieht dies in der Reihenfolge ihres Entstehens.
- 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.
- Die Strafe für ein Technisches Foul mit einem Freiwurf wird sofort ausgeführt, sofern sie nicht mit einer anderen Foul-Strafen aufgerechnet wird.

- f) Einwürfe, unabhängig für welche Mannschaft, als Einzelstrafe oder als Bestandteil einer Strafe entfallen, wenn danach weitere Strafen folgen.
- 42-B** **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.
- 42-C** **Situation:** A1 und A2 foulten 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 das erste Foul geahndet.
- 42-D** **Kommentar:** Der Beginn einer Uhr-Stopp-Phase, die auf eine Regelverletzung folgt, ist der Pfiff des Schiedsrichters. Das Ende ist durch den Zeitpunkt festgelegt, an dem
a) der Schiedsrichter den Ball dem Freiwürfer zur Verfügung stellt.
b) beim Einwurf der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
Nur während dieses Zeitraums ist es möglich, Regelverletzungen mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften aufzurechnen.
- 42-E** **Kommentar:** Der Zeitraum vor Spielbeginn und die Pausen zwischen allen Spielabschnitten werden jede für sich ebenfalls als Uhr-Stopp-Phase betrachtet.
- 42-F** **Kommentar:** Ereignen sich mehrere Fouls vor dem Spiel oder in den Pausen zwischen den Spielabschnitten, werden die gleichen Strafen in der Reihenfolge ihres Entstehens aufgerechnet. Die übrigbleibenden Strafen werden ausgeführt.
- 42-G** **Situation:** B1 foulte A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Dann wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Danach erhält der Trainer B ein Technisches Foul.
Regelung: Die gleichen Strafen gegen A2 und Trainer B heben sich auf. A1 erhält zwei Freiwürfe für das Foul von B1.
- 42-H** **Situation:** B1 foulte A1 beim Zwei-Punkte-Korbwurf, der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Anschließend wird gegen B2 ein Technisches Foul verhängt, danach erhält der Trainer B ein Technisches Foul.
Regelung: Mannschaft A erhält insgesamt vier Freiwürfe und Ballbesitz. Die Foulstrafen für die Technischen Fouls werden zuerst ausgeführt. Zuerst werden die Freiwürfe – je ein Freiwurf – für die Technischen Fouls von B2 und Trainer B von jeweils einem Spieler der Mannschaft A geworfen. Anschließend wirft A1 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 42-I** **Situation:** Nach einem Foul von B1 am Dribbler A1 erhält A1 den Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf. Bevor der Ball eingeworfen wird, begeht A2 an seinem Gegenspieler B2 ein Foul.
Regelung: Beide Fouls ziehen als Strafe einen Einwurf nach sich. Mit der Übergabe des Balls an den Einwerfer A1 können sich die Strafen nicht mehr aufheben. Das Recht auf den Einwurf für das Foul von B1 geht der Mannschaft A verloren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B und 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 42-K** **Situation:** A1 wirft auf den Korb. Nachdem der Ball seine Hand verlassen hat, wird er noch in der Luft von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb und A1 erhält zwei Freiwürfe. Bevor A1 der Ball zur Verfügung steht, begeht A2 ein persönliches Foul an B2 (fünftes Mannschaftsfoul A).
Regelung: A1 erhält zwei Freiwürfe, da er sich noch in der Korbwurfbewegung befand. Zum Zeitpunkt des Fouls von A2 stand Mannschaft A der Ball bereits zu, sodass die Strafe hierfür Einwurf für Mannschaft B ist, der nach den Freiwürfen von A1 ausgeführt wird.
- 42-L** **Situation:** Während A1 dribbelt, verhängt ein Schiedsrichter ein Technisches Foul gegen A2. Die Wurfuhr zeigt 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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Stelle, an der der Ball beim ersten Technischen Foul gegen A2 war. Die Wurfuhr läuft mit den restlichen sechs Sekunden weiter.

42-M Situation: A1 begeht einen Schrittfehler. Bevor der Ball 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 geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A, da sie zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte.

Artikel 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 nächst gelegenen Plätze dürfen nur von Spielern der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden, die nächsten beiden nur von der angreifenden Mannschaft. Einer der beiden Plätze am nächsten beim Freierwerfer darf von der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden.

Wird ein Platz nicht von der dafür vorgesehenen Mannschaft beansprucht, kann er frei bleiben, darf aber nicht von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft eingenommen werden.

Der Freierwerfer 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 Freierwerfers 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 Freiwurf beendet ist. Sie dürfen den Freierwerfer nicht durch ihr Verhalten zu stören.

43-B **Kommentar:** Der Freierwerfer 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 die Hände des Freierwerfers verlassen hat. 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 Freierwerfers nicht beeinträchtigen.

43-C **Situation:** Während der Ball beim letzten Freiwurf von A1 in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist, springt B1 in die Zone und berührt den Ball.

Regelung: Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich und mit einem Punkt gewertet. Gegen B1 wird ein Technisches Foul verhängt.

43-D **Situation:** Während der Ball beim letzten 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 und mit einem Punkt gewertet. Gegen B1 wird ein Technisches Foul verhängt.

43-E **Situation:** Beim letzten 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: Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich und mit einem Punkt 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 geht weiter mit einer Sprungball-Situation.

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, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

43-G **Situation:** Nach dem 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 Freiwurfer 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.
- 43-I **Kommentar:**** Unsportliche Aktionen wie Wedeln mit den Armen, verbale Störungen etc. insbesondere durch den Verteidiger, der dem Freiwurfer am nächsten steht, führen bei einem erfolglosen Freiwurf zu einer Wiederholung des Freiwurfs.
- 43-K Situation:** Beim ersten von zwei oder drei Freiwürfen bzw. bei einem Freiwurf, auf den noch eine Einwurfstrafe folgt, begeht der Freiwurfer eine Regelübertretung.
Regelung: Ist der Freiwurf erfolgreich, zählt er nicht. Dem Freiwurfer steht jedoch noch der zweite bzw. dritte Freiwurf zu, bzw. das Spiel geht weiter mit Einwurf.
- 43-L **Kommentar:**** Wird der Ball bei einem Freiwurf durch das sich zusammenziehende Netz wieder nach oben aus dem Ring herausgeschleudert, zählt dieser Freiwurf nicht. Das Spiel geht weiter, 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-M **Kommentar:**** Verfehlt der letzte Freiwurf den Korb und berührt nicht den Ring, ist dies eine Regelübertretung des Freiwurfers und der Einwurf für die Gegenmannschaft erfolgt in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- 43-N Situation:** Beim letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch und kann noch in den Korb fallen. B1 tippt 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.

Artikel 44 Korrigierbare Fehler

- 44-1** **Kommentar:** Ein Fehler kann nur dann korrigiert werden, wenn er von einem Schiedsrichter, Kampfrichter bzw. 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 gestartet oder läuft weiter | - Fehler ist korrigierbar. |
| Ball ist tot | - Fehler ist korrigierbar. |
| Ball ist belebt | - Fehler ist nicht mehr korrigierbar. |
- Nach der Fehlerkorrektur geht das Spiel weiter mit Einwurf für die Mannschaft, welcher der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung wegen der Fehlerkorrektur zustand.
- 44-2** **Situation:** B1 foult A1 (viertes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter verhängen irrtümlich zwei Freiwürfe für A1. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf geht das Spiel weiter. B2 erhält den Ball und erzielt einen Korb. Der Fehler wird entdeckt,
- bevor
 - nachdem
- der Ball einem Spieler der Mannschaft A zum Einwurf von der Endlinie zur Verfügung steht.
- Regelung:** Der Korb von B2 zählt.
- Der Fehler ist noch korrigierbar. Die beiden Freiwürfe, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Endlinie, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.
 - Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.
- 44-3** **Situation:** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten erfolgreichen Freiwurf nimmt B2 irrtümlich den Ball und wirft ihn von der Endlinie zu B3 ein. Während B3 in seinem Vorfeld dribbelt und bei 18 Sekunden auf der Wurfuhr wird der Fehler entdeckt, nämlich den zweiten Freiwurf für A1 nicht auszuführen.
- Regelung:** Das Spiel wird sofort unterbrochen. A1 erhält seinen zweiten Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Mannschaft B hat 18 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 44-4** **Kommentar:** Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert. Ging das Spiel noch nicht weiter, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugesprochen, es sei denn es werden noch Strafen für weitere Regelverletzungen ausgeführt. Ging das Spiel bereits weiter, wird es zur Korrektur des Fehlers unterbrochen. Nach der Korrektur geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.
- Bemerken die Schiedsrichter, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers zum ersten Freiwurf verlassen hat, wird der falsche Freierwerfer sofort und ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.
- 44-5** **Situation:** B1 foult A1 (sechstes Mannschaftsfoul B). A1 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A1 führt A2 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt
- bevor der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
 - nachdem der Ball beim ersten Freiwurf die Hände von A2 verlassen hat.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf.
- Regelung:**
- Im Fall a) wird der Fehler sofort korrigiert und A1 erhält die zwei Freiwürfe. Eine Strafe wird nicht verhängt.
- Im Fall b) und c) werden beide Freiwürfe annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.
- Ist das Foul von B1 ein Unsportliches Foul, entfällt auch der Einwurf als Teil der Strafe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.
- 44-6** **Situation:** B1 foult A1 beim Korbwurf. A1 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A1 führt A2 die Freiwürfe aus. Der zweite Freiwurf berührt den Ring, A3 fängt den Rebound und erzielt

einen Korb. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Mannschaft B der Ball zum Einwurf von der Endlinie zur Verfügung steht.

Regelung: Die beiden Freiwürfe, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Der Korb von A3 bleibt gültig. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Stelle, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde, in diesem Fall von der Endlinie.

- 44-7 Situation:** B1 foult A1 beim Korbwurf. Der Wurf für zwei Punkte ist erfolglos. Anschließend wird gegen Trainer B ein Technisches Foul verhängt. Anstelle von A1, der wegen des Fouls von B1 an ihm zwei Freiwürfe werfen müsste, führt A2 alle drei Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hände von A2 zum dritten Freiwurf verlassen hat.

Regelung: Der erste Freiwurf für das Technische Foul wurde von A2 legal ausgeführt. Die beiden von A2 ausgeführten Freiwürfe, die A1 hätte ausführen müssen, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.

- 44-8 Situation:** B1 foult den Dribbler A1 (sechstes Mannschaftsfoul B), als das Signal der Spieluhr zum Ende des dritten Viertels ertönt. Die Schiedsrichter entscheiden, dass das Foul von B1 bei 0,3 Sekunden auf der Spieluhr geschah. A1 erhält zwei Freiwürfe, die aber von A2 geworfen werden. Der Fehler wird entdeckt, nachdem der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.

Regelung: Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld und mit 0,3 Sekunden auf der Spieluhr.

- 44-9 Kommentar:** Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel nächst der Stelle 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 letzten 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 Korb. Dann zählt dieser Korb, der Fehler wird nicht beachtet und das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.

- 44-10 Situation:** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Danach tippt B2 den von A2 gedribbelten Ball ins Aus. Trainer A beantragt eine Auszeit. Während der Auszeit bemerken die Schiedsrichter den Fehler, dass A1 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

Regelung: A1 erhält zwei Freiwürfe und das Spiel geht anschließend weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 44-11 Situation:** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Im ersten Viertel stehen auf der Spieluhr noch 2 Sekunden. Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Der Ball wird von A2 zu A3 eingeworfen und das Viertel endet. Während der nachfolgenden Spielpause bemerken die Schiedsrichter den Fehler, dass A1 zwei Freiwürfe zugestanden hätten. Der Einwurfspfeil zeigt in Richtung Mannschaft A.

Regelung: Der Fehler ist noch korrigierbar. A1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das zweite Viertel beginnt mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- 44-12 Situation:** B1 foult A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf wird A2 beim erfolglosen Korbwurf von B2 gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Während der darauffolgenden Auszeit der Mannschaft A bemerken die Schiedsrichter den Fehler, dass A1 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

Regelung: A1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Anschließend erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 44-13 Situation:** B1 foulst A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern 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 beachtet und das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 44-14 Situation:** B1 foulst den Dribbler A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter bemerken jetzt, dass A1 ein unzulässiges Logo auf dem Trikot hat. A1 erhält Unterstützung durch seinen Manager, der das Logo abklebt und wird daraufhin gegen A6 ausgewechselt. Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf bemerken die Schiedsrichter den Fehler und unterbrechen das Spiel.
- Regelung:** Der Fehler ist noch korrigierbar. A1 wurde ausgewechselt, weil er von einem Mannschaftsbegleiter Unterstützung erhalten hat. Sofern das Trikot von A1 in Ordnung ist, wird er wieder eingewechselt und führt die zwei Freiwürfe aus. Ist das Trikot immer noch nicht in Ordnung, führt A6 die zwei Freiwürfe aus. In beiden Fällen geht das Spiel weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 44-15 **Kommentar:**** Ein Fehler bei der Zeitnahme der Spielzeit kann von den Schiedsrichtern jederzeit während des Spiels korrigiert werden, solange der Anschreibebogen vom 1. Schiedsrichter noch nicht unterschrieben ist.
- 44-16 Situation:** Bei 7 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und beim Spielstand von 76:76 erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Vorfeld. Nachdem der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat, wird die Spieluhr drei Sekunden zu spät gestartet. Nach weiteren vier Sekunden erzielt A1 einen Korb. Zu diesem Zeitpunkt bemerken die Schiedsrichter, dass die Spieluhr drei Sekunden zu spät gestartet wurde.
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt, falls die Schiedsrichter sicher sind, dass er innerhalb der verbleibenden Zeit von sieben Sekunden erzielt wurde. Sind sie außerdem überzeugt, dass die Spieluhr drei Sekunden zu spät gestartet wurde, bleibt keine Zeit mehr zum Spielen übrig. Die Schiedsrichter entscheiden, dass die Spielzeit beendet ist.
- 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 geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A. A1 gibt einen Fehlpass zu B1, der den Ball fängt, aber wiederum an A2 verliert. Jetzt wird der Fehler bemerkt.
- Regelung:** Die Ballkontrolle hat zweimal gewechselt, der Fehler ist aber noch korrigierbar. A1 erhält zwei Freiwürfe. Danach geht das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.
- 44-C Situation:** B1 foulst A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A1 keine zwei Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erhält A2 den Ball, dribbelt und verliert den Ball an B2, der daraufhin von A2 gefoult wird (fünftes Mannschaftsfoul A).
- Regelung:** Da der Fehler noch korrigierbar ist, geht das Spiel weiter mit zwei Freiwürfen für A1, 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-Phase ereigneten.
- 44-D Situation:** B1 foulst den Dribbler A1 bei 8 Sekunden auf der Spieluhr im zweiten Viertel. 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 zum ersten belebten Ball im dritten Viertel ist eine Korrektur möglich. Die Freiwürfe werden zu Beginn des dritten Viertels nachgeholt und das Viertel wird mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz begonnen.

- 44-E Situation:** B1 foulst A1 (fünftes Mannschaftsfoul B). Irrtümlich übergibt der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer A2. Der Fehler wird entdeckt, als
- bei laufender Spieluhr A1 den eingeworfenen Ball gefangen hat und dribbelt.
 - bei laufender Spieluhr A1 den eingeworfenen Ball gefangen hat und zu A3 passen will, jedoch B3 den Pass abfängt und somit Ballkontrolle erlangt.
 - der Einwurf von A2 durch B1 ins Aus abgefälscht wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
 - nach dem Einwurf von A2 zu A3 dieser Spieler von B3 gefoult wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
 - 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 weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 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 weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 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 geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 44-F Situation:** B1 foulst 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-G Situation:** Nach einem Korberfolg von A1 zeigt der vordere Schiedsrichter einen Drei-Punkte-Korb an. Der folgende Schiedsrichter sieht dies nicht und zeigt einen zwei-Punkte-Korb an.
- Regelung:** Dies ist kein korrigierbarer Fehler im Sinn dieses Artikels, sondern eine unklare Tatsachenentscheidung der Schiedsrichter. Der Anschreiber muss wissen, ob der erzielte Korb mit zwei oder drei Punkten angeschrieben wird. Beim nächsten toten Ball lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und bittet die Schiedsrichter um Klärung. Wird diese Unklarheit von den Schiedsrichtern selbst bemerkt, können sie das Spiel sofort unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.
- 44-H 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-I 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-K Situation:** B1 foult A1 beim Korbwurf. Die Freiwürfe führt jedoch A2 aus. A3 fängt nach dem erfolglosen letzten Freiwurf den Rebound und dribbelt. Jetzt wird der Fehler bemerkt.
Regelung: Der Fehler ist noch korrigierbar. Die Freiwürfe von A2 werden ersatzlos gestrichen. Da das Spiel nach dem Fehler bereits weiter ging, geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Stelle, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.
- 44-L **Kommentar:**** Ereignet sich ein korrigierbarer Fehler am Ende des vierten Viertels, können evtl. Freiwürfe bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters gestrichen oder nachgeholt werden. Dadurch kann sich das Endergebnis des Spiels ändern und gegebenenfalls eine Verlängerung erforderlich, bzw. nicht mehr erforderlich werden.
- 44-M Situation:** Es sind 3 Sekunden im vierten Viertel auf der Spieluhr. 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. B1 fängt den Rebound. 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, ist er erfolgreich, wird das Spiel verlängert. Die gespielten drei Sekunden werden nicht korrigiert.

Artikel 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

45-A **Kommentar:** Der Heimverein oder der Veranstalter stellt das Kampfgericht, welches vom 1. Schiedsrichter vor dem Spiel bestätigt wird: Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer. Der 1. Schiedsrichter bzw. der Kommissar, falls anwesend, kann gegebenenfalls eine Auswechslung von Kampfrichtern veranlassen.

45-B **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.

Auch die Kampfrichter bilden ein Team, in dem jeder zu jedem Zeitpunkt weiß, was gerade entschieden wurde und wie das Spiel weitergeht. Dies gilt insbesondere für die beiden Zeitnehmer bei der richtigen Bedienung ihrer Uhren. Es hilft zur gegenseitigen Aufmerksamkeit, wenn das Spiel wieder weitergeht. Auch der Anschreiber hat mit dem Zeitnehmer eine wichtige gemeinsame Funktion, wenn es um die Durchführung von Auszeiten und Spielerwechsel geht, sowie nach einem fünften Spielerfoul, vierten Mannschaftsfoul und falls es zu einer automatischen Disqualifikation (SD) kommt, da der Zeitnehmer die hierfür notwendigen Signale gibt und für die entsprechenden Anzeigen zuständig ist. Hierbei kann ein Anschreiber-Assistent einen Teil dieser Aufgaben nach klaren Absprachen übernehmen.

Rechtzeitig vor Spielbeginn überprüft der Kommissar die für den Wettbewerb gültigen Standards und führt mit den Schiedsrichtern eine eingehende Besprechung zur Vorbereitung auf das Spiel.

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 seinen Pflichten und Rechten Entscheidungen zu treffen. Außergewöhnliche Vorkommnisse während des Spiels, die direkten Einfluss auf das Spiel haben, kann der Kommissar dem 1. Schiedsrichter berichten und mit ihm beraten. Entscheidungen kann jedoch nur der 1. Schiedsrichter treffen.

Weitere Ausführungen zu den Aufgaben des Kommissars sind dem „Kampfrichter-Handbuch“ und den Bestimmungen für Kommissare im jeweiligen Wettbewerb in der jeweils gültigen Version zu entnehmen.

45-C **Kommentar:** Die Kampfrichter am Tisch müssen so platziert sein, dass sie das Geschehen auf dem Spielfeld gut und ohne jede Einschränkung überblicken können. Ihr Gesichtsfeld darf nicht von Gerätschaften und davorsitzenden 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 bzw. ein Beobachter des Gastvereins bequem daran Platz finden.

Die Tischfläche muss in der Höhe mit evtl. vorhandenen Werbebanden vor dem Anschreibertisch bündig abschließen und es darf keine Lücke zwischen dem Anschreibertisch und der Werbebande sein.

Seitlich und hinter dem Anschreibertisch muss ausreichend freier Raum vorhanden sein, der von Zuschauern frei zu halten ist. Einzig der Schiedsrichterbetreuer und der Chef des Ordnungsdienstes dürfen sich hier aufhalten.

45-D **Kommentar:** Die Mannschaftsbank-Bereiche beginnen in einem Abstand von fünf Meter von der Mittellinie. Auf der Bank dürfen gemäß FIBA-Regeln maximal 16 Personen sitzen: Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler und maximal sieben Mannschaftsbegleiter mit

besonderen Aufgaben wie Manager, Arzt, Masseur, weitere Trainer-Assistenten 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 und von ihnen verursachte Technische und Disqualifizierende Fouls werden dem Trainer als „B“-Fouls angeschrieben.

45-E **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 oder sie gar behindern. Er hat sich darüber hinaus jeglicher verbalen Äußerungen und Gestik zu enthalten.

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 eingesetzt oder durch eine andere Person ersetzt werden.

Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

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 obligatorisch.

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 Schreiber 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 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 mehr vorgenommen werden. Über Vorfälle danach oder zu spät entdeckte Fehler ist die spielleitende Stelle 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 erfolgreichen Korbwurf drei Punkte für A1 gezählt worden sind, ohne das Ergebnis einzukreisen.

Regelung: Können sich die Schiedsrichter bzw. der Kommissar, falls anwesend, nicht daran erinnern, dass in der angegebenen Minute ein erfolgreicher Drei-Punkte-Korbwurf erzielt 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 wegen Formfehlers nicht weiterverfolgt 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, geht das Spiel an dem Punkt weiter, 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 hinter dem Rücken der Schiedsrichter 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 Entschei-

dungen. 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 Schlussignal können nicht mehr spielrelevant 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 alle 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 kann es in den letzten Sekunden vor Spielende sehr hektisch werden. Oft ist das Schlussignal 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 wahrnehmen, 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. Sie müssen dazu die Kampfrichter bzw. 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 („0.0“ auf der Spieluhr, das rote Licht oder die Beleuchtung an den Innenrändern der Spielbretter) Vorrang vor dem akustischen Signal.

46-M Situation: Beim Schlussignal 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. Er vermerkt auf der Rückseite des Anschreibebogens den Spielstand beim irrtümlichen Schlussignal.

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 Protests 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, Schlussignal 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 Fair Play sowie Inhalt und Absicht der Regeln zu treffen.

Artikel 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

47-A **Kommentar:**

Regelverletzungen	
sind alle Aktionen, die außerhalb der Bestimmungen der Regeln liegen. Regelverletzungen unterteilen sich in Regelübertretungen und Fouls :	
Regelübertretungen sind Verletzungen der Regeln, bei der als Strafe der Verlust des Balls festgelegt ist (Ausnahmen: Einzelfälle nach Artikel 31 und Artikel 43).	Fouls 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-B **Kommentar:** Bei einer Regelübertretung muss der Schiedsrichter pfeifen, das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Spieluhr und anschließend das Handzeichen für die Regelübertretung geben. Danach geht das Spiel weiter mit der Strafe für die Regelübertretung.

47-C **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 oder nicht,
- c) gegebenenfalls sofort einen gültigen Korberfolg anzeigen,
- d) gegebenenfalls sofort die Anzahl der Freiwürfe anzeigen,
- e) gegebenenfalls sofort verbal den Freiwürfer benennen,
- f) zum Anschreibertisch gehen und gegebenenfalls sofort einen gültigen Korberfolg anzeigen, mit verbaler Unterstützung die Trikotnummer des Foulenden, Art des Fouls und die Spielfortsetzung anzeigen.

47-D **Kommentar:** Im Fall der Verletzung eines Schiedsrichters oder wenn er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb weniger Minuten weiter tätig sein kann, geht das Spiel weiter. 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 anwesend, entscheidet der/die andere(n) Schiedsrichter über die Vertretung.

Artikel 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

48-A **Kommentar:** Wird während einer Spielpause ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul verhängt, wird dieses Foul dem Verursacher oder im Falle von Fouls durch 1. Trainer-Assistenten, wegen fünf Fouls ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen 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 Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul zwei Freiwürfe, gefolgt vom Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld. 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. Bei einem Technischen Foul wird der Freiwurf vor Beginn des Spielabschnitts ausgeführt und der nächste Spielabschnitt beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

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 oder bei einem Spielerwechsel 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 lassen, 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.

Artikel 49 Pflichten des Zeitnehmers

- 49-A** **Kommentar:** Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn, sofern für den Wettbewerb vorgeschrieben auch früher, startet der Zeitnehmer die Spieluhr, um alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer über die verbleibende Zeit bis zum Spielbeginn zu informieren.
- 49-B** **Kommentar:** Der Zeitnehmer misst die Dauer einer Auszeit, indem er seine Tisch-Stoppuhr in Gang setzt, sobald der Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Sowohl nach 50 Sekunden als auch nach dem Ablauf der Auszeit nach einer Minute gibt der Zeitnehmer sein Signal.
- 49-C** **Kommentar:** Sofern auf der Anzeigentafel keine eigene Auszeituhr vorhanden ist, startet der Zeitnehmer seine Tisch-Stoppuhr, sobald der vorhergehende Spielabschnitt beendet ist d. h. nachdem alle Aktivitäten beendet sind, die noch zum abgelaufenen Spielabschnitt gehören (z. B. Freiwürfe, Protestadministrationen, IRS-Einsatz). Für alle Spielpausen gilt folgender Ablauf:

Verbleibende Zeit (Min)	Spielpause vor Spielbeginn (20 Min)	Halbzeitpause (15 Min)	Pause nach 1. und 3. Viertel und vor jeder Verlängerung (2 Min)
8:30, 8:00 bzw. 6:00	1. Schiedsrichter pfeift (Vorstellung)		
3:00	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter	
1:30	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter	
0:30	1. Schiedsrichter pfeift	1. Schiedsrichter pfeift	Zeitnehmersignal, 1. Schiedsrichter pfeift
0:00	Zeitnehmersignal	Zeitnehmersignal	Zeitnehmersignal

- 49-D** **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: Nein, die Spieluhr läuft weiter. Sie wird nur gestoppt, wenn ein Korb erzielt wird, während die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger im vierten Viertel oder in einer Verlängerung anzeigt.

B – Anschreibebogen – Disqualifizierende Fouls

B-1 Beispiele für Disqualifizierende Fouls von verschiedenen Personen:

Beim Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs während einer Gewalttätigkeit die Schiedsrichter nicht bei der Wiederherstellung der Ordnung unterstützen

Bei aktiver Beteiligung an einer Gewalttätigkeit

1. Nur der **Trainer** wird disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

2. Nur der **1. Trainer-Assistent** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

3. Sowohl der **Trainer** als auch der **1. Trainer-Assistent** werden disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

4. Ein **Ersatzspieler** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D F F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

5. Zwei **Ersatzspieler** und ein **ausgeschlossener Spieler** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D F F
Spieler 10	P ₂	T ₁	P P D F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P P P DF
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Spieler 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P P P D ₂ F
Strafe: Acht Freiwürfe + Ballbesitz			

6. Eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂	B	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	B₂	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

7. Zwei zur **Mannschaft gehörende Begleitpersonen** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂	B	B
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	B₂	B₂
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Sechs Freiwürfe + Ballbesitz			

B-2 Beispiele für Technische Fouls gegen den Trainer für sein persönliches unsportliches Verhalten oder aus einem anderen Grund, zusammen mit der Disqualifikation von zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen, die den Mannschaftsbank-Bereich während einer Gewalttätigkeit verlassen haben:

1. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.
Im dritten Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Trainer	B ₂	B	C ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer **wird nicht disqualifiziert**

2. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.
Im dritten Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	B	B ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer **wird nicht disqualifiziert**

3. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.
Im dritten Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.
Im vierten Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Trainer	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer **wird aufgrund von zwei „C“-Fouls disqualifiziert**

4. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.
Im dritten Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.
Im vierten Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer **wird aufgrund von drei „B“-Fouls disqualifiziert**

F – Instant Replay System

1. Generelle Vorgehensweise

- F-1.1** **Kommentar:** Wird das IRS am Ende des vierten Viertels oder Verlängerung herangezogen, müssen die Schiedsrichter veranlassen, dass beide Mannschaften vorläufig noch auf dem Spielfeld bleiben.
- F-1.2** **Situation:** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig ertönt das Signal zum Ende des Viertels. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf noch während der Spielzeit erfolgte, und entscheiden sich dazu, dies mit dem IRS zu überprüfen. Die Mannschaften gehen zu ihren Mannschaftsbänken.
Regelung: Die Schiedsrichter müssen dafür sorgen, dass beide Mannschaft auf dem Spielfeld bleiben. Die Spielpause beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.
- F-1.3** **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 während des Spiels eingesetzt werden.
- F-1.4** **Situation:** A1 erzielt gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr 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 des Managers der Mannschaft B, das Mannschaftsvideo als IRS einzusetzen, ist abzulehnen.
- F-1.5** **Kommentar:** Überprüfen die Schiedsrichter, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt, ist das IRS zum nächsten Zeitpunkt heranzuziehen, wenn die Spieluhr gestoppt ist und der Ball tot ist.
Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger an, ist das IRS heranzuziehen, sobald der Ball im Korb und die Spieluhr gestoppt ist.
- F-1.6** **Situation:** A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.
Regelung: Das IRS ist zum nächsten Zeitpunkt heranzuziehen, wenn die Spieluhr gestoppt ist und der Ball tot ist.
Der nächste Zeitpunkt entsteht, sobald die Spieluhr von den Schiedsrichtern aus irgendeinem Grund gestoppt wird.
Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger an, ist das IRS heranzuziehen, sobald der Ball im Korb und die Spieluhr gestoppt ist.
- F-1.7** **Kommentar:** Ein Antrag auf Auszeit oder Spielerwechsel kann zurückgezogen werden, bis die Überprüfung einer Spielsituation per IRS abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.
- F-1.8** **Situation:** A1 erzielt einen Korb. Trainer B beantragt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde. Während der IRS-Überprüfung möchte Trainer B seine Auszeit zurückziehen.
Regelung: Der Antrag vom Trainer B auf eine Auszeit kann zurückgezogen werden, nachdem der Schiedsrichter nach der IRS-Überprüfung die endgültige Entscheidung angezeigt hat.
- F-1.9** **Situation:** Gegen B1 wird ein Unsportliches Foul verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul unsportlich war. B6 beantragt einen Spielerwechsel für B1. Während der IRS-Überprüfung geht B6 wieder zurück zu seiner Mannschaftsbank.

Regelung: Der Antrag von B6 auf Spielerwechsel kann zurückgezogen werden, nachdem der Schiedsrichter nach der IRS-Überprüfung die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

2. Am Ende eines Spielabschnitts

F-2.1 Situation: A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball nach Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb annulliert.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball vor Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korberfolg durch den Schiedsrichter bestätigt.

F-2.2 Situation: A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Wurf die Auslinie berührt hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat. Zusätzlich kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob Werfer A1 eine Ausball-Regelübertretung begangen hat. Ist dies der Fall, kann auch die verbleibende Zeit auf der Spieluhr bestimmt werden.

F-2.3 Situation: Bei 2,5 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. B1 fängt den Rebound und beginnt zu dribbeln. Jetzt ertönt das Signal der Spieluhr zum Spielende. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 beim Landen mit dem Ball im Aus war.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Spieler, der nicht auf dem Korb wirft, im Aus war.

F-2.4 Situation: A1 erzielt einen Zwei-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat. Zusätzlich kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball die Hand von A1 0,4 Sekunden vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass der Ball erst 0,2 Sekunden nach Ablauf der Wurfuhr die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Stelle, an der sich die Wurfuhr-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr wird auf 0,6 Sekunden gesetzt. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

F-2.5 Situation: A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des zweiten Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob Mannschaft A eine Acht-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat. Zusätzlich kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine Acht-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball die Hand von A1 vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass Mannschaft A die Acht-Sekunden-Regel

übertreten hat, als auf der Spieluhr noch 0,8 Sekunden waren wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B an der Stelle, an der sich die Acht-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr wird auf 0,8 Sekunden gesetzt. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass Mannschaft A die Acht-Sekunden-Regel nicht übertreten hat, zählt der Korb von A1. Das zweite Viertel ist beendet. Die zweite Halbzeit beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der verlängerten Mittellinie.

F-2.6 Situation: Mannschaft B führt mit 2 Punkten. B1 foult A1, als das Signal der Spieluhr zum Ende der ersten Verlängerung ertönt (fünftes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der ersten Verlängerung begangen wurde.

Regelung: Das IRS kann am Ende jeder Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit begangen wurde. War dies der Fall, erhält A1 zwei Freiwürfe. Die Spieluhr wird auf die restliche Spielzeit gesetzt.

F-2.7 Situation: B1 foult A1 beim erfolglosen Zwei-Punkte-Korbwurf, als das Signal der Spieluhr zum Ende der zweiten Verlängerung ertönt.

Regelung: Das IRS kann am Ende jeder Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der zweiten Verlängerung begangen wurde.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass sich das Foul vor Ende der zweiten Verlängerung ereignete, erhält A1 zwei Freiwürfe. Die Spieluhr wird auf die restliche Spielzeit gesetzt.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass sich das Foul nach Ende der zweiten Verlängerung ereignete, wird das Foul nicht beachtet. A1 erhält keine Freiwürfe. Handelt es sich jedoch um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul und folgt noch eine weitere Verlängerung, wird das Foul bestraft.

3. Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger an

F-3.1 Situation: Bei 1:41 auf der Spieluhr im vierten Viertel wirft A1 erfolgreich auf den Korb, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr die Hand des Werfers A1 verlassen hat.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Wurfuhr-Signal ertönte, handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der die Wurfuhr-Regelübertretung geschah.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball bei dem Korbwurf die Hand von A1 verlassen hat, bevor das Wurfuhr-Signal ertönte, handelt es sich nicht um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet, der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie wie nach jedem Korberfolg.

F-3.2 Situation: Bei 1:37 auf der Spieluhr im vierten Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und A2 foult abseits des Balls B2 irgendwo im Vorfeld der Mannschaft A (drittes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von A2 geschah.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf bei Ertönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball beim Korbwurf die Hand von A1 verlassen

hat, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte und zusätzlich, dass der Ball die Hand von A1 verlassen hat, bevor das Foul von A2 geschah, zählt der Korb von A1. Das Foul von A2 wird bestraft. Es handelt sich nicht um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A, das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie wie nach jedem Korberfolg. Die Spieluhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul von A2 geschah, bevor der Ball beim Korbwurf die Hand von A1 verlassen hat und zusätzlich, dass das Foul von A2 geschah, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte, wird das Foul von A2 bestraft. Der Korb von A1 zählt nicht. Es handelt sich nicht um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A, das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der das Foul von A2 geschah. Die Spieluhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball beim Korbwurf die Hand von A1 verlassen hat und zusätzlich, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor das Foul von A2 geschah, handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Foul von A2 wird nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in ihrem Rückfeld nächst der Stelle, an der die Wurfuhr-Regelübertretung geschah. Die Spieluhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

F-3.3 Situation: Bei 1:34 auf der Spieluhr im vierten Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und B2 foult abseits des Balls A2 im Vorfeld der Mannschaft A (drittes Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von A2 geschah.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul von B2 geschah, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte und zusätzlich, dass das Foul von B2 geschah, während sich A1 in der Korbwurfbewegung befand, handelt es sich nicht um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet. Das Foul von B2 wird bestraft. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Foul von B2 geschah. Die Spieluhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter und die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass sich A1 in der Korbwurfbewegung befand, als das Signal der Wurfuhr ertönte und zusätzlich, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor das Foul von B2 geschah, handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Foul von B2 wird nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in ihrem Rückfeld nächst der Stelle, an der die Wurfuhr-Regelübertretung geschah. Die Spieluhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

F-3.4 Situation: Bei 7,5 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel und kurz bevor A1 den Ball in seinem Vorfeld einwirft, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Zu etwa derselben Zeit wird von einem anderen Schiedsrichter ein Unsportliches Foul gegen B2 an A2 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, in welcher Reihenfolge die Fouls geschahen.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, in welcher Reihenfolge Fouls geschehen. Beide Fouls bleiben bestehen. Das Technische Foul wird zuerst bestraft. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf, anschließend wirft A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

- F-3.5 Situation:** Bei 1:16 auf der Spieluhr im vierten Viertel wirft A1 auf den Korb. Der Schiedsrichter entscheidet auf Goaltending. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball bereits im Abwärtsflug war.
- Regelung:** Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob Goaltending richtig entschieden wurde.
- Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball im Abwärtsflug zum Korb berührt wurde, bleibt die Goaltending-Entscheidung bestehen.
- Ergibt die Überprüfung per IRS, dass der Ball noch nicht im Abwärtsflug zum Korb war, wird die Goaltending-Entscheidung zurückgenommen und es entsteht eine Sprungball-Situation.
- F-3.6 Situation:** Bei 38 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt das Spielbrett oberhalb des Rings und wird dann von B1 berührt. Der Schiedsrichter entscheidet, dass die Ballberührung durch B1 legal war und entscheidet nicht auf Goaltending.
- Regelung:** Das IRS kann nur eingesetzt werden, wenn der Schiedsrichter auf eine Goaltending entschieden hat.
- F-3.7 Situation:** Bei 38 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wird A1 beim Korbwurf von B1 gefoult. Der Ball berührt das Spielbrett oberhalb des Rings und wird dann von B2 berührt. Der Schiedsrichter entscheidet nicht auf Goaltending. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B2 den Ball regelwidrig berührt hat.
- Regelung:** Das IRS kann nur eingesetzt werden, wenn der Schiedsrichter auf eine Goaltending entschieden hat.
- F-3.8 Situation:** Bei 28 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wird A1 beim Zweipunkte-Korbwurf von B1 gefoult und B2 berührt nach dem Foul den Ball auf dem Weg zum Korb. Der Schiedsrichter entscheidet auf Goaltending. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B2 den Ball regelwidrig berührt hat.
- Regelung:** Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob Goaltending von B2 richtig entschieden wurde.
- Ergibt die Überprüfung per IRS, dass B2 den Ball im Abwärtsflug zum Korb berührt hat, bleibt die Goaltending-Entscheidung bestehen. Der Korb zählt und A1 erhält einen zusätzlichen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Ergibt die Überprüfung per IRS, dass B2 den Ball im Aufwärtsflug zum Korb berührt hat, wird die Goaltending-Entscheidung zurückgenommen. A1 erhält zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- F-3.9 Situation:** Bei 1:37 auf der Spieluhr im vierten Viertel geht der Ball ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.
- Regelung:** Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, welcher Spieler den Ausball verursacht hat. Die Auszeit von einer Minute Dauer beginnt erst, wenn die Überprüfung per IRS abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.
- F-3.10 Situation:** Bei 5:53 auf der Spieluhr 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. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.
- Regelung:** Das IRS kann zu diesem Zeitpunkt nicht eingesetzt werden. Nur wenn die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 oder weniger anzeigt, kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.
- F-3.11 Situation:** Bei 1:45 auf der Spieluhr in der Verlängerung passt A1 in der Nähe der Seitenlinie den Ball zu A2. B1 geht dazwischen und tippt den Ball ins Aus. Die Schieds-

richter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Pass zu A2 nicht bereits im Aus war.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Spieler oder der Ball im Aus waren.

4. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels

F-4.1 Situation: B1 foult A1 beim erfolgreichen Korbwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 seine Korbwurfbewegung bereits begonnen hat, als das Foul von B1 geschah.

Regelung: Das IRS kann zu keinem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob A1 bei seinem Korbwurf gefoult wurde.

F-4.2 Situation: B1 foult A1 beim Korbwurf. A1 erzielt einen Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball die Hand von A1 bei seinem Korbwurf bereits verlassen hat, als das Foul von B1 geschah.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball die Hand von A1 bei seinem Korbwurf vor dem Foul verlassen hat.

F-4.3 Situation: A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der Ball springt vom Ring hoch, hat noch die Möglichkeit in den Korb zu gehen und wird dann von A2 oder B2 berührt. Der Ball geht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb zwei oder drei Punkte zählt.

Regelung: Das IRS kann während des Spiels nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball, der noch in den Korb gehen kann, von A2 oder B2 berührt wird.

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Korb von A1 zwei oder drei Punkte zählt.

F-4.4 Situation: B1 foult A1 beim Korbwurf. A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Korb von A1 zwei oder Punkte zählt.

F-4.5 Situation: Bei 40 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel hat A1 der Ball zum Einwurf in seinen Händen oder steht zu seiner Verfügung, als B2 auf dem Spielfeld einen Kontakt an A2 verursacht. Gegen B2 wird ein Unsportliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in den Händen von A1 war, als das Foul gepfiffen wurde.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Foul zu einem persönlichen Foul abzuwerten ist.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul geschah, bevor der Ball eingeworfen wurde, bleibt das Unsportliche Foul von B2 bestehen.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass das Foul geschah, nachdem der Ball eingeworfen wurde, wird das Foul von B2 in ein persönliches Foul umgewandelt.

F-4.6 Situation: B1 schwingt seinen Ellbogen gegen A1 und dies wird als Unsportliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 mit dem Ellbogen A1 getroffen hat.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul in ein Technisches Foul umzuwandeln ist.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass durch das Schwingen mit dem Ellbogen kein Kontakt vorlag, ist das Foul von B1 in ein Technisches Foul umzuwandeln.

F-4.7 Situation: Gegen B1 wird ein persönliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich

nicht sicher, ob es ein Unsportliches Foul oder ob es überhaupt ein Foul war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches Foul in ein Unsportliches Foul umzuwandeln ist. Ergibt die Überprüfung per IRS, dass kein Kontakt vorlag, kann das persönliche Foul nicht annulliert werden.

F-4.8 Situation: A1 dribbelt bei einem Schnellangriff zum Korb und hat keinen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb. B1 versucht mit seinem Arm, den Ball zu erreichen, und kommt von der Seite in Kontakt mit A1. Gegen B1 wird ein Unsportliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es ein Unsportliches Foul von B1 war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Unsportliches Foul zu einem persönlichen Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist. Ergibt die Überprüfung per IRS, dass A1 für den Kontakt verantwortlich war, indem er auf den Arm von B1 schlug, kann das Unsportliche Foul des Verteidigers B1 zu einem persönlichen Foul abgewertet werden. Es kann aber nicht in ein Offensiv-Foul von A1 umgewandelt werden.

F-4.9 Situation: B1 foult den Dribbler A1. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein Unsportliches Foul war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches Foul in ein Unsportliches Foul aufzuwerten ist. Ergibt die Überprüfung per IRS, dass A1 und nicht B1 für den Kontakt verantwortlich war, kann das Foul des Verteidigers B1 nicht in ein Offensiv-Foul von A1 umgewandelt werden. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

F-4.10 Situation: Dribbler A1 begeht einen Schrittfehler. Anschließend wird gegen B1 ein unsportliches Foul verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein Unsportliches Foul war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Unsportliches Foul in ein persönliches Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass es ein Unsportliches Foul von B1 war, bleibt es unsportlich.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass es ein persönliches Foul von B1 war, wird es nicht beachtet, da es nach dem Schrittfehler geschah.

F-4.11 Situation: B1 foult A1 beim Korbwurf. Anschließend wird A1, der sich immer noch in der Korbwurfbewegung befindet, von B2 unsportlich gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B2 ein Unsportliches Foul war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Unsportliches Foul in ein persönliches Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass es ein Unsportliches Foul von B2 war, bleibt es unsportlich. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das persönliche Foul von B1. Anschließend wirft A1 weitere zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Unsportliche Foul von B2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Ergibt die Überprüfung per IRS, dass es ein persönliches Foul von B2 war, wird es nicht beachtet, da es nach dem ersten Foul geschah. A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-4.12 Situation: Im dritten Viertel begeht B1 ein Unsportliches Foul an A2. Im vierten Viertel wird A1 beim erfolgreichen Korbwurf von B1 gefoult. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein Unsportliches Foul war. Während die Schiedsrichter dies per IRS überprüfen, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 an A1 ein Unsportliches Foul war, wird B1 für sein zweites Unsportliches Foul automatisch disqualifiziert. Das Technische Foul wird nicht beachtet. Es kann weder B1 noch seinem Trainer angerechnet werden. A1 wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

F-4.13 Situation: Bei 42,2 Sekunden auf der Spieluhr im zweiten Viertel dribbelt A1 in Richtung seines Vorfelds. Dabei stellen die Schiedsrichter fest, dass auf Spieluhr und Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung: Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die korrekte Zeit auf beiden Uhren zu ermitteln. Nach der IRS-Überprüfung geht das Spiel weiter mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, wo der Ball war, als das Spiel unterbrochen wurde. Spieluhr und Wurfuhr laufen mit der verbleibenden Zeit weiter.

F-4.14 Situation: A2 wirft seinen zweiten Freiwurf, der Ball geht in den Korb. Jetzt sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob A2 der richtige Freierwerfer ist.

Regelung: Das IRS kann im Spiel herangezogen werden, um den richtigen Freierwerfer zu identifizieren, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt ist, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde.

Ergibt die Überprüfung per IRS einen falschen Freierwerfer, ist dies ein korrigierbarer Fehler, einem falschen Freierwerfer die Ausführung von Freiwürfen erlaubt zu haben. Die beiden Freiwürfe, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

F-4.15 Situation: A1 und B1 beginnen, sich mit Fäusten zu attackieren, und weitere Spieler und Personen des Mannschaftsbank-Bereichs beteiligen sich. Nach einiger Zeit stellen die Schiedsrichter wieder die Ordnung auf dem Spielfeld her.

Regelung: Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um sowohl die bei der Gewalttätigkeit beteiligten Spieler zu identifizieren als auch die Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die dabei das Spielfeld betreten haben. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibtisch klar und deutlich an und erläutert sie den Trainern beider Mannschaften.

F-4.16 Situation: Zwei Gegenspieler beginnen, gegenseitig aggressiv aufeinander einzureden und stoßen sich dabei leicht. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel. Nachdem die Schiedsrichter die Ordnung wieder hergestellt haben, sind sie sich nicht sicher, welche Spieler daran beteiligt waren.

Regelung: Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei der Gewalttätigkeit beteiligten Spieler zu identifizieren. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibtisch klar und deutlich an und erläutert sie den Trainern beider Mannschaften.

Ende der Regelinterpretation