



Basketball-Regelinterpretation 2010

Auslegung der Offiziellen Basketballregeln

www.basketball-bund.de

Stand: März 2010

© **Copyright 2010**

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:
Alfred Drost, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes
Dr. Norbert Esser, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes
Klaus Preller, Schiedsrichterkommission des Deutschen Basketball-Bundes
Albert Schencking, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	5
ALLGEMEINE HINWEISE	6
EINFÜHRUNG	7
REGEL I DAS SPIEL	10
Art. 1 Definitionen	10
REGEL II SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG	11
Art. 2 Spielfeld	11
Art. 3 Ausrüstung	12
REGEL III MANNSCHAFTEN	14
Art. 4 Mannschaften	14
Art. 5 Verletzung eines Spielers	15
Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	17
Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer	17
REGEL IV SPIELVORSCHRIFTEN	20
Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	20
Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	20
Art. 10 Zustand des Balls	22
Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	25
Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	25
Art. 13 Wie der Ball gespielt wird	27
Art. 14 Ballkontrolle	27
Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion	28
Art. 16 Korberfolg und seine Wertung	29
Art. 17 Einwurf	31
Art. 18 Auszeit	35
Art. 19 Spielerwechsel	38
Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	44
Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	44
REGEL V REGELÜBERTRETUNGEN	46
Art. 22 Regelübertretungen	46
Art. 23 Spieler im Aus - Ball im Aus	46
Art. 24 Dribbeln	46
Art. 25 Schrittfehler	48
Art. 26 Drei-Sekunden	51
Art. 27 Nah bewachter Spieler	52
Art. 28 Acht-Sekunden	53
Art. 29 24-Sekunden	55
Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	61
Art. 31 Goaltending und Stören des Balls	65
REGEL VI FOULS	71
Art. 32 Fouls	71
Art. 33 Kontakt (Grundsätze)	71
Art. 34 Persönliches Foul	71
Art. 35 Doppelfoul	74
Art. 36 Unsportliches Foul	74
Art. 37 Disqualifizierendes Foul	76
Art. 38 Technisches Foul	77
Art. 39 Gewalttätigkeit	83

REGEL VII	ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN	85
Art. 40	Spieler mit fünf Fouls	85
Art. 41	Mannschaftsfouls: Strafen	85
Art. 42	Sonderfälle	86
Art. 43	Freiwürfe	89
Art. 44	Korrigierbare Fehler	92

REGEL VIII	PFLICHTEN UND RECHTE DER SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND DES KOMMISSARS	96
Art. 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	96
Art. 46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	97
Art. 47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	103
Art. 48	Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten	104
Art. 49	Pflichten des Zeitnehmers	105
Art. 50	Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers	106

BILDVERZEICHNIS

Bild 3.1	Anordnung der 24-Sekunden-Anzeigegeräte	12
Bild 7.1	Mannschaftsliste	18
Bild 16.1	Ball von unten in den Korb	30
Bild 31.1	Ball im Korb	65
Bild 31.2	Ball nicht im Korb	65
Bild 31.3	Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer	66
Bild 31.4	Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger	66
Bild 31.5	Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger	66

EINLEITUNG

Die vorliegende Fassung enthält die zehnte Auflage der Basketball-Regelinterpretation – Auslegung der Offiziellen Basketball-Regeln 2008 der FIBA -, herausgegeben vom Deutschen Basketball Bund e. V.

Die Popularität des Basketballs steigt nach wie vor auf der ganzen Welt. Dieser kontinuierliche Erfolg macht es erforderlich, den Reiz und die Attraktivität des Spiels anhand der Spielregeln sicherzustellen. Andererseits hat die Welt-Technische Kommission der FIBA die Pflicht, dafür zu sorgen, dass die Regeln keiner Mannschaft einen unfairen Vorteil einräumen. Um diese Zielsetzungen weiterhin sicherzustellen, hat die FIBA die ab dem Jahr 2008 gültigen Regeln beschlossen und darüber hinaus zusätzliche Interpretationen herausgegeben.

- In einigen Regeln wurden aufgrund gemachter Erfahrungen neue Elemente eingeführt, die das Angriffsspiel beleben und das Basketballspiel attraktiver machen sollen.
- Einige im normalen Basketballspiel untypische und selten vorkommende Situationen und Regelungen wurden aus den Regeln herausgenommen und in Interpretationen aufgenommen.
- Der Aufbau und die Reihenfolge der Artikel wurden geändert.
- Viele Regeltexte wurden redaktionell überarbeitet, um die Regeln klarer und besser lesbar darzustellen. Ausnahmen und Querverweise wurden stark reduziert.
- Der Anhang „Technische Ausrüstung“ soll die Erbauer von Sporthallen, Hersteller von Basketballartikeln und Ausrichter von Veranstaltungen unterstützen. Er dient auch als Grundlage für Zulassungs-Richtlinien der FIBA und der nationalen Verbände sowie zur Anpassung vorhandener oder Erstellung neuer internationaler Standards.

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 problemlos hergestellt werden.

Die hier zusammengefassten Interpretationen entsprechen der offiziellen Regelauslegung, die die FIBA im Rahmen internationaler Schiedsrichter-Seminare, anderer Kongresse und in schriftlichen Ausarbeitungen herausgegeben hat.

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, die Handzeichen der Schiedsrichter und den Anschreibebogen. Ebenfalls sollte man unbedingt mit dem FIBA Schiedsrichter-Handbuch (Schiedsrichtertechnik) und dem Kampfrichter-Handbuch vertraut sein. Die Regelinterpretationen können aufgrund der Komplexität nur als Ergänzung zu diesen Schriften gelten. Sie sollen zur Weiterbildung dienen und ein Leitfaden für die richtige Anwendung der Regeln sein.

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

Falls diese Regelinterpretation Anlass zu kritischen Anmerkungen gibt, sollten Sie die Autoren darüber informieren.

Deutscher Basketball Bund e. V.

ALLGEMEINE HINWEISE

1. a) Jede Situation in diesem Heft wird mit zwei Nummern gekennzeichnet (z. B. 27-2, 29-4, 37-1).
- b) Die erste Ziffer bezeichnet die Artikelnummer der „Offiziellen Basketball-Regeln“, die diese Situation erläutert.
- c) Die zweite Ziffer ist eine laufende Nummer innerhalb dieses Artikels.

Falls erforderlich wird der Leser auf eine ähnliche oder im Zusammenhang stehende Situation an anderer Stelle in diesem Heft hingewiesen.

2. Mannschaften werden als „Mannschaft A“ oder „Mannschaft B“ bezeichnet:
 - a) „Mannschaft A“ ist die 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 „A-4“ bis „A-8“ bezeichnet.
 - b) Ersatzspieler oder Mannschaftsmitglieder, die nicht auf dem Spielfeld sind, werden mit „A-10“ bis „A-14“ bezeichnet.
 - c) Trainer werden „Trainer A“, „Trainer B“, „Trainer-Assistent A“ und „Trainer-Assistent B“ bezeichnet.

EINFÜHRUNG

1. Selbstverständnis des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter muss alles tun, um ein geachteter Unparteiischer zu sein. Dazu gehören vor allem gute Kondition und verantwortungsvolle geistige und körperliche Vorbereitung auf das Spiel. Darüber hinaus muss er über Urteilsvermögen und Mut sowie Anpassungsfähigkeit verfügen. Ohne Mut kommt auch ein ausgezeichnetes Urteilsvermögen als wichtigste Eigenschaft nicht zum Tragen. Umgekehrt ist Mut ohne Urteilsvermögen wertlos. Anpassungsfähigkeit ist eine wertvolle Eigenschaft des Schiedsrichters, die es ihm ermöglicht, sich auf den Spielablauf einzustellen.

Dem Schiedsrichter muss ständig bewusst sein, dass er nicht der Hauptakteur des Spiels ist. Die Zuschauer und Medienvertreter kommen nicht seinetwegen, sondern wegen der Spieler. Es muss ihm gelingen, im Hintergrund des Spiels zu bleiben und das Spiel den Spielern zu überlassen, und dennoch die Kontrolle über das Spiel zu haben. Seine Rolle kann verglichen werden mit der Funktion eines „Orchesterdirigenten“, eines „Schutzengels“ oder eines „Verkehrspolizisten“. Der Schiedsrichter muss jeder dieser Funktionen im Spiel gerecht werden und sich in allen drei Rollen stets respektvoll und höflich verhalten.

Der Schiedsrichter erbringt gegen Bezahlung eine Dienstleistung und hat somit die Verpflichtung, sich professionell zu verhalten. Dies gilt unabhängig von der Höhe des Betrags, den er für das Spiel erhält. Der Professionalismus des Schiedsrichters drückt sich durch seine Vorbereitung auf die Saison und auf das Spiel, durch die Vermittlung des ersten Eindrucks und durch Beherrschung seines „Handwerks“ aus.

Der Schiedsrichter muss fähig und bereit sein, alle Spiele zu leiten, nicht nur die ihm wichtig erscheinenden. Er muss häufige Trennungen von Familie und Freunden, von Arbeit und Beruf oder zumindest starke Einschränkungen seiner Freizeit und anderer Hobbys in Kauf nehmen. Er setzt sich regelmäßigem Training, Lehrgängen, Reisen und Strapazen aus und muss ständig lernbereit sein. Schiedsrichter zu sein setzt somit eine Opferbereitschaft voraus. Diese kann er auf Dauer nur erbringen, wenn er Spaß an Basketball hat und er seine Schiedsrichtertätigkeit mit Freude ausübt.

Hat der Schiedsrichter keine Freude an seiner Tätigkeit, sollte er aufhören.

2. Voraussetzungen des Schiedsrichters

Fitness: Der Schiedsrichter muss ständig in Bewegung sein, um den besten Blickwinkel auf das Spiel zu haben und dem Spiel besser folgen zu können. Er hat eine den Spielern vergleichbare körperliche Leistung zu erbringen und ist Leistungssportler wie diese. Somit ist es seine Pflicht, sich auf die Saison vorzubereiten und auch während der Saison fit zu halten, die Schiedsrichtertätigkeit allein ist hierfür nicht ausreichend. Schiedsrichter, die körperlich nicht fit sind, sind nicht in der Lage, insbesondere am Ende eines Spiels, die richtigen Entscheidungen zu treffen und in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren.

Regeln und Schiedsrichtertechnik: Vollkommene Kenntnis der Regeln und ihrer Interpretation ist die selbstverständliche und unabdingbare Voraussetzung für einen Schiedsrichter, garantiert aber für sich alleine noch keine gute Schiedsrichterleistung.

- Der Schiedsrichter muss die Spielregeln beherrschen, kein anderer kann sie für ihn lernen.
- Wer die Spielregeln beherrscht, trifft normalerweise auch die richtigen Entscheidungen.

Basketball ist ein Spiel, das eine buchstabengetreue Anwendung der Regeln nicht zulässt. Der Schiedsrichter soll vielmehr seine Entscheidungen danach treffen, welchen Einfluss eine bestimmte Regelverletzung auf die Spielsituation hat. Im Verlauf eines Basketballspiels gibt es zahlreiche Körperkontakte, von denen jedoch nur die beachtet werden sollen, die das Spiel wirklich beeinflussen. Der Schiedsrichter muss in jedem Einzelfall nach eigenem Ermessen urteilen und entscheiden. Das Verständnis für diese Differenzierung unterscheidet den fähigen vom unfähigen Schieds-

richter. Die beste Regelkenntnis hilft ohne dieses Verständnis wenig, gute Kenntnisse über Technik und Taktik des Basketballspiels sind hierzu unabdingbar.

Eine gute Technik des Schiedsrichters wird ihn befähigen, alle Situationen aus guter Perspektive beurteilen zu können, sowie seine Entscheidungen allen Beteiligten klar und unmissverständlich anzuzeigen.

Mental: Neben der körperlichen Vorbereitung und der ständigen Beschäftigung mit dem Regelwerk gehört zur Vorbereitung des Schiedsrichters die geistige und psychologische Arbeit, das Entwickeln eines persönlichen Stils und die Einstellung zum Spiel. Der Schiedsrichter muss den Stil entwickeln, der am besten zu ihm passt. Von anderen sollte der Schiedsrichter nur das übernehmen, was seiner Persönlichkeit entspricht. Die Entwicklung eines persönlichen Stils hat sehr viel Ähnlichkeit mit einem „Büffett“: Ein bisschen hiervon, ein bisschen davon.... Ein Schiedsrichter, der versucht einen Kollegen vollständig zu kopieren, wird daran scheitern, dass er in entscheidenden Momenten das für ihn selbst „richtige“, d. h. seiner eigenen Persönlichkeit entsprechende Verhalten nicht abrufen kann.

Die richtige Einstellung zum Spiel gewinnt der Schiedsrichter dadurch, dass er daran arbeitet, was für das Spiel am besten ist, wie man in schwierigen Situationen gegenüber Trainern, Spielern, Funktionären u. a. reagiert, wie man das Tempo des Spiels kontrollieren kann und welche Körpersprache und Gestik am besten zu ihm passt.

Merkmale eines souveränen Schiedsrichters sind

- **Ehrlichkeit:**
 - Er muss seinem Gewissen folgen.
 - Sobald das Spiel begonnen hat, sind die Schiedsrichter die einzigen neutralen Beobachter auf dem Spielfeld.
- **Mut und mentale Stärke:**
 - Der Schiedsrichter muss pfeifen, was er sieht.
 - Er muss stets bereit sein, konsequent Entscheidungen zu treffen.
 - Er darf sich nicht beeinflussen lassen, insbesondere nicht durch Zuschauer, Funktionäre, Trainer oder Spieler.
 - Es gehört mehr Mut dazu, eine unpopuläre Entscheidung zu treffen als sie zu unterlassen.
- **Urteilsvermögen:**
 - Richtige Auslegung des Spiels
 - Gesunder Menschenverstand
 - Flexibilität
- **Beständigkeit:**
 - Eine gleich bleibende Linie ist besonders wichtig.
 - Die Spieler müssen wissen, was sie dürfen und was sie nicht dürfen.
- **Einfühlungsvermögen und emotionale Stärke:**
 - Bei der Auslegung der Spielregeln
 - Bei den zwischenmenschlichen Beziehungen
 - „Gespür für das Spiel“ haben
 - Er muss sich auch in angespannten Situationen stets unter Kontrolle haben.

3. Leitung des Spiels

Der erste Eindruck des Schiedsrichters wird durch Pünktlichkeit, Redeweise, Auftreten und Verhalten geprägt. Zum professionellen Eindruck gehören weiter eine korrekte Kleidung der Schiedsrichter und ihr Auftreten als Team, sowohl vor, während und nach dem Spiel.

Entscheidungen. Basketball ist ein außergewöhnliches Spiel. Ein Spiel, das gut geleitet wird, ist aufregend und spektakulär. Insbesondere ist von den Schiedsrichtern darauf Wert zu legen, dass das Gleichgewicht zwischen Spielfluss und Spielkontrolle aufrecht erhalten wird. Dabei ist zu beachten:

- Alle Entscheidungen sind nach Sinn und Geist der Regeln zu treffen. So ist z. B. nicht zu pfeifen, wenn in einer unbeabsichtigten Aktion weder die eine noch die andere Mannschaft einen Vorteil oder Nachteil hat.
- Alle Entscheidungen sind unmissverständlich und so schnell wie möglich zu treffen und für jedermann sichtbar und deutlich anzuzeigen.
- Nach einer Entscheidung ist der Ball zügig ins Spiel zu bringen - allerdings je nach Situation nicht so schnell, dass einer Mannschaft hieraus ein Vorteil entsteht.
- Über getroffene oder nicht getroffene Entscheidungen sind keine Diskussionen mit Spielern und Trainern zu führen.

Verhaltens-Grundsätze. Folgende Verhaltensweisen sind für einen guten Schiedsrichter unerlässlich:

- Sich nicht anbiedern, aber stets freundlich und höflich sein.
- Gute und aufrichtige Zusammenarbeit mit den Kollegen praktizieren.
- Mitzählen der Sekunden zur Anwendung der Zeitregeln (Drei-Sekunden, Fünf-Sekunden und Acht-Sekunden) und bei der Ausführung von Einwürfen und Freiwürfen.
- Beim Foul nicht nur den Spieler bezeichnen, der das Foul begangen hat, sondern sich auch den Freierwerfer merken, insbesondere bei einer Auszeit.
- Ruhige und sichere Bewegungen bei der Übergabe des Balls an einen Spieler.
- Bei Unklarheiten hinsichtlich gefällter Entscheidungen eindeutige Anordnungen geben.

4. Schiedsrichtergrundsätze

- **Die bessere Mannschaft muss gewinnen - immer!**
Die bessere Mannschaft ist nicht unbedingt die bekanntere Mannschaft oder die Heimmannschaft oder diejenige, die ein Spiel gewinnen muss, um aufzusteigen oder nicht abzustiegen. Die bessere Mannschaft ist diejenige, die am Spieltag während des Spiels durch ihre Aktionen zeigt, dass sie die bessere ist. Die Schiedsrichter dürfen diese Mannschaft nicht daran hindern, den Erfolg für ihr besseres Spiel zu erringen, den sie verdient.
- **Der Schiedsrichter entscheidet, was er sieht - die Regeln entscheiden über den Fortgang.**
Der Schiedsrichter reagiert grundsätzlich nur auf die Aktionen der Spieler und Trainer vor, während und nach dem Spiel. Aufgabe des Schiedsrichters ist es zu entscheiden,
 - a) ob eine Aktion, die er gesehen hat, nach seiner Beurteilung eine Regelverletzung darstellt oder nicht,
 - b) wer für die Regelverletzung verantwortlich ist,
 - c) ob durch die Regelverletzung ein Spieler oder dessen Mannschaft einen Vorteil oder Nachteil hat, oder ob die Regelverletzung aus Gründen der Spielkontrolle geahndet werden muss.
 Wenn Punkt c) zutrifft, ist die Regelverletzung zu pfeifen. Die Konsequenzen daraus liegen nicht im Ermessen des Schiedsrichters und dürfen daher auch seine Entscheidung nicht beeinflussen. Die Konsequenzen sind in den Regeln oder in den Ausschreibungen der Wettbewerbe festgelegt.
- **Die Verantwortung über Sieg oder Niederlage liegt nicht bei den Schiedsrichtern.**
 - Die Spieler entscheiden ein Spiel durch ihre Aktionen.
 - Die Schiedsrichter reagieren lediglich auf diese.
 Daher liegt die Verantwortung für Sieg oder Niederlage bei den Mannschaften. Manche Trainer und Spieler versuchen, diese Verantwortung auf die Schiedsrichter zu verlagern und damit deren Entscheidungen zu beeinflussen. Darauf dürfen sich die Schiedsrichter nicht einlassen.

Art. 1 Definitionen

1-1 Kommentar. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die in den entsprechenden Artikeln niedergelegten Einschränkungen.

1-2 Kommentar. Stellt der 1. Schiedsrichter nach Beendigung des Spiels bei der Überprüfung des Anschreibebogens einen Zählfehler fest, muss er diesen Zählfehler berichtigen. Denkbar ist, dass hierdurch die Spielwertung zu einem umgekehrten Ergebnis führt.

Nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters dürfen auf dem Anschreibebogen keine Eintragungen oder Änderungen vorgenommen werden. Vorfälle danach oder zu spät entdeckte Fehler sind der spielleitenden Stelle zu melden.

Art. 2 Spielfeld

2-1 Kommentar. Das Basketballfeld wird als Raum über seinen Grenzlinien definiert. Die auf dem Spielfeld eingezeichneten besonderen Flächen werden wie die drei Kreise und die Begrenzten Zonen als Räume über den jeweiligen Grenzen betrachtet. Viele Bestimmungen der Regeln lassen sich besser verstehen, wenn man diesen Grundsatz beachtet. Die definierten Räume werden für die Spieler in bestimmten Situationen so betrachtet, als seien sie mit Wänden versehen.

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

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

Die Begrenzte Zone hat keine Wände. Die kurzen Linien, die die Plätze und Neutrale Zone entlang der Seiten der Begrenzten Zone markieren, sind jedoch als Wände zu betrachten (1 Meter tief). Die Regeln legen für die Begrenzte Zone fest, dass das Kriterium für eine Regelverletzung der Zeitpunkt der Berührung des Bodens durch den Werfer bzw. durch die Spieler an der Seite der Begrenzten Zone ist.

Hinsichtlich der Übertretung der Drei-Sekunden-Regel muss darauf hingewiesen werden, dass ein Spieler, der sich in der Begrenzten Zone befindet, den Raum über den Grenzlinien dieser Zone vollkommen verlassen muss, bevor die Drei-Sekunden-Spanne abgelaufen ist. Ein Spieler nimmt nur dann eine Position außerhalb der Begrenzten Zone ein, wenn er mit beiden Füßen den Boden außerhalb der Begrenzten Zone berührt.

2-2 Situation. Bei einer Anlage, die nicht den vorgeschriebenen Abmessungen entspricht - insbesondere befinden sich die Endlinien weniger als 1,20 Meter hinter den Spielbrettern -, sind die Freiwurflinien in 5,80 Meter Entfernung zu den zugehörigen Endlinien eingezeichnet. Die Begrenzten Zonen sind an ihrer Basis 6,00 Meter breit. Welche Korrekturen muss der Schiedsrichter vornehmen lassen?

Regelung. Aus der Beschreibung geht hervor, dass die Einzeichnungen auf dem Boden stimmen. Es handelt sich somit um einen Fehler an der Korbanlage. Das wichtigste Maß ist die Entfernung des Spielbretts zur Freiwurflinie. Wenn diese Entfernung von 4,60 Meter 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 verlegt werden. Der 1. Schiedsrichter muss auf der Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk machen, so dass die spielleitende Stelle entsprechende Maßnahmen veranlassen kann.

2-3 Situation. Im Mittelkreis ist eine Werbefolie so angebracht, dass die Mittellinie nicht mehr sichtbar ist.

Regelung. Werbung im Mittelkreis ist zulässig. Die Größe des Mittelkreises darf nicht verändert werden und die Oberflächeneigenschaften müssen denen des übrigen

Spielbodens entsprechen. Die Mittellinie muss in einheitlicher Farbe zu den anderen Linien, 5 cm breit und vollständig und sehr gut sichtbar sein.

2-4 Situation. In einer Sporthalle sind die Mannschaftsbank-Bereiche nicht gekennzeichnet.

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

Art. 3 Ausrüstung

3-1 Kommentar. Die Heimmannschaft oder bei einem neutralen Spielort der Veranstalter ist für die Gestellung sowie das ordnungsgemäße Funktionieren der Ausrüstung verantwortlich.

3-2 Situation. Rechtzeitig vor Spielbeginn kontrollieren der Kommissar und die Schiedsrichter die Ausrüstung der Spielhalle. Dabei stellen sie fest, dass das eine Netz die vorgeschriebene Länge hat, während das andere Netz wesentlich zu lang ist.

Regelung. Der Kommissar und die Schiedsrichter müssen den Heimverein auffordern, bei beiden Netzen die ordnungsgemäße Länge herzustellen. Vorher kann das Spiel nicht beginnen. Ist kein Ersatznetz verfügbar, ist durch Abschneiden des zu langen Netzes die richtige Länge herzustellen.

3-3 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 wurde. Die Auswahl sollte etwa zwanzig Minuten vor Spielbeginn erfolgen. Danach steht der Ball keiner Mannschaft mehr zur Verfügung, sondern bleibt im Gewahrsam des Schiedsrichters.

3-4 Kommentar. Die Anzeigegeräte der 24-Sekunden-Anlage müssen folgendermaßen angeordnet sein:

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

Die Anzeigegeräte müssen von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer eingesehen werden können.

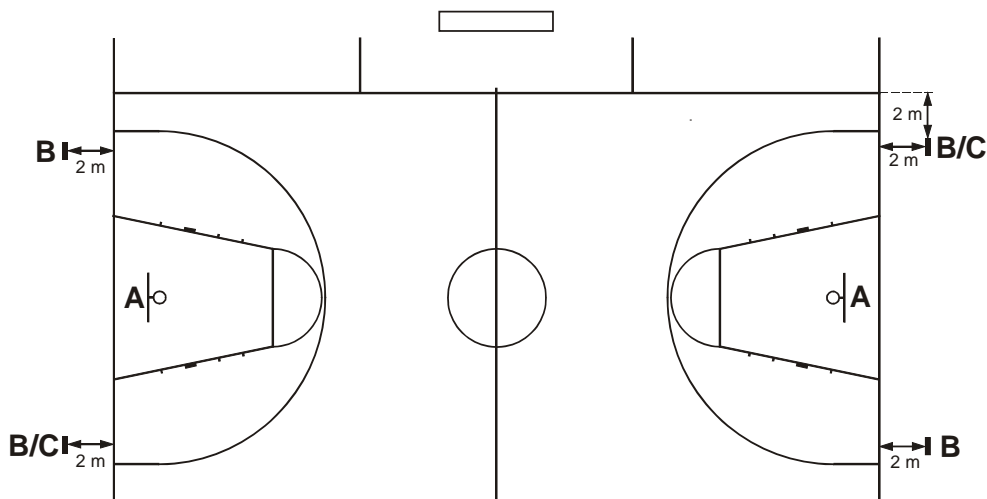


Bild 3.1 Anordnung der 24-Sekunden-Anzeigegeräte

- 3-5 Kommentar.** Spieluhr und 24-Sekunden-Anlage müssen mit einem sehr lauten, automatischen Signal für das Ende jeder Spielperiode und jeder Verlängerung bzw. 24 Sekunden-Periode ausgerüstet sein. Jedes Signal muss in voller Lautstärke einsetzen, damit die Schiedsrichter den Zeitpunkt des Spielendes deutlich hören können.

Die Schiedsrichter, gegebenenfalls der Kommissar, müssen vor Spielbeginn dieses Signal überprüfen. Dabei ist darauf zu achten, dass das Signal jederzeit wahrgenommen werden kann, auch in Abhängigkeit zu der Anzahl der Zuschauer. Unter Umständen ist ein weiteres akustisches Signal zur Unterstützung vorzusehen, da die üblichen automatischen Signale wie Sirene oder Horn oftmals nicht zu hören sind.

Es ist unbedingt erforderlich, dass das Signal der 24-Sekunden-Anlage ebenso wie das der Spieluhr mit großer Lautstärke einsetzt, um genau entscheiden zu können, welchen Zustand der Ball beim Signalbeginn hatte. Bei der Schnelligkeit des Spiels muss damit gerechnet werden, dass bei einem Korbwurf die Uhr nicht oder nicht rechtzeitig bedient wird, da der Zeitnehmer zu langsam reagiert.

- 3-6 Kommentar.** Eine geeignete sichtbare Anlage (nicht die Spieluhr) oder eine Stoppuhr wird zum Messen der Auszeiten und Spielpausen verwendet.

Bei einer Auszeit setzt der Zeitnehmer seine Stoppuhr in Gang, wenn ein Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Die Stoppuhr wird gestoppt, wenn 50 Sekunden verstrichen sind und der Zeitnehmer sein Signal für das Ende der Auszeit gibt. Dies gilt auch, falls die Auszeit nehmende Mannschaft nicht die gesamte Dauer der Auszeit nehmen möchte.

Zur Messung der Spielpausen siehe Kommentar 49-4.

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

- 3-7 Kommentar.** Die 24-Sekunden-Anlage muss mit der Hauptspieluhr so verbunden sein, dass

- beim Stoppen der Hauptspieluhr die Anlage ebenfalls anhält.
- vom Start der Hauptspieluhr an die Möglichkeit besteht, die Anlage manuell zu starten.
- bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Hauptspieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, falls erforderlich.

Anmerkung. Insbesondere darf die 24-Sekunden-Anlage beim Starten der Spieluhr nicht automatisch mitstarten, da zum Beispiel beim Sprungball zu Spielbeginn oder bei einem Einwurf die Spieluhr bereits bei der ersten Berührung durch einen Spieler auf dem Feld zu starten ist, während die 24-Sekunden-Anlage erst bei Erlangen der Ballkontrolle starten darf.

Art. 4 Mannschaften

4-1 Kommentar. Hat eine Mannschaft einen Spielertrainer, muss er Kapitän dieser Mannschaft sein.

4-2 Kommentar. Die unter „A“ auf dem Anschreibebogen aufgeführte Mannschaft ist immer, auch bei Turnieren oder Spielen auf neutralem Platz, als Heimmannschaft zu betrachten.

4-3 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 Stammspielmeldungen, 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 dem Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf Fouls begangen hat.

4-4 Kommentar. Nach den Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA sind nur die Nummern 4 bis 15 zu verwenden. Jedoch ist es den Nationalverbänden freigestellt, für ihre Wettbewerbe andere, maximal zweistellige Nummern zuzulassen.

4-5 Kommentar. Ein Mannschaftsmitglied, das disqualifiziert wird, verliert ab diesem Zeitpunkt die Spielberechtigung.

- Handelt es sich dabei um eine Spieldisqualifikation („SD-Disqualifikation“), verliert es nur die Spielberechtigung für das laufende Spiel. Es ist kein Bericht anzufertigen.
- Handelt es sich um eine Disqualifikation mit Bericht („D-Disqualifikation“), und es wird eine Sperre ausgesprochen, verliert das Mannschaftsmitglied für die Dauer dieser Sperre die Spielberechtigung für alle Pflichtspiele.

4-6 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 einer Spielperiode oder Verlängerung sind nur fünf Spieler jeder Mannschaft als Spieler definiert.

Während einer Spielpause gelten alle Mannschaftsmitglieder als Spieler.

Ein Mannschaftsmitglied ist Ersatzspieler, wenn es nicht spielt.

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

4-7 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.

4-8 Kommentar. Sichtbare T-Shirts unter den Spielhemden zu tragen ist generell nicht zulässig.

- 4-9 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.** Da diese Mannschaft nunmehr nicht in der Lage ist, das Spiel mit fünf Spielern zu beginnen, verliert sie das Recht zu spielen. Bei der Ausführung des Sprungballs zur Eröffnung des Spiels muss jede Mannschaft mit mindestens fünf spielberechtigten Spielern auf dem Spielfeld spielbereit sein. Freiwürfe werden nicht geworfen.
- 4-10 Situation.** Während des Spiels wird Ersatzspieler A10 eingewechselt. Er betritt das Spielfeld, hat das Hemd jedoch nicht in den Shorts.
- Regelung.** Alle Spieler müssen die Hemden während des Spiels in den Shorts tragen. Der Schiedsrichter veranlasst A10, sein Hemd in die Shorts zu stecken. Kommt A10 dieser Aufforderung nicht nach, darf er am Spiel nicht teilnehmen.
- 4-11 Situation.** Mannschaft A beginnt das Spiel mit Spieler A7, der einen Ohrring trägt.
- Regelung.** Spieler A7 muss den Ohrring ablegen. Ist das nicht möglich, muss Spieler A7 dieses Ohr „tapen“. Wenn der 1. Schiedsrichter angeordnet hat, dass ein Gegenstand wegen Gefährdung anderer Spieler entfernt werden muss, und der Spieler sich weigert, der Anordnung nachzukommen, darf dieser Spieler nicht am Spiel teilnehmen.
- Anmerkung.** Diese Regelung gilt auch für Schiedsrichter.
- 4-12 Situation.** Zu Beginn der dritten Spielperiode tritt Ersatzspieler A10 ein,
- ohne sich beim Anschreiber zu melden.
 - mit einer anderen als der auf dem Anschreibebogen eingetragenen Nummer.
- Regelung.** Wenn der Vorfall früh genug bemerkt wird, muss der Anschreiber den Spieler A10 darauf aufmerksam machen und ihn auffordern,
- sich anzumelden.
 - seine ursprüngliche Spielernummer zu benutzen.

Art. 5 Verletzung eines Spielers

- 5-1 Kommentar.** Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder andere Mitglieder seiner Mannschaft kommen deshalb von der Mannschaftsbank auf das Spielfeld, dann gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wurde.
- 5-2 Situation.** A4 hat sich anscheinend am Knöchel verletzt und das Spiel wird unterbrochen.
- Fall a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Knöchel von A4.
 - Fall b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A4 hat sich mittlerweile erholt.
 - Fall c) Trainer A kommt aufs Spielfeld, um die Verletzung von A4 in Augenschein zu nehmen.
 - Fall d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A betreten das Spielfeld, ohne jedoch A4 zu behandeln.
- Regelung.** In allen genannten Fällen gilt A4 als behandelt und muss ausgewechselt werden.
- 5-3 Situation.** Der Spieler A4 wird aufgrund eines Fouls verletzt; das Foul wird mit zwei Freiwürfen bestraft. A4 wird auf dem Spielfeld behandelt.
- Fall a) A4 soll nach der Behandlung, die etwa eine Minute gedauert hat, die zwei Freiwürfe werfen.
 - Fall b) Trainer A wechselt A4 gegen A10, der die zwei Freiwürfe ausführt.
 - Fall c) Trainer A wechselt zunächst A4 gegen A10, entscheidet jedoch, dass vor Ausführung der Freiwürfe A4 weiterspielen soll.
 - Fall d) Mannschaft A oder B nimmt vor der Ausführung der Freiwürfe eine Auszeit, während der sich A4 erholt.

Regelung.

Fall a) A4 muss ausgewechselt werden, da er behandelt wurde.

Fall b) Dies ist legal, jedoch darf A10 nach erfolgreichem zweiten Freiwurf nicht ausgewechselt werden.

Fall c) Dies ist nicht erlaubt, da A4 während der gleichen Wechsellmöglichkeit nicht wieder ins Spiel eintreten darf.

Fall d) A4 darf im Spiel bleiben und führt die Freiwürfe aus.

5-4 Situation. Spieler A4 und B4 stoßen während des Spiels zusammen und Spieler A4 stürzt zu Boden. Nach Ansicht des Mannschaftsarztes A ist Spieler A4 verletzt und muss sofort behandelt werden. Mannschaftsarzt A betritt deswegen das Spielfeld. Bei Spieler A4 angekommen erkennt er, dass er sich geirrt hat und Spieler A4 sofort (ohne Behandlung) weiterspielen kann. Mannschaftsarzt A verlässt unverzüglich das Spielfeld.

Regelung. Der Arzt durfte das Spielfeld ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten. A4 kann weiter spielen.

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. A4 wurde schwer verletzt und das Spiel ist etwa 15 Minuten unterbrochen, weil der Arzt den sofortigen Transport des Spielers vom Spielfeld für riskant hält.

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

5-7 Situation. A4 wird von B4 beim Korbwurf gefoult. Da A4 ein schlechter Freiwürfer ist, täuscht er eine Verletzung vor und wird gegen A10 ausgewechselt, der als bester Freiwürfer seiner Mannschaft zum Zeitpunkt des Fouls noch auf seiner Mannschaftsbank saß. Hat der 1. Schiedsrichter die Möglichkeit, solch unfaires Verhalten zu verhindern?

Regelung. Der Schiedsrichter hat nur die Möglichkeit, sich persönlich und soweit möglich von der Echtheit der Verletzung des Spielers A4 zu überzeugen.

5-8 Kommentar. Kann ein Spieler, der sich verletzt hat, blutet oder eine offene Wunde hat, nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden weiterspielen, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, eine der Mannschaften nimmt während derselben Uhr-Stopp-Periode eine Auszeit und der Spieler erholt sich, bevor das Signal des Anschreibers zum Spielerwechsel ertönt.

5-9 Situation. A4 ist verletzt und das Spiel wurde unterbrochen. Da A4 nicht sofort weiterspielen kann, pfeift der Schiedsrichter und macht das Handzeichen für Spielerwechsel. Trainer A bzw. Trainer B beantragt eine Auszeit,

a) bevor

b) nachdem

der für A4 eintretende Spieler vom Schiedsrichter herein gewinkt. Gegen Ende der Auszeit hat sich A4 erholt und möchte im Spiel bleiben. Ist dies zulässig?

Regelung:

a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich A4 während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben.

b) Die Auszeit wird gewährt. Da der Spielerwechsel für A4 bereits vollzogen wurde, kann A4 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

5-10 Kommentar. Kann der verletzte Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden weiter spielen oder wird er behandelt, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seine Mannschaft müsste das Spiel mit weniger als fünf Spielern auf dem Spielfeld fortsetzen.

5-11 Situation. Mannschaft A hat nur noch fünf Spieler zur Verfügung, nachdem alle anderen Spieler aufgrund von Fouls nicht mehr spielen dürfen. A4 verletzt sich nun und wird auf dem Spielfeld behandelt.

Regelung. A4 muss das Spielfeld nicht verlassen und kann nach der Behandlung weiter spielen.

Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

6-1 Kommentar. Was ist zu beachten, wenn sich der Kapitän, Trainer oder Trainer-Assistent einer Mannschaft, letztere über den Anschreibertisch, an den Schiedsrichter wenden wollen?

Grundsätzlich gilt, dass für Vorgänge auf dem Spielfeld sich nur der Kapitän an den nächsten Schiedsrichter wenden darf. Wegen aller Vorgänge am Anschreibertisch oder an den Mannschaftsbänken wird sich der Trainer oder Trainer-Assistent über den Anschreibertisch an den nächsten Schiedsrichter wenden.

Trainer, Trainer-Assistent und Kapitän können sich nur dann an die Schiedsrichter wenden, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Ausnahmen können sich in Zusammenhang mit Berichtigen von Fehlern gemäß Art. 44 ergeben. Die Schiedsrichter sind nicht berechtigt, das Spiel zu unterbrechen, wenn der Ball bereits wieder im Spiel oder belebt ist, es sei denn, verletzte Spieler müssen geschützt werden.

6-2 Situation. Der Spielertrainer einer Mannschaft verlässt nach seinem fünften Foul das Spielfeld, ohne jedoch seinen Vertreter zu benennen. Beim nächsten Foul gegen seine Mannschaft äußert er sich ausfällig gegen den Schiedsrichter und wird deswegen disqualifiziert. Kann die Mannschaft dieses Spielertrainers nun noch Auszeit oder Spielerwechsel beantragen, und wie soll sich der Schiedsrichter in diesem Fall verhalten?

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

6-3 Kommentar. Der Trainer und nicht der Kapitän bestimmt für seine Mannschaft den Freiwurfer in einer Freiwurfsituation in all den Fällen, in denen der Freiwurfer nicht durch die Regeln festgelegt ist.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

7-1 Kommentar. Spätestens zwanzig Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste (Bild 7.1) mit den letzten drei Ziffern der Teilnehmerausweise, Namen, Anfangsbuchstaben der Vornamen und zugehörigen Spielernummern in aufsteigender Reihenfolge der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder abgeben; ferner Kennzeichnung des Kapitäns der Mannschaft, des Trainers und des Trainer-Assistenten, sowie Status der Nationalität des Spielers, sofern in dem Wettbewerb erforderlich. Nur die Mannschaftsmitglieder, die auf dieser Liste aufgeführt sind, dürfen am Aufwärmen vor Spielbeginn teilnehmen.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Spielernummern mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen. Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer. Er kennzeichnet gleichzeitig die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden.

Regelung.

- a) Der unberechtigt sich auf dem Spielfeld befindliche Spieler wird gegen den ursprünglich bezeichneten Spieler ausgewechselt.
- b) Der Fehler wird nicht beachtet und das Spiel fortgesetzt.

7-6 Situation. Elf Minuten vor Spielbeginn erhält Spieler B8 ein technisches Foul. Darf Trainer B den Spieler B8 vor dem Abzeichnen auf dem Anschreibebogen mittels Unterschrift streichen?

Regelung. Eine Streichung des Spielers B8 durch den Trainer B ist nicht mehr möglich. Dadurch, dass B8 vor Spielbeginn mit einem technischen Foul bestraft wurde, hat er bereits „aktiv“ am Spiel teilgenommen, da das Foul in seiner persönlichen Foulspalte angeschrieben wurde und auch bei der Anzahl der Mannschaftsfouls mitzählt.

7-7 Situation. Trainer A, der bereits mit zwei Bankfouls („B“-Fouls) belastet ist, verlässt 15 Minuten vor Ende des Spiels die Halle, um sich seinen nächsten Gegner anzuschauen.

Regelung. Die Tatsache, dass Mannschaft A nun ohne Trainer ist, rechtfertigt keine Bestrafung nach Art. 38. Allerdings muss der 1. Schiedsrichter über das Verhalten von Trainer A einen Bericht an die spielleitende Stelle machen.

Wenn der Trainer „aus irgendeinem Grund“ nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter auszuüben, übernimmt der Trainer-Assistent – wenn vorhanden – ansonsten der Mannschaftskapitän die Aufgaben des Trainers. Er übernimmt damit auch die „Foul-Hypothek“ (zwei „B“-Fouls) von Trainer A.

7-8 Situation. Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld. Darf der Trainer-Assistent während des Spiels stehen?

Regelung. Ja. Während der Trainer als Spieler auf dem Spielfeld ist, darf der Trainer-Assistent stehend agieren.

7-9 Kommentar. Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer. Sie kennzeichnen gleichzeitig die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer der Mannschaft A hat diese Information zuerst zu geben.

7-10 Situation. A10, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, kommt vier Minuten nach Spielbeginn in die Halle. Trainer A verlangt, dass A10 auf dem Anschreibebogen nachgetragen wird. Die Schiedsrichter lehnen dies ab.

Regelung. Die Schiedsrichter handeln richtig. Nach Spielbeginn kann kein Spieler nachgetragen werden.

7-11 Situation. Mannschaft A legt dem Anschreiber rechtzeitig ihre Mannschaftsliste vor. Die Spielernummern von zwei Spielern stimmen nicht mit den Nummern auf ihren Trikots überein oder ein Spieler wird nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen. Dies wird entdeckt

- a) vor Spielbeginn.
- b) nach Spielbeginn.

Was haben die Schiedsrichter zu unternehmen?

Regelung.

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

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen**8-1 Kommentar.** Die Halbzeitpause dauert fünfzehn Minuten.

Abweichungen können in den Ausschreibungen der Wettbewerbe vorgenommen werden.

8-2 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 A4 gezählt worden sind, ohne das Ergebnis einzukreisen.

Regelung. Können sich die Schiedsrichter, gegebenenfalls der Kommissar, nicht daran erinnern, dass in der angegebenen Minute ein erfolgreicher Drei-Punkte-Korbwurf durchgeführt wurde, korrigieren sie das Ergebnis auf 82:82 und verlängern das Spiel. Der Vorgang ist auf der Rückseite des Anschreibebogens zu protokollieren.

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

Anmerkung: Diese Festlegung gilt nur zu Spielbeginn, nicht zu Beginn aller weiteren Spielperioden oder Verlängerungen.

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

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

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

- a) ist das Spiel zu beginnen.
- b) kann gegen Trainer A ein technisches Foul („B“-Foul) verhängt werden, und das Spiel beginnt nach Ausführung der Freiwürfe.

In beiden Fällen gilt:

Bei Verspätung um mehr als 15 Minuten kann auf Spielverlust zu Gunsten Mannschaft B mit einer Korbwertung von 20:0 entschieden werden.

9-3 Kommentar. In den Spielpausen vor der 2. und 4. Spielperiode und vor jeder Verlängerung dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.**9-4 Kommentar.** Art. 9 legt fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Falls zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe spielen, ist dies unmittelbar nach Entdeckung zu korrigieren, ohne dass dabei eine Mannschaft benachteiligt wird. Alle vor der Spielunterbrechung erzielten Punkte, die abgelaufene Spielzeit, verhängte Fouls usw. bleiben bestehen.**9-5 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 Spielrich-

tung. Das Spiel ist nächst der spiegelbildlich gegenüberliegenden Stelle fortzusetzen, an der es unterbrochen wurde.

- 9-6 Situation.** Zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung spielt Mannschaft A auf den richtigen Korb, als B4 die Orientierung verliert, zum falschen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.

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

- 9-7 Kommentar.** Wenn ein Foul gepfiffen wird, bevor der Ball legal von einem Springer getippt wurde, wird es wie ein Foul in einer Spielpause behandelt. Wird nach dem legalen Tippen des Balls ein Foul gepfiffen, wird es wie ein Foul während der Spielzeit behandelt. Der Zeitraum von 20 Minuten vor dem offiziell angesetzten Spielbeginn bis zum Spielbeginn ist ebenfalls eine Spielpause im Sinne der Regeln.

- 9-8 Situation.** Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zwischen A4 und B4 für den Sprungball hochgeworfen, als

- a) ein persönliches Foul gegen B4 gepfiffen wird.
- b) ein technisches Foul gegen B5 gepfiffen wird.
- c) ein unsportliches Foul von B6 an A6 gepfiffen wird.

In allen Fällen wurde das Foul gepfiffen,

1. bevor der Ball von einem der Springer getippt wurde.
2. nachdem der Ball von einem der Springer getippt wurde.

Regelung.

- a.1 A4 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
- a.2 Einwurf für Mannschaft A.
- b.1 Mannschaft A erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
- b.2 Mannschaft A erhält zwei Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie.
- c.1 A6 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
- c.2 A6 erhält zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie.

- 9-9 Kommentar.** Wird während des Sprungballs eine Regelübertretung gepfiffen, wird diese so bestraft, als ob sie während der Spielzeit der ersten Spielperiode begangen worden wäre. Die Prinzipien zur Bestrafung von Regelverletzungen während einer Spielpause gelten nur für Fouls, jedoch nicht für Regelübertretungen.

- 9-10 Situation.** Während des Sprungballs berührt Springer A4 den Ball, bevor dieser den höchsten Punkt erreicht hat.

Regelung. Regelübertretung durch Springer A4. Das Spiel wird mit einem Einwurf im Vorfeld der Mannschaft B fortgesetzt.

Anmerkung. Sollte die Spieluhr in Gang gesetzt worden sein, ist sie auf zehn Minuten zurück zu setzen.

- 9-11 Situation.** Spieler B10 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, das lehnen die Schiedsrichter ab. Daraufhin wird B10 von seinem Trainer zur Wechselbank geschickt und B10 beantragt einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Als der 1. Schiedsrichter mit dem Ball den Mittelkreis betritt, um den Hochwurf auszuführen, begeht A5 ein Foul an B5. Darf B10 eingewechselt werden, obwohl die Spieluhr noch nicht gelaufen ist?

Regelung. Der Spielerwechsel ist nicht zulässig. Das Spiel beginnt, wenn der Ball von einem Springer legal getippt wird.

- 9-12 Situation.** Der 1. Schiedsrichter betritt zu Spielbeginn den Mittelkreis zur Ausführung des Sprungballs. Nachdem er den Ball hochgeworfen hat, aber bevor der Ball legal getippt wird, pfeift der andere Schiedsrichter, um den Hochwurf wiederholen zu las-

sen, weil er nicht regelgerecht ausgeführt wurde. Vor der Wiederholung stößt A6 seinen Gegenspieler B6 so grob, dass gegen ihn ein unsportliches Foul verhängt wird.

Regelung. Das unsportliche Foul wird A6 als Spieler angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls der Mannschaft A in der ersten Spielperiode. Es wird mit zwei Freiwürfen für B6 bestraft. Danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.

- 9-13 Situation.** Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Unmittelbar vor dem Schlusssignal begeht B5 ein disqualifizierendes Foul an A4. Die Spielzeit ist abgelaufen. Der Schiedsrichter verhängt zwei Freiwürfe. Vor dem ersten Freiwurf wirft A6 einem Spieler von B den Ball ins Gesicht. Wie geht das Spiel weiter, wenn
- nur ein Freiwurf, oder
 - beide Freiwürfe erfolgreich waren?

Regelung.

Im Fall a) ist das Spiel beendet. Das Foul von A6 wird nicht mehr bestraft.

Im Fall b) wird das Spiel verlängert. Das Foul von A6 wird so behandelt, als ob es sich in der Pause vor der Verlängerung ereignet hat. Auch wenn es vor dem ersten Freiwurf von A4 begangen wurde, zählt es nicht mehr zur vierten Spielperiode, da zum Zeitpunkt des Fouls die Spielzeit abgelaufen war. Der Spieler A6 wird disqualifiziert. Es werden zwei Freiwürfe ausgeführt, bevor die Verlängerung mit Einwurf beginnt.

In beiden Fällen schreibt der Schiedsrichter wegen des unsportlichen Verhaltens von B5 und A6 einen Bericht innerhalb der dafür vorgesehenen Frist an die spielleitende Stelle.

- 9-14 Kommentar.** Zu welchem Zeitpunkt der Ball bei einem Korbwurf am Ende einer Spielperiode bzw. bei Ablauf der 24-Sekunden-Periode die Hand verlassen hat, ist einzig die Entscheidung der Schiedsrichter. Sie können sich, wenn sie es für erforderlich halten, mit dem Zeitnehmer bzw. Kommissar beraten, die endgültige Entscheidung treffen aber die Schiedsrichter. Dies gilt auch dann, wenn in einer Einwurf- oder Freiwurfsituation nur noch wenige Zehntelsekunden zu spielen sind.

Art. 10 Zustand des Balls

- 10-1 Kommentar.** Die Regeln definieren für den Ball die beiden Zustände belebt und tot. Nur ein belebter Ball hat die Fähigkeit, einen, zwei oder drei Punkte zu erzielen. Wenn das Spiel läuft, ist entweder der Sprungball, Einwurf oder Freiwurf vorausgegangen, und der Ball ist während des laufenden Spiels belebt.
- 10-2 Kommentar.** Bei einem Einwurf ist der Ball zwar belebt, wenn er dem einwerfenden Spieler zur Verfügung steht, ein gültiger Korb kann aber vom Einwerfer nicht direkt erzielt werden.
- 10-3 Kommentar.** Grundsätzlich gilt: Begeht die angreifende Mannschaft ein Foul oder ertönt das Signal des Zeitnehmers oder des 24-Sekunden-Zeitnehmers, bleibt der Ball nur dann belebt, wenn er sich zum Zeitpunkt des Ereignisses aufgrund eines Korbwurfs oder Freiwurfs bereits in der Luft und auf dem Weg zum Korb befindet. Wenn dagegen die verteidigende Mannschaft ein Foul an einem Spieler in Korbwurfaktion begeht, bleibt der Ball belebt, wenn er in der Hand oder den Händen dieses Spielers ist und sich dieser Spieler in einer „kontinuierlichen Bewegung“ zum Korbwurf befindet. Er bleibt auch belebt, wenn das Foul an einem Mitspieler dieses Spielers begangen wird und er den Ball noch in seiner Hand oder Händen hat.
- 10-4 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 gemäß Art. 42 aufzurechnen.
- 10-5 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 zu.

- c) Der Schiedsrichter passt den Ball dem Einwerfer mittels Bodenpass zu.
- d) Nach Korberfolg steht der Einwerfer mit Ball an der Endlinie, ohne dass der Ball vom Schiedsrichter übergeben wurde.
- e) Der Schiedsrichter legt den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden.

Anmerkungen:

- a) Der Ball steht dem Einwerfer dann zur Verfügung, wenn er den Ball allein in der Hand bzw. in den Händen hält, d. h. die Hand des Schiedsrichters keinen Kontakt mehr mit dem Ball hat.
- b) Dies darf nur erfolgen, wenn sich der Spieler an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle des Einwurfs befindet, der Schiedsrichter sich etwa einen bis zwei Meter vom Einwerfer entfernt befindet und der einwerfenden Mannschaft dadurch kein Vorteil entsteht. Sobald der Einwerfer den Ball in seinen Händen hält, steht ihm der Ball zur Verfügung.
- c) Dies darf nur erfolgen, wenn sich der Spieler an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle des Einwurfs befindet, der Schiedsrichter sich nicht mehr als etwa drei bis vier Meter von der Einwurfstelle entfernt befindet und der einwerfenden Mannschaft dadurch kein Vorteil entsteht. Dies ist insbesondere der Fall, wenn der Einwurf an der Endlinie, vom vorderen Schiedsrichter aus gesehen rechts vom Spielbrett, ausgeführt wird. Sobald der Einwerfer den Ball in seinen Händen hält, steht ihm der Ball zur Verfügung.
- d) Der Spieler, der den Einwurf von der Endlinie ausführt, muss den Ball in seiner Hand bzw. seinen Händen halten und bereit sein, den Einwurf durchzuführen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihm der Ball zur Verfügung steht.
- e) In allen Fällen gilt: 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. Falls im Fall d) kein Spieler Anstalten macht, den Ball einzuwerfen, beginnt der Schiedsrichter ebenfalls nach einer angemessenen Zeit sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden und spricht nach deren Ablauf der gegnerischen Mannschaft den Ball zum Einwurf zu.

Auf keinen Fall darf der Schiedsrichter nach einem Korberfolg das Handzeichen zum Anhalten der Uhr geben, nur weil kein Spieler den Ball an sich nehmen und einwerfen will.

10-6 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 Wurfers verlassen hatte. Gleiches gilt, wenn ein Mitspieler des Wurfers ein Foul begeht. Die Bestimmungen für die „kontinuierliche Bewegung“ gelten hier nicht.

10-7 Situation. A4 wirft erfolgreich auf den Korb. In der kontinuierlichen Bewegung, aber bevor der Ball seine Hand verlässt, pfeift der Schiedsrichter ein technisches Foul, weil

- a) A10 illegal aufs Spielfeld läuft.
- b) B10 illegal aufs Spielfeld läuft.

Regelung. Im Fall

- a) ist der Ball sofort tot und der Korb zählt nicht.
- b) bleibt der Ball belebt und der Korb zählt.

In beiden Fällen wird das technische Foul dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben.

10-8 Situation. B4 foulst den Korbwerfer A4, der Ball geht dennoch in den Korb. Als sich der Ball im Korb befindet, wird er von B5 heraus geschlagen.

Regelung. Der Korb zählt für A4. Dem Spieler B4 wird ein Foul angeschrieben und Spieler A4 erhält einen Freiwurf.

10-9 Situation. Reboundaktion unter dem Korb von Mannschaft B. Spieler beider Mannschaften tippen den Ball. Nach einem Tippen von A8 und noch bevor der Ball in den Korb geht, wird A8 von B6 gefoult. Dann geht der Ball in den Korb, und A8 landet am Boden.

Regelung. Spieler A8 befand sich in einer Korbwurfaktion, da auch das Tippen des Balls ein Korbwurf ist und A8 noch nicht wieder mit beiden Füßen am Boden war. Der Korb zählt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für A8 fortgesetzt.

10-10 Situation. Der Verteidiger B4 foult den Werfer A4, als sich der Ball noch in der Hand von A4 befindet. A5 berührt den Korb, als der Ball an der Innenseite des Rings rollt.

Regelung. A5 begeht mit der Korbberührung eine Regelübertretung, wodurch der Ball sofort tot ist und ein eventueller Korb nicht zählt. Da B4 ein Foul an einem Korberwerfer begangen hat, werden dem Spieler A4 zwei bzw. drei Freiwürfe zugesprochen.

10-11 Situation. Mit Ablauf der Spielzeit ereignen sich folgende Fälle:

- a) Der Spieler A4 ist in Ballbesitz und befindet sich in kontinuierlicher Wurfbewegung zum Korb, als das Schlussignal ertönt.
- b) Der Ball ist in der Luft infolge eines Passes zu A5, der den Ball im Sprung nimmt und ihn direkt in den Korb stößt. Das Schlussignal ertönt, kurz bevor A5 den Ball berührt.
- c) A4 schlägt den Ball beim Rebound direkt in den Korb. Das Schlussignal ertönt unmittelbar vor dem Tippen durch A4.
- d) A4 hat den Ball zufällig auf den eigenen Korb geworfen. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. Der Ball geht in den Korb.
- e) A4 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 gezählt werden.

In den Fällen a) bis c) befindet sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlusssignals nicht im Flug zum Korb.

Im Fall d) handelt es sich nicht um einen Korbwurf.

Im Fall e) handelt es sich um eine Regelübertretung.

10-12 Situation. Während der Ball auf Grund eines Korbwurfs der Mannschaft A in der Luft ist, läuft A4 heftig auf B4 auf. Außerdem wird der Ball im Fallen über dem Korb berührt

- a) von B5.
- b) von A5.

Regelung. In beiden Fällen wird dem Angreifer A4 ein Foul angeschrieben.

Im Fall a) erhält Mannschaft A zwei, bzw. drei Punkte, da Verteidiger B5 ein Goaltending begeht und der Ball sich zum Zeitpunkt des Fouls bereits in der Luft befand. Das Spiel geht mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie weiter, bzw. mit zwei Freiwürfen für B4, falls Mannschaft A in dieser Spielperiode die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

Im Fall b) begeht Angreifer A5 ein Goaltending, so dass keine Punkte erzielt werden können. Das Foul wird mit einem Einwurf für Mannschaft B, bzw. mit zwei Freiwürfen für B4 bestraft, falls Mannschaft A in dieser Spielperiode die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

Auf keinen Fall handelt es sich hier um ein Foul der Mannschaft in Ballkontrolle, da die Ballkontrolle endet, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

10-13 Situation. Kurz vor Ende einer Spielperiode wirft A4 auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand von A4 verlassen hat und der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode. Der Ball springt vom Ring hoch und wird sodann von B4 berührt.

Regelung. Die Berührung des Balls durch B4 ist nicht legal. A4 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.

Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

11-1 Situation. Spieler A4 kontrolliert einen belebten Ball im Rückfeld und passt den Ball ins Vorfeld. Dort wird der Ball von einem Schiedsrichter abgelenkt und danach von Spieler A6 im Rückfeld als erster berührt.

Regelung. Dies ist eine Regelübertretung. Der Ball wurde illegal ins Rückfeld gespielt.

Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

12-1 Kommentar. In einem Spiel einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur zum Spielbeginn einen Sprungball.

Entsteht jedoch aus dem Sprungball sofort eine Sprungballsituation (Halteball, unklarer Ausball etc.), wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt. Die Spieluhr wird nicht zurück gestellt, da das Spiel bereits begonnen hat.

Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung.

12-2 Kommentar. Die Mannschaft, die nach dem Sprungball zu Spielbeginn nicht die erste Ballkontrolle erlangt, erhält bei der nächsten Sprungballsituation den Ball zu einem Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungballsituation entsteht.

12-3 Situation. Ein Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A4 getippt wurde, wird

- a) ein Halteball zwischen A5 und B5 gepfiffen.
- b) ein Doppelfoul gegen A5 und B5 gepfiffen.

Regelung. Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, kann der Einwurfanzeiger noch nicht angewendet werden. In beiden Fällen führt der 1. Schiedsrichter den Sprungball im Mittelkreis noch einmal aus. Die abgelaufene Spielzeit zwischen dem legalen Tipp und der Halteball-/Doppelfoul-Situation bleibt bestehen.

12-4 Situation. Dribbler A4 überquert mit beiden Füßen und dem Ball die Mittellinie und wird dort von B4 und B5 gedoppelt. B4 bringt beide Hände fest an den Ball und zieht so daran, dass A4 mit einem Fuß das Rückfeld berührt. Die Schiedsrichter entscheiden auf Sprungballsituation.

Regelung. Richtig, die Halteball-Situation ist vor der Berührung des Rückfelds entstanden.

12-5 Situation. Bei dem 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.

12-6 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 B8 um die Erlaubnis bittet, die Position zwischen A6 und A7 einnehmen zu dürfen, die nebeneinander am Kreis stehen.

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

12-7 Situation. Der Springer A4 tippt den Ball, der dann im Flug den Kreis verlässt. Bevor ein Nichtspringer den Ball berühren kann, berührt ihn A4 erneut, danach fällt der Ball zu Boden. A4 nimmt nun den Ball in beide Hände und beginnt zu dribbeln.

Regelung. Die Aktion von A4 ist legal. A4 hat den Ball nur zweimal getippt bzw. berührt. Der Sprungball endete mit der Bodenberührung des Balls. A4 hat die Ballkontrolle erst erlangt, als er den Ball mit beiden Händen aufgenommen hat. Bei diesem Sprungball ist es unerheblich, ob der Ball vor dem zweiten Tippen durch A4 den Kreis verlassen hat.

12-8 Situation. Der Springer A4 tippt den Ball auf seine Seite, und ehe ein Nichtspringer den Ball berührt, tippt A4 ihn mit beiden Händen auf den Boden. Danach nimmt A4 den Ball mit beiden Händen auf und beginnt ein Dribbling.

Regelung. Die Aktion von A4 ist legal. Es ist nicht regelwidrig, den Ball beim Sprungball mit beiden Händen zu tippen.

12-9 Situation. Der Springer A4 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 A4 auf, die Stellung so zu korrigieren, dass er mit einem Fuß in der Nähe der Mittellinie steht.

12-10 Situation. Bei dem 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.

Anmerkung. Auch wenn der Ball nicht hoch genug oder viel zu hoch geworfen wird, muss der Sprungball wiederholt werden. Der Ball muss unter Berücksichtigung der körperlichen Voraussetzungen der Spieler (Damen, Herren, Jugend) so hoch geworfen werden, dass keiner der Springer den Ball an seinem höchsten Punkt im Sprung erreichen kann. Er darf aber auch nicht zu hoch geworfen werden, dass dadurch die Springer zu einem zweiten Sprung veranlasst werden. Es wird den Schiedsrichtern dringend empfohlen, die Ausführung von Sprungbällen zu üben.

12-11 Situation. Mannschaft B hat das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz, als A5 einen Schrittfehler begeht. Beim darauf folgenden Einwurf begeht B4 eine Regelübertretung. Hat Mannschaft A jetzt das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz?

Regelung. Der Einwurf von B4 erfolgt nicht aufgrund einer Sprungballsituation. Deshalb behält Mannschaft B das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz.

12-12 Situation. Mannschaft A steht der Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Der Einwurf wird von Mannschaft A so ausgeführt, dass der Ball ohne Spielerberührung wieder ins Aus geht.

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

12-13 Situation. A4 springt mit dem Ball hoch und wird von B4 legal geblockt. Als A4 und B4 wieder auf dem Boden landen, haben sie noch beide ihre Hände fest am Ball.

Regelung. Es ist auf Halteball zu entscheiden, und das Spiel wird mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, welcher der Ball gemäß Einwurfanzeiger zusteht.

12-14 Kommentar. Folgende Punkte sind bezüglich des Wechselnden Ballbesitzes zu beachten:

- Geht der Ball unmittelbar nach dem Sprungball ins Aus, oder begeht eine Mannschaft zu Spielbeginn eine Regelübertretung, hat die dann einwerfende Mannschaft die erste Ballkontrolle im Spiel.
- Ein Foul vor dem legalen Tippen des Sprungballs gehört noch zur Spielpause, während ein Foul nach dem legalen Tippen analog zu Punkt 1 behandelt wird.
- Begeht die gemäß Wechselndem Ballbesitz einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung (Übertreten, fünf Sekunden), steht der anderen Mannschaft Einwurf für die Regelübertretung sowie das Recht zum nächsten Wechselnden Ballbesitz zu.

- Ein Foul – gleich welcher Mannschaft – beim Einwurf gemäß Wechselnden Ballbesitz verwirkt nicht das nächste Einwurfrecht. Das Foul wird angeschrieben und bestraft, der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

12-15 Situation. A5 und B5 springen hoch, um den Ball zu fangen. Als A5 und B5 wieder auf dem Boden gelandet sind, haben sie beide die Hände fest am Ball, A5 landet jedoch mit einem Fuß (oder mit beiden) im Aus.

Regelung. Es ist auf Halteball zu entscheiden, da dieser vor der Regelübertretung entstand. Das Spiel wird mit Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, welcher der Ball gemäß Einwurfanzeiger zusteht.

12-16 Situation. Während A4 den Ball zum Eröffnungseinwurf der Verlängerung in der Hand hält, wird ein Foul von B5 an A5 gepfiffen (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung. Zwei Freiwürfe für A5 mit Aufstellung und der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

12-17 Situation. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zugesprochen. Als der Ball eingeworfen, aber noch von keinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wurde, geschieht ein Doppelfoul.

Regelung. Zum Zeitpunkt des Doppelfouls hatte Mannschaft A Ballkontrolle. Das Spiel wird daher mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt. Die 24-Sekunden-Anlage wird nicht zurückgesetzt. Da sich das Doppelfoul während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz ereignete, wird der Einwurfanzeiger nicht gedreht. Mannschaft A behält nach dem Einwurf das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz.

12-18 Situation. Mannschaft B steht ein Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Die Schiedsrichter sprechen irrtümlich Mannschaft A den Einwurf zu.

Regelung. Sobald der Ball auf dem Spielfeld einen Spieler 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.

12-19 Situation. Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende der ersten Spielperiode wird A5 von B5 unsportlich gefoult. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft B zu. Wie setzen die Schiedsrichter das Spiel fort?

Regelung. Die Spielzeit ist abgelaufen. A5 führt die Freiwürfe ohne Aufstellung von Spielern aus. Nach den zwei Minuten der Spielpause wird das Spiel mit einem Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Mannschaft B verliert nicht das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Sprungball-Situation.

Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

13-1 Situation. Bei einem Versuch, einen freien Ball aufzunehmen, berührt Spieler A6 den Ball zufällig mit dem Fuß. Darauf rollt der Ball in Richtung Korb.

Regelung. Das Berühren des Balls mit dem Fuß geschah nur zufällig und ist somit keine Regelübertretung.

13-2 Kommentar. Wenn ein Spieler zur Abwehr hochspringt und dabei die Beine grätscht, gilt dies als gezielte Aktion. Falls der Ball dabei Bein oder Fuß des Verteidigers berührt, ist auf Regelübertretung zu erkennen. Schlägt der Spieler den Ball mit der Faust, ist diese Aktion eine Regelübertretung. In diesen Fällen beginnt für die gegnerische Mannschaft eine neue 24-Sekunden-Periode.

Art. 14 Ballkontrolle

14-1 Kommentar. Folgende Regelübertretungen können nur begangen werden, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat: Schrittfehler, Dribbelfehler, Drei-

Sekunden-, Fünf-Sekunden- Acht-Sekunden-Regel und Rückspiel. Dagegen ist beim Ausball, Goaltending und Stören des Balles die Ballkontrolle unerheblich.

14-2 Kommentar. Die Ballkontrolle einer Mannschaft ist für die Bestrafung von Fouls wichtig: Begeht ein Spieler ein persönliches Foul, während seine Mannschaft Ballkontrolle hat oder ihr bereits der Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zusteht, wird das Spiel mit einem Einwurf fortgesetzt. Dies gilt auch für den Fall, dass eine Mannschaft die Mannschaftsfoulgrenze in einer Spielperiode oder Verlängerung erreicht hat.

14-3 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.

14-4 Kommentar. Kämpfen Spieler um den Ball und kann der Ball nicht mehr gespielt werden, bleibt dennoch die Mannschaft in Ballkontrolle, die sie zuvor hatte. Dies gilt zum Beispiel so lange, bis auf Halteball entschieden wird. Dies ist für alle Regelübertretungen wichtig, die nur begangen werden können, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat. Ein auf dem Boden rollender, springender oder liegender Ball bleibt so lange in Kontrolle der Mannschaft, die bislang Ballkontrolle hatte. Dies gilt so lange, bis die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt oder der Ball zum toten Ball wird.

14-5 Situation. Der Spieler A4 verliert die Kontrolle über den Ball im Spielfeld und gerät ohne Ball unabsichtlich über die Endlinie ins Aus. Der Spieler kommt zurück und nimmt den Ball erneut auf.

Regelung. Keine Regelübertretung, soweit es die zweite Inbesitznahme des Balls betrifft. Auch wenn der Spieler, bevor er die Auslinie überquerte, bereits gedribbelt hatte, kann er weiter dribbeln. Er darf dabei aber nicht den Ball mit beiden Händen aufnehmen und dann wieder dribbeln. Der Spieler A4 hat zwar vorübergehend die Kontrolle über den Ball verloren, die Mannschaftsballkontrolle der Mannschaft A wäre in dieser Situation aber nur dann beendet worden, wenn ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt hätte.

14-6 Situation. A4 macht einen Sprungwurf. Der aufsteigende Ball wird von B4 zu A4 gespielt. A4 fängt den Ball und landet auf dem Boden. Der Schiedsrichter entscheidet auf Schrittfehler.

Regelung. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist falsch. Durch den Korbwurf von A4 war die Ballkontrolle beendet, so dass A4 keinen Schrittfehler begangen hat.

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15-1 Kommentar. Wird ein Spieler während seiner kontinuierlichen Korbwurfbewegung gefoult und setzt anschließend diese Bewegung fort, zählt ein erzielter Korb und der gefoulte Spieler erhält zusätzlich einen Freiwurf. Bricht er nach dem Foul die Korbwurfbewegung ab oder verfehlt der Ball den Korb, erhält er zwei/drei Freiwürfe. Wird er jedoch erst gefoult, nachdem er wieder mit beiden Füßen am Boden ist, handelt es sich nicht um ein Foul am Korbwerfer. Die Strafe lautet auf Einwurf oder zwei Freiwürfe, falls die Mannschaftsfoulgrenze überschritten ist.

15-2 Situation. Spieler A4 erhält den Ball, während er mit dem Rücken zum Korb in der Begrenzten Zone der gegnerischen Mannschaft steht. Beim Pivotschritt, den er zu Beginn seines Korbwurfs ausführt, wird er von B4 gestoßen. A4 führt den Korbwurf aus und erzielt einen Korb.

Regelung. Obwohl zum Zeitpunkt des Fouls der Ball noch in der Hand des Werfers war, zählt der Korb unter der Voraussetzung, dass die Arm- und/oder Körperbewegung von A4 zum Korb bereits vor dem Foul begonnen wurde. Falls A4 nach dem Kontakt diese Bewegung unterbricht, handelt es sich nicht mehr um eine kontinuierliche Korbwurfbewegung, und ein erzielter Korb kann nicht zählen. Hätte jedoch der Werfer A4 ein Foul begangen, darf der Korb nur zählen, wenn der Ball zum Zeitpunkt des Fouls seine Hand verlassen hat und auf dem Weg zum Korb ist.

- 15-3 Situation.** Spieler A4 erhält den Ball, während er mit dem Rücken zum Korb an der gegnerischen Freiwurflinie steht. Der Spieler B4 bewacht ihn und verursacht ein persönliches Foul,
- a) bevor A4 den Ball erhält.
 - b) als A4 in Ballbesitz ist, wobei die Korbwurfbewegung, zu der es später kommt, noch nicht ersichtlich ist.
 - c) als A4 in Ballbesitz ist und sich in der Korbwurfbewegung befindet.

In allen drei Fällen wirft A4 erfolgreich auf den Korb.

Regelung. Im Fall a und b kann kein Korb gegeben werden, und das Foul wird entsprechend bestraft. Im Fall c zählt der Korb und A4 erhält einen Freiwurf.

- 15-4 Situation.** Spieler A4 wirft auf den Korb. Nachdem der Ball seine Hand verlassen hat und bevor er mit beiden Füßen wieder am Boden ist, wird er von B4 gefoult.

Regelung. Der Korbwurf endet in dem Moment, in dem A4 mit beiden Füßen wieder am Boden ist. Somit handelt es sich um ein Foul in einer Korbwurfaktion. Geht der Ball in den Korb, zählt er zwei bzw. drei Punkte. Zusätzlich wird ein Freiwurf zuerkannt. Wird der Korb verfehlt, erhält A4 zwei bzw. drei Freiwürfe.

- 15-5 Situation.** Angreifer A4 und Verteidiger B4 springen beide zum Rebound hoch. A4 schlägt den Ball in den Korb und wird dabei von B4 gefoult.

Regelung. Der Korb zählt und A4 erhält zusätzlich einen Freiwurf. Das Tippen bzw. Schlagen des Balls durch A4 in den Korb ist eine Korbwurfaktion.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

- 16-1 Kommentar.** Der Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich existiert nur für den gegnerischen Korb. Deshalb können zufällige Eigenkörbe, auch wenn sie von jenseits der Drei-Punkte-Linie des eigenen Korbs erzielt werden, immer nur zwei Punkte zählen.

- 16-2 Situation.** Die Mannschaften A und B bestreiten ihr letztes Meisterschaftsspiel. Um nicht abzusteigen, benötigt Mannschaft A einen Sieg mit einer Korbdifferenz von mindestens fünf Punkten.

Drei Sekunden vor Schluss führt Mannschaft A lediglich mit zwei Punkten. Durch einen Schrittfehler von B4 erhält A4 den Ball zum Einwurf im Rückfeld zugesprochen. 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. A4 wirft zu A5 ein, der zum eigenen Korb dribbelt und einen Eigenkorb erzielt.

Regelung. Da es sich um einen absichtlichen Eigenkorb handelt, begeht A5 eine Regelübertretung. Der Korb zählt nicht, und Mannschaft B erhält einen Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

- 16-3 Situation.** Bei einem Unterhandwurf des Spielers A4 geht der Ball versehentlich von unten durch den Korb und fällt wieder zurück. Dabei wehrt der Verteidiger B4 den Ball über Ringniveau ab.

Regelung. Wenn der Ball von unten durch den Korb geht, sei es zufällig oder absichtlich, handelt es sich um eine Regelübertretung durch A4, und der Ball ist sofort tot. Die anschließende Abwehr durch den Verteidiger B4 ist also nicht mehr zu bewerten. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

- 16-4 Situation.** Bei einem Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich wird der Ball durch einen Verteidiger, der außerhalb dieses Bereichs abspringt, legal so abgelenkt, dass der Ball anschließend in den Korb geht.

Regelung. Der Korb zählt zwei Punkte.

Anmerkung. Ein Korbwurf für drei Punkte ändert seinen Status auch dann, wenn der Ball legal von einem Angreifer oder Verteidiger berührt wird, nachdem der Ball den Ring berührt hat.

- 16-5 Situation.** A4 führt einen Einwurf durch, und
- der Ball prallt von dem in den Einwurf hinein springenden B4 ab und fällt in dessen Korb.
 - der Ball berührt den Schiedsrichter und geht direkt in den Korb von B.

Regelung.

Im Fall a) zählt der Korb für die Mannschaft A und wird ihrem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben.

Im Fall b) zählt der Korb nicht. Der Schiedsrichter verkörpert die Stelle des Spielfelds, auf der er steht oder zuletzt den Boden berührte. Damit ist im Fall b) der Ball „direkt“ in den Korb gegangen, und der Korb zählt nicht.

- 16-6 Kommentar.** Bei einem Korbwurf, bei dem der Ball durch das sich zusammen ziehende Netz wieder nach oben heraus geschleudert wird oder bei einem Dunking, bei dem der Ball auf die Ringbefestigung trifft und wieder nach oben aus dem Korb prallt, ist die Voraussetzung für einen gültigen Korb nicht erfüllt. Es wurde kein gültiger Korb erzielt, und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Anmerkung. Lag es an einem zu engen Netz, ist es nach einem solchen Vorfall zu ersetzen, bzw. so aufzuschneiden, dass sich dies nicht wiederholen kann.

- 16-7 Kommentar.** Wenn der Ball von unten in den Korb geht, handelt es sich nur dann um eine Regelübertretung, wenn der Ball vollständig durch den Ring geht und sich dann mit dem gesamten Durchmesser über dem Ring befindet (schwarzer Ball).



Bild 16.1 Ball von unten in den Korb

- 16-8 Kommentar.** Ob ein gültiger Korbwurf zwei oder drei Punkte zählt, ergibt sich aus der Position des Spielers, der den Ball zuletzt legal berührt hat oder aus dem Ort auf dem Spielfeld, wo der Ball den Boden berührte, bevor er in den Korb ging. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Pass, Wurf oder Tipp handelte.
- 16-9 Kommentar.** Ein Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich ändert seinen Status und wird zu einem Zwei-Punkte-Korbwurf, wenn der Ball
- einen Spieler oder den Boden im Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich berührt.
 - den Ring berührt und danach von einem Spieler legal berührt wird, bevor er in den Korb geht.
- 16-10 Situation.** In den letzten Sekunden des Spiels unternimmt Spieler A4 einen Korbwurf aus seinem Rückfeld. Der Wurf ist zu kurz und der Ball fällt auf den Boden:
- Innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs
 - Innerhalb des Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereichs
- Anschließend geht der Ball in den Korb, bevor das Zeitnehmer-Signal ertönt.

Regelung.

- a) Der Korb zählt drei Punkte.
- b) Der Korb zählt zwei Punkte.

16-11 Situation. Spieler A4 unternimmt einen Korbwurf oder spielt einen Pass, jeweils aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich. Während sich der Ball im Aufwärtsflug befindet, wird er legal von einem Spieler berührt:

- a) Innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs
- b) Innerhalb des Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereichs

Anschließend geht der Ball in den Korb.

Regelung.

- a) Der Korb zählt drei Punkte.
- b) Der Korb zählt zwei Punkte.

16-12 Situation. A4 wirft auf den Korb, und der Ball wird auf seinem Abwärtsflug gleichzeitig von A5 und B5 über dem Ring berührt.

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

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

Anmerkung. Begehen beide Mannschaften gleichzeitig eine Regelverletzung, und ergibt sich aus einer der Strafen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, wiegt diese Strafe schwerer und es können keine Punkte gegeben werden.

16-13 Situation. A4 wirft aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. B4 springt im Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich ab und blockt den aufsteigenden Ball, der dennoch in den Korb geht. Nachdem B4 den Ball berührt hat, begeht er ein Foul an A4,

- a) bevor A4 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.
- b) nachdem A4 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.

Regelung.

- a) A4 werden zwei Punkte und ein zusätzlicher Freiwurf zugesprochen.
- b) A4 werden zwei Punkte zugesprochen, sowie
 1. der Ball zum Einwurf für Mannschaft A, falls Mannschaft B noch nicht die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.
 2. zusätzlich zwei Freiwürfe für A4, falls Mannschaft B die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

16-14 Situation. Während der Ball aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft ist, wird ein Doppelfoul gegen A5 und B5 gepfiffen.

- a) Der Wurf ist erfolgreich.
- b) Der Wurf ist nicht erfolgreich.

Regelung.

- a) A4 werden zwei oder drei Punkte zugesprochen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie fortgesetzt.
- b) Es ist eine Sprungballsituation entstanden. Das Spiel wird mit einem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

16-15 Kommentar. Nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ändert der Freiwurf seinen Status und wird zu einem Zwei-Punkte-Feldkorb, nachdem der Ball den Ring berührt hat und dann von einem Angreifer oder Verteidiger legal berührt wird, bevor er in den Korb geht. Das Spiel wird wie nach einem normalen Feldkorb mit einem Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie fortgesetzt.

Art. 17 Einwurf

17-1 Kommentar. Der Einwurf erfolgt immer an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle, nächst dem Punkt, an dem die Regelverletzung begangen oder das Spiel unterbrochen wurde. Dies kann sowohl an der Endlinie als auch an der Seitenlinie sein.

- 17-2 Kommentar.** Nach einem Feldkorb oder erfolgreichem letzten Freiwurf darf der Einwerfer den Ball hinter oder auf der Endlinie einem anderen Spieler zuspielen, der sich ebenfalls hinter oder auf der Endlinie befindet. Dieser darf den Ball wiederum zurück oder zu einem weiteren Mitspieler hinter oder auf der Endlinie passen. Der Einwerfer darf sich auch selbst hinter der Endlinie in beliebiger Richtung mit dem Ball bewegen. Die einzige Einschränkung besteht in der Frist von fünf Sekunden, die nicht überschritten werden darf. Sie wird von dem Zeitpunkt an gerechnet, 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.
- 17-3 Kommentar.** Nach einer Regelverletzung oder Spielunterbrechung darf bei einem Einwurf an der Endlinie der Ball nicht an einen Spieler übergeben werden, der sich hinter dem Spielbrett befindet. Diese Einschränkung gilt nicht bei einem Einwurf nach einem Feldkorb oder erfolgreichem letzten Freiwurf.
- 17-4 Kommentar.** Begeht der Einwerfer eine Regelübertretung, z. B. der Ball verlässt das Spielfeld, ohne im Spielfeld von einem Spieler berührt worden zu sein, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zuerkannt.
- 17-5 Kommentar.** Bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlässt, kann es vorkommen, dass durch die Einwurfbewegung die Hand oder Hände des Einwerfers mit dem Ball durch die gedachte Wand über der Grenzlinie des Spielfelds geraten. In dieser Situation liegt die Verantwortung, den Einwerfer mit dem Ball in der Hand beim Einwurf nicht zu stören und den Ball nicht zu berühren, weiterhin beim Verteidiger.
- 17-6 Situation.** A4 erhält den Ball zum Einwurf. Während A4 den Ball hält, geraten seine Hände über die Auslinie, so dass sich der Ball über dem Spielfeld befindet. B4 greift sich den Ball aus den Händen von A4 oder tippt den Ball aus dessen Händen, ohne dabei Kontakt mit A4 zu verursachen.
- Regelung.** B4 hat den Einwurf gestört und damit die Spielfortsetzung verzögert. B4 ist zu verwarnen. Diese Verwarnung ist dem Trainer B mitzuteilen und gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B kann ein technisches Foul verhängt werden.
- 17-7 Kommentar.** Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler zu-
passen (nicht übergeben). Eine Ballübergabe widerspräche dem Sinn eines Einwurfs.
- 17-8 Situation.** Statt zu passen übergibt der Einwerfer A4 den Ball an A5, der sich auf dem Spielfeld befindet.
- Regelung.** A4 begeht eine Einwurf-Regelübertretung, da bei einem legalen Einwurf der Ball die Hand/Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle zugesprochen.
- 17-9 Kommentar.** Der Einwurf von außen muss vom ausführenden Spieler nächst der Stelle der Regelübertretung ausgeführt werden. Er darf sich von diesem Punkt seitlich nur in eine Richtung und nur maximal einen Meter fortbewegen. Macht er seitliche Schritte in beide Richtungen oder überschreitet er den Abstand von einem Meter zum ursprünglichen Ort des Einwurfs, ist dies eine Regelübertretung. Nach hinten darf er sich bewegen, soweit es ihm möglich ist.
- 17-10 Situation.** A4 hat den Ball zum Einwurf zur Verfügung. Nachdem er vier Sekunden lang versucht hat, den Ball ins Spielfeld einzuwerfen, verlangt der Trainer der Mannschaft A eine Auszeit. Der Anschreiber betätigt das Signal, bevor die fünf Sekunden verstrichen sind. Der Einwerfer legt den Ball an der Auslinie nieder und begibt sich zu seinem Trainer.
- Regelung.** Der Anschreiber begeht einen Fehler, da der Ball bereits belebt ist. Die Auszeit darf nicht gewährt werden, zumal sie offensichtlich aus rein taktischen Gründen genommen wird, um den möglichen Ballverlust zu vermeiden. Der Schiedsrichter wird also die Auszeit unterbinden und den Anschreiber auf seinen Fehler aufmerksam machen. Das Spiel geht mit Einwurf für Mannschaft A weiter.

17-11 Situation. Dem Spieler A4 ist ein Einwurf zugesprochen worden. Nachdem er seine Einwurfposition eingenommen hat, passt der Schiedsrichter den Ball direkt oder mit einem Bodenpass zu A4. Ist damit der Ball übergeben?

Regelung. Grundsätzlich soll der Ball dem Einwerfer von Hand zu Hand übergeben werden. Der Schiedsrichter darf jedoch A4 den Ball zupassen vorausgesetzt

- a) der Schiedsrichter befindet sich nicht weiter als drei bis vier Meter von A4 entfernt,
- b) A4 befindet sich an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Einwurfstelle,
- c) die angreifende Mannschaft erhält durch das Zupassen keinen Vorteil.

Bei einem Einwurf von der Endlinie auf der vom Schiedsrichter aus gesehen rechten Seite des Spielbretts wird der Ball mit einem Bodenpass zugespielt.

17-12 Kommentar. Wenn nach angemessener Zeit der Einwerfer nicht am richtigen Platz steht, soll der Schiedsrichter nach einer entsprechenden Aufforderung an den Spieler den Ball an der Stelle auf den Boden legen, an welcher der Ball übergeben werden sollte. Damit gilt der Ball ebenfalls als übergeben, und alle Bedingungen für den Einwurf treten in Kraft.

17-13 Situation. Nach einem erfolgreichen Korbwurf von A4 wird der einwerfende Spieler B4 von A5 so bewacht, dass er innerhalb der in den Regeln vorgeschriebenen Zeit von fünf Sekunden den Einwurf nicht ausführen kann.

Regelung. Regelübertretung durch B4. Einwurf für Mannschaft A an der Endlinie nächst der Stelle, wo B4 die Regelübertretung begangen hat, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

17-14 Kommentar. Wenn der Ball in den Korb geht, der Feldkorb oder der Freiwurf aber nicht gültig ist, wird der daraufhin folgende Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt. Dies gilt auch, wenn der Ball von unten durch den Korb geht.

17-15 Kommentar. Wenn der Einwurf am Mittelpunkt der Seitenlinie erfolgt, steht der Einwerfer mit je einem Fuß auf beiden Seiten der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch und darf den Ball zu jedem Mitspieler auf dem Spielfeld einwerfen.

Anmerkung. Alle übrigen Einwürfe finden entweder im Vorfeld oder im Rückfeld statt.

17-16 Situation. Nach einem Rückspiel von Mannschaft B übergibt der Schiedsrichter dem Einwerfer A5 den Ball zum Einwurf etwa einen halben Meter von der Mittellinie entfernt im Vorfeld der Mannschaft A. Der Einwerfer macht einen Schritt zur Seite, überquert dabei die verlängerte Mittellinie und wirft zu seinem im Rückfeld stehenden Mitspieler A6 ein.

Regelung. Der Einwerfer A5 begeht eine Regelübertretung, da er irregulär ins Rückfeld einwirft. Vom ursprünglich bezeichneten Einwurfort durfte er nur in sein Vorfeld einwerfen. Er darf zwar mit einem seitlichen Schritt die verlängerte Mittellinie in Richtung Rückfeld überqueren, behält aber dabei den Status als Einwerfer im Vorfeld.

17-17 Kommentar. Nachdem der Ball vom Schiedsrichter übergeben wurde, darf der Spieler, der den Ball hat, diesen nicht an einen Mitspieler übergeben oder zupassen, damit dieser den Einwurf ausführt.

17-18 Situation. Nach einem Einwurf von A4 verfängt sich der Ball an der Korbbefestigung, ohne vorher von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt worden zu sein.

Regelung. Die Regeln machen keinen Unterschied, aus welchem Grund sich der Ball an der Korbbefestigung verfängt. Deshalb wird das Spiel mit einem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

17-19 Situation. Nach einem Korbwurf wird der fallende Ball über Ringniveau durch B4 abgewehrt. Die Schiedsrichter entscheiden auf Regelübertretung und erkennen auf Korberfolg. Nach der Ballübergabe durch den Schiedsrichter macht der Einwerfer B5 mehrere Schritte entlang der Endlinie. Ist dies legal?

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

17-20 Kommentar. Bei einem Einwurf von der Endlinie nach einem erfolgreichen Korb- oder letzten Freiwurf gilt: Weder die Anzahl der Spieler auf oder hinter der Endlinie noch die Anzahl der Pässe zwischen ihnen ist begrenzt. Dies gilt auch, wenn der Ball einem dieser Spieler von einem Schiedsrichter übergeben wird.

17-21 Situation. Es gibt Situationen, in denen nach einem Korberfolg oder Zuspiel der Ball weit ins Aus rollt und niemand da ist, ihn zurück zu bringen.

Regelung. Die Schiedsrichter sind nachdrücklich dazu aufgefordert, in allen solchen Situationen eine aktive Rolle zu spielen. Einige Meter zu laufen und den Ball zurück zu holen, wird die Autorität keineswegs untergraben.

17-22 Situation. Mannschaft A hat einen Korb erzielt, der Ball liegt auf dem Boden und alle Spieler der Mannschaft B schauen aus verschiedenen Gründen weg und versuchen, den Einwurf zu verzögern.

Regelung. Möglichst umgehend nimmt der nähere Schiedsrichter den Ball auf. Sofern sich noch immer niemand hinter die Endlinie begeben hat, legt er den Ball auf den Boden und beginnt mit dem Zählen der fünf Sekunden.

Anmerkung. Die Hauptaufgabe des Schiedsrichters besteht darin, dafür zu sorgen, dass das Spiel so schnell wie möglich weiter geht.

17-23 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 oder Spielbrettbefestigung, ist der Ball im Aus.

17-24 Situation. Beim Einwurf von der gegnerischen Endlinie wirft A4 den Ball über das Spielbrett zu A5 ein, der mit einem Dunking einen Korb erzielt.

Regelung. Es handelt sich um eine legale Aktion und der Korb zählt.

17-25 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. Es handelt sich um eine legale Aktion und das Spiel läuft weiter.

17-26 Kommentar. Der Einwurf nach einer Auszeit während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung wird an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, wenn die Auszeit von der Mannschaft genommen wurde, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht. Der Einwerfer darf den Ball einem Mitspieler an einem beliebigen Punkt des Spielfelds zupassen.

17-27 Situation. In der letzten Minute der vierten Spielperiode dribbelt A6 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der verlängerten Freiwurflinie ins Aus tippt. Vor dem Einwurf

- a) nimmt Mannschaft B eine Auszeit.
- b) nimmt Mannschaft A eine Auszeit.
- c) nimmt zuerst Mannschaft B und sofort anschließend Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt).

An welcher Stelle findet nach der Auszeit der Einwurf statt?

Regelung. Im Fall a) findet der Einwurf für Mannschaft A in deren Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie statt. In den Fällen b) und c) findet der Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt.

17-28 Situation. In der letzten Minute der vierten Spielperiode führt A4 zwei Freiwürfe aus und übertritt bei der Ausführung des zweiten Freiwurfs die Freiwurflinie. Diese Regelübertretung wird gepfiffen. Mannschaft B beantragt nun eine Auszeit. An welcher Stelle erhält Mannschaft B nach der Auszeit den Ball zum Einwurf?

Regelung. Mannschaft B wirft nach der Auszeit in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ein.

- 17-29 Situation.** Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode dribbelt A6 sechs Sekunden lang in seinem Rückfeld, als der Ball von B4 ins Aus getippt wird. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit, nach der das Spiel mit einem Einwurf von A4 in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch wieder aufgenommen wird.
- Wie viele Sekunden verbleiben Mannschaft A in der 24-Sekunden-Periode?
 - Wie viele Sekunden hat Mannschaft A noch, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen, falls A4 in sein Rückfeld einwirft?

Regelung.

- Mannschaft A verbleiben noch 18 Sekunden der 24-Sekunden-Periode.
- Erlangt Mannschaft A nach dem Einwurf Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, stehen ihr erneut acht Sekunden zur Verfügung, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen. Durch den Einwurf an der Mittellinie ist der Ball bereits ins Vorfeld gegangen.

- 17-30 Kommentar.** Zusätzlich zu den in Art. 17.2.3 genannten Situationen gibt es noch weitere, in denen der anschließende Einwurf in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt wird:

- Der Einwerfer begeht bei einem Einwurf in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelübertretung und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle.
- Bei einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften disqualifiziert, es liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor und zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung hatte eine Mannschaft Ballkontrolle oder es stand ihr der Ball zu.

Anmerkung: In beiden genannten Situationen darf der Einwerfer den Ball sowohl ins Vorfeld als auch ins Rückfeld einwerfen.

Art. 18 Auszeit

- 18-1 Kommentar.** Wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, ist eine Auszeit grundsätzlich für beide Mannschaften möglich, unabhängig davon, ob die betreffende Mannschaft in Ballbesitz kommt oder nicht.

Ausnahme: Wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf nur die einwerfende Mannschaft eine Auszeit nehmen.

- 18-2 Kommentar.** Nach 50 Sekunden muss der Schreiber die Schiedsrichter durch sein Signal über das bevorstehende Ende der Auszeit informieren. Für die akustischen Signale ist eine ausreichende Lautstärke vorgeschrieben. Dadurch wird sichergestellt, dass auch die Mannschaften über die Beendigung der Auszeit informiert sind. Damit wird der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz kommt, die Möglichkeit gegeben, sich zur Verteidigung aufzustellen. Sollte eine der Mannschaften nicht auf dem Spielfeld erscheinen, ist sie zu ermahnen. Bei längerer Verzögerung ist dieser Mannschaft eine Auszeit anzurechnen. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, ist ein technisches Foul gegen den Trainer zu verhängen.

- 18-3 Situation.** Trainer A beantragt beim Schreiber 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 Schreiber die Schiedsrichter verständigt hat, dass eine Auszeit verlangt worden ist.

- 18-4 Kommentar.** Wird Auszeit beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, kann Auszeit für beide Mannschaften gewährt werden, wenn

- der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

- 18-5 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Mannschaft A (oder B) beantragt Auszeit
- bevor der Ball dem Freierwerfer A4 zur Verfügung steht.
 - nach dem ersten Freiwurf.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Kann Auszeit gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Regelung.

- Auszeit kann unmittelbar vor dem ersten Freiwurf gewährt werden.
- Auszeit kann nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf gewährt werden.
- Auszeit kann unmittelbar vor dem Einwurf gewährt werden.
- Auszeit kann nicht gewährt werden.

- 18-6 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf beantragt Mannschaft A oder B Auszeit. In welchen der folgenden Situationen kann Auszeit gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Beim letzten Freiwurf

- springt der Ball vom Ring und das Spiel läuft weiter.
- ist der Freiwurf erfolgreich.
- berührt der Ball nicht den Ring.
- übertritt A4 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- ist der Freiwurf nicht erfolgreich, aber B4 betritt die Begrenzte Zone, bevor der Ball die Hand des Freierwerfers verlassen hat, und diese Regelübertretung wird gepfiffen.

Kann Auszeit gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Regelung.

- Auszeit kann nicht gewährt werden.
- b), c) und d) Auszeit kann sofort gewährt werden.
- Nach einer erfolgreichen Wiederholung des Freiwurfs kann Auszeit sofort gewährt werden.

- 18-7 Kommentar.** Folgt auf eine Freiwurfstrafe ein Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, können nach dem letzten oder einzigen Freiwurf beide Mannschaften eine Auszeit nehmen, unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

- 18-8 Situation.** Vor dem Einwurf zu Beginn der zweiten Spielperiode verzögert Mannschaft A den Spielbeginn. Der Trainer fordert eine Auszeit.

Regelung. Der Antrag ist abzulehnen. Die Möglichkeit für eine Auszeit ist nur während des laufenden Spiels gegeben, d. h. die Spieluhr muss gelaufen sein.

- 18-9 Kommentar.** Nach einem gegnerischen Korberfolg ist die Mannschaft, die den Korb hinnehmen muss, berechtigt, eine Auszeit zu nehmen. Die Auszeit muss vor dem nachfolgenden Einwurf angemeldet worden sein, d. h. bevor der Einwerfer den Ball zum Einwurf in den Händen hält. War dies der Fall, stoppt der Zeitnehmer selbstständig die Uhr in dem Augenblick, in dem der Ball eindeutig im Korb ist (bei Antrag auf Auszeit vor dem Korberfolg), bzw. dann, wenn der Trainer die Auszeit verlangt hat (bei rechtzeitigem Antrag auf Auszeit nach dem Korberfolg). Dann gibt der Anschreiber das Signal für die Auszeit.

- 18-10 Kommentar.** Falls die Spieler das Signal zur Auszeit nicht gehört haben und den Ball einwerfen, bleibt die Spieluhr gestoppt. Die Schiedsrichter sind schnellstens durch Gesten oder Signale zu informieren. Normale Fouls, die sich bei der irrtümlichen Fortsetzung des Spiels ereignen, werden als nicht geschehen betrachtet. Nur technische, unsportliche und disqualifizierende Fouls werden bestraft und angeschrieben. Ein eventueller Korberfolg infolge der irrtümlichen Fortsetzung des Spiels kann nicht gewertet werden.

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

18-11 Situation. Mannschaft A hat einen Spielerwechsel, Mannschaft B eine Auszeit beantragt. Nach einem Feldkorberfolg durch Mannschaft A rollt der Ball in den Bereich der Zuschauer. Der Schiedsrichter pfeift und gibt das Handzeichen für „UHR ANHALTEN“.

Regelung. In dieser Situation sind Auszeit und Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich.

18-12 Situation. A4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen, anschließend Mannschaft B einen Freiwurf und Ballbesitz. Nach dem zweiten Freiwurf von A4 beantragt Trainer B eine Auszeit.

Regelung. Diese Auszeit ist zu gewähren, weil bei einer Serie von Freiwurfstrafen infolge mehrerer Fouls jede Freiwurfstrafe separat von der anderen Freiwurfstrafe zu behandeln ist.

18-13 Situation. Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld und beantragt direkt beim Schiedsrichter eine Auszeit. Kann diese Auszeit bei der nächsten Auszeitmöglichkeit gewährt werden?

Regelung. Nein, die Auszeit muss beim Anschreiber beantragt werden.

18-14 Situation. Während des Sprungballs, jedoch bevor der Ball legal von einem Springer berührt wurde, begeht Springer A5 eine Regelübertretung und der Ball wird der Mannschaft B zum Einwurf zugesprochen. Nun beantragt Trainer B einen Spielerwechsel bzw. eine Auszeit.

Regelung. Der Spielerwechsel oder die Auszeit kann zu diesem Zeitpunkt nicht gewährt werden, da die Spielzeit noch nicht begonnen hat.

18-15 Kommentar. Vor Beginn oder nach Ende einer Spielperiode oder Verlängerung kann keine Auszeit genommen werden.

18-16 Situation. Bevor beim Sprungball zu Spielbeginn der Ball legal getippt wurde, begeht Springer A5 eine Regelübertretung, worauf Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen wird. Jetzt verlangt ein Trainer eine Auszeit.

Regelung. Die Auszeit bzw. der Spielerwechsel kann nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

18-17 Situation. Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode wird ein Foul gepfiffen und A4 erhält zwei Freiwürfe. Nun verlangt ein Trainer eine Auszeit.

Regelung. Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, weil die Zeit der Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.

18-18 Situation. Darf ein Trainer eine Auszeit direkt aus dem Mannschaftsbank-Bereich heraus beantragen, statt persönlich zum Anschreiber zu gehen?

Regelung. Dies ist die gängige Praxis, welche die meisten Trainer heutzutage anwenden. In einer solchen Situation soll der Anschreiber großzügig sein und sein Signal bei der ersten Gelegenheit zu dieser Auszeit ertönen lassen.

Meist konzentriert sich aber der Anschreiber ausschließlich auf das Spielgeschehen, ohne dabei den Trainer im Blickfeld zu haben, sodass er einen solchen Antrag auf Auszeit übersehen kann. Insbesondere in einer solchen Situation bewährt sich eine gute Kommunikation zwischen allen Mitgliedern des Kampfgerichts. Allerdings müssen sich die Trainer dennoch darüber im Klaren sein, dass sie selbst das Risiko tragen, eine Auszeit nicht zu erhalten, falls der Anschreiber ihr Zeichen oder ihren Ruf aus dem Mannschaftsbank-Bereich heraus nicht wahrnimmt.

18-19 Situation. Während der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, beantragt Trainer A aus seinem Mannschaftsbank-Bereich heraus direkt beim nächsten Schiedsrichter eine Auszeit. Soll die Auszeit gewährt werden?

Regelung. Der Schiedsrichter soll den Trainer dazu anhalten, sich an den Anschreiber zu wenden und soll auf dessen Signal warten. Falls der Anschreiber dem Antrag auf Auszeit stattgibt, soll sie gewährt werden.

18-20 Situation. Nach einer Auszeit wollen beide Mannschaften bereits nach 40 Sekunden weiterspielen.

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

18-21 Kommentar. Hat eine Mannschaft während der vierten Spielperiode noch drei Auszeiten zur Verfügung, kann die Mannschaft bei der nächsten Möglichkeit alle drei Auszeiten hintereinander nehmen.

18-22 Situation. Der Ball ist aufgrund eines Wurfs von A6 in der Luft, als das Signal der 24-Sekunden-Anlage ertönt. Anschließend geht der Ball in den Korb und es ertönt das Signal für eine Auszeit der Mannschaft A.

Regelung. Die Auszeit darf durch die Schiedsrichter nicht gewährt werden. Nach einem Feldkorb ist eine Auszeit nur für die Mannschaft möglich, die den Korb hinnehmen musste.

18-23 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.

18-24 Situation. Trainer A hat eine Auszeit beantragt, als wegen eines Fouls von B4 ein toter Ball entsteht. Es handelt sich um das fünfte Foul von B4.

Regelung. Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, nachdem sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen sind und der Ersatzspieler für B4 eingewechselt wurde.

18-25 Situation. Trainer A hat eine Auszeit beantragt, als wegen eines Fouls von B4 ein toter Ball entsteht. Es handelt sich um das fünfte Foul von B4. Während der Schiedsrichter noch das Foul dem Kampfgericht anzeigt, gehen die Spieler sofort zu ihren Mannschaftsbänken, ohne auf den Schiedsrichterpfiff für den Beginn der Auszeit zu warten.

Regelung. Sobald die Spieluhr gestoppt ist, dürfen die Mannschaften zu ihren Mannschaftsbänken gehen, sofern sie wissen, dass eine Auszeit beantragt wurde, obwohl die Auszeit offiziell noch nicht begonnen hat.

18-26 Kommentar. Art. 18 beschreibt, wann eine Auszeitmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Trainer, die eine Auszeit wünschen, müssen diesen Zeitpunkt kennen und ihren Antrag rechtzeitig stellen. Wird der Antrag außerhalb der in Art. 18 beschriebenen Auszeitmöglichkeit gestellt, darf die Auszeit nicht sofort gewährt werden.

18-27 Situation. Unmittelbar nach Ende einer Auszeitmöglichkeit eilt Trainer A zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Auszeit. Der Anschreiber reagiert und gibt irrtümlich sein Signal. Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

Regelung. Durch den Pfiff des Schiedsrichters wird der Ball zum toten Ball und die Spieluhr bleibt gestoppt, was grundsätzlich zu einer Auszeitmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, darf die Auszeit nicht mehr gewährt werden. Das Spiel ist sofort wieder aufzunehmen.

Art. 19 Spielerwechsel

19-1 Kommentar. Der einzuwechselnde Spieler begibt sich zum Anschreibertisch, meldet den Spielerwechsel an, nimmt auf der vorgesehenen Sitzgelegenheit (Auswechsellbank/Stuhl) Platz und muss sofort spielbereit sein, wenn ihn der Schiedsrichter bei der nächsten Wechsellmöglichkeit auf das Spielfeld hereinwinkt. 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 Wechsellmöglichkeit ein bis dahin noch nicht angemeldeter Spielerwechsel an, z.B. aufgrund einer Foulentscheidung, sollte sich der Anschreiber kooperativ verhalten und auch dann noch sein Signal ertönen lassen, wenn der Schiedsrichter dabei ist, den Ball zu übergeben.

19-2 Kommentar. Der Spielerwechsel muss von dem Schiedsrichter überwacht werden, der sich in der Nähe des Anschreibertischs befindet. Er winkt den Ersatzspieler mit dem entsprechenden Handzeichen auf das Spielfeld. Er braucht dazu nicht zum Anschreibertisch zu gehen, muss jedoch darauf achten, dass der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlässt. Er ist dafür verantwortlich, dass das Spiel erst dann fortgesetzt wird, wenn der Spielerwechsel vollständig vollzogen wurde. Im Zweifelsfall sind die Spieler vor der Spielfortführung zu zählen.

19-3 Situation. Während einer Wechsellmöglichkeit für Mannschaft A ist der Schiedsrichter gerade dabei, dem Einwerfer den Ball zur Verfügung zu stellen. In diesem Moment kommt Ersatzspieler A10 von seiner Mannschaftsbank zum Anschreibertisch und beantragt für sich einen Spielerwechsel.

Regelung. Da die Wechsellmöglichkeit noch nicht geendet hat, soll der Anschreiber kooperationsbereit sein und den Schiedsrichtern durch sein Signal anzeigen, dass ein Spielerwechsel beantragt ist.

19-4 Situation. Mannschaft A führt einen Spielerwechsel aus. Die Spieler A10 und A11, die auf der Auswechselbank saßen, sind vom Schiedsrichter bereits hereingewinkt 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 Wechsellmöglichkeit noch nicht geendet hat, soll der Anschreiber kooperationsbereit sein und den Schiedsrichtern sofort durch sein nochmaliges Signal anzeigen, dass ein Spielerwechsel beantragt ist.

19-5 Kommentar. Während einer Auszeit muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber anmelden und vom nächsten Schiedsrichter zum Betreten des Spielfelds aufgefordert werden. Vor Beginn einer Spielperiode oder einer Verlängerung müssen sich eintretende Ersatzspieler lediglich beim Anschreiber anmelden.

19-6 Kommentar. Immer wenn Fouls in „Sonderfällen“ (Art. 42) verhängt werden, müssen die zugesprochenen Freiwürfe als ein „**Satz**“ oder ein „**Block**“ betrachtet werden.

Definition: Ein „Satz“ ist die Freiwurfstrafe für ein Foul. Ein „Block“ ist die Addition mehrere Sätze für eine Mannschaft.

Ein „Satz“ kann sein	1 Freiwurf	oder
	2 Freiwürfe	oder
	3 Freiwürfe.	

Ein „Block“ kann sein	2 Freiwürfe und 2 Freiwürfe	oder
	2 Freiwürfe und 2 Freiwürfe + Ballbesitz	oder
	1 Freiwurf und 2 Freiwürfe und 2 Freiwürfe	oder
	irgendeine andere Kombination.	

In allen Fällen, in denen es zur Ausführung eines Freiwurf-Blocks kommt, kann vor Beginn der Ausführung eines jeden Satzes von beiden Mannschaften Spielerwechsel vorgenommen werden.

19-7 Kommentar. Wird Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfers) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, kann Spielerwechsel für beide Mannschaften gewährt werden, wenn

- der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

- 19-8 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Mannschaft A (oder B) beantragt Spielerwechsel
- bevor der Ball dem Freierwerfer A4 zur Verfügung steht.
 - nach dem ersten Freiwurf.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Kann Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Regelung.

- Spielerwechsel kann unmittelbar vor dem ersten Freiwurf gewährt werden.
- Spielerwechsel kann nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf gewährt werden.
- Spielerwechsel kann unmittelbar vor dem Einwurf gewährt werden.
- Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

- 19-9 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf beantragt Mannschaft A oder B Spielerwechsel. In welchen der folgenden Situationen kann Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Beim letzten Freiwurf

- springt der Ball vom Ring und das Spiel läuft weiter.
- ist der Freiwurf erfolgreich.
- berührt der Ball nicht den Ring.
- übertritt A4 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- ist der Freiwurf nicht erfolgreich, aber B4 betritt die Begrenzte Zone, bevor der Ball die Hand des Freierwerfers verlassen hat, und diese Regelübertretung wird gepfiffen.

Kann Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Regelung.

- Spielerwechsel können nicht gewährt werden.
- b), c) und d) Spielerwechsel können sofort gewährt werden.
- Nach einer erfolgreichen Wiederholung des Freiwurfs können Spielerwechsel sofort gewährt werden.

- 19-10 Kommentar.** Folgt auf eine Freiwurfstrafe ein Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, können nach dem letzten oder einzigen Freiwurf beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen, unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

- 19-11 Situation.** Es sind zwei Freiwürfe für A5 und danach zwei weitere Freiwürfe für Mannschaft A auszuführen. Wann kann A5 ausgewechselt werden?

Regelung. A5 kann zu folgenden Zeitpunkten ausgewechselt werden:

- Nach dem ersten Satz (zwei Freiwürfe), unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem zweiten Satz (zwei Freiwürfe), aber nur wenn der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

- 19-12 Situation.** Es sind Strafen mit einem Freiwurf für A6, dann mit zwei Freiwürfen und dann mit weiteren zwei Freiwürfen und mit Ballbesitz auszuführen. Wann kann A6 ausgewechselt werden?

Regelung. A6 kann zu folgenden Zeitpunkten ausgewechselt werden:

- Nach dem ersten Satz (einen Freiwurf), unabhängig davon, ob der Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem zweiten Satz (zwei Freiwürfe), unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem letzten Freiwurf des dritten Satzes (zwei Freiwürfe), aber nur wenn der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

- 19-13 Kommentar.** Wenn während oder nach der Ausführung eines Satzes innerhalb eines Freiwurf-Blocks ein Foul oder eine Regelübertretung gepfiffen wurde, für welche die

Strafe ein oder mehrere Freiwürfe oder Einwurf ist, ist Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich. Der jeweilige Freiwurf-Satz muss aber erst beendet sein.

19-14 Situation. Spieler A4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. A10 soll nach erfolgreichem zweiten Freiwurf gegen A5 eingewechselt werden.

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

19-15 Situation. Der Ersatzspieler A10 hat sich beim Anschreiber zum Spielerwechsel gemeldet. Als die Schiedsrichter Halteball pfeifen, gewährt der näher stehende Schiedsrichter den Eintritt. Damit ist A10 zum Spieler geworden. Nun erhält A10 noch von seinem Trainer Anweisungen und ist nicht sofort bereit zu spielen.

Regelung. Durch das Hereinwinken ist A10 zum Spieler geworden. Die taktischen Anweisungen durch den Trainer dürfen nicht dazu führen, dass das Spiel verzögert wird. Das Spiel ist unverzüglich durch die Schiedsrichter mit Einwurf fortzusetzen.

19-16 Kommentar. Wenn der Schiedsrichter irrtümlich einen zu diesem Zeitpunkt nicht zulässigen Spielerwechsel gewährt hat und die Spieluhr bereits wieder läuft, nimmt der eingewechselte Spieler weiterhin am Spiel teil und der Verstoß wird nicht beachtet.

19-17 Situation. Ersatzspieler A10 wird eingewechselt, um die Freiwürfe für ein technisches Foul gegen den Trainer B auszuführen. Es wird gleichzeitig angemeldet, dass er nach dem zweiten Freiwurf, falls erfolgreich, wieder ausgewechselt werden soll.

Regelung. Das Einwechseln von A10 ist legal, da der Trainer bei technischen Fouls den Freierwerfer bestimmt. Der Wechsel nach erfolgreichem zweiten Freiwurf ist jedoch abzulehnen. Eine Wechselmöglichkeit für A10 ergibt sich erst wieder, wenn es zu einem Zeitabschnitt gekommen ist, in dem die Spieluhr lief.

19-18 Situation. Spieler A4 ist als Freierwerfer bezeichnet. Vor dem Freiwurf wechselt A5 gegen A10. Nun wird von Mannschaft A erklärt, A4 habe sich den Arm ausgerenkt. A4 wird vom Spielfeld genommen und A5 kommt für ihn wieder auf das Spielfeld, um die Freiwürfe zu werfen.

Regelung. Für den verletzten Spieler A4 kann jeder Ersatzspieler, jedoch nicht A5, eingewechselt werden, weil A5 während dieser Wechselmöglichkeit ausgewechselt wurde. Der Ersatzspieler für A4 wirft nämlich die Freiwürfe. Durch diese Regelung wird verhindert, dass eine Mannschaft zu einem besseren Freierwerfer - zumindest aus den Reihen der Feldspieler - kommen kann. Eine Ausnahme darf lediglich gemacht werden, wenn beim Wechsel für A4 kein anderer Ersatzspieler mehr zur Verfügung steht. In diesem Fall darf A5 wieder eintreten und wird Freierwerfer.

19-19 Situation. Nach einem technischen Foul gegen Trainer A hat die Mannschaft B Einwurf von der Mitte der Seitenlinie. B4 lässt sich Zeit mit dem Einwurf. Der Schiedsrichter zählt die Sekunden und pfeift eine Fünf-Sekunden-Regelübertretung, bevor B4 einwirft. Der Anschreiber gibt sein Signal zum Spielerwechsel.

Regelung. Beide Mannschaften können Spielerwechsel durchführen.

19-20 Kommentar. Sobald die Schiedsrichter bemerken, dass mehr als fünf Spieler einer Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, muss dieser Fehler so schnell wie möglich behoben werden, ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen. Vorausgesetzt, Schiedsrichter und Kampfgericht haben ihre Aufgaben korrekt erfüllt, muss ein Spieler das Spielfeld illegal betreten oder nicht verlassen haben. Deshalb müssen die Schiedsrichter sofort einen Spieler vom Spielfeld schicken und auf technisches Foul gegen den Trainer („B“-Foul) entscheiden. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass Spielerwechsel korrekt durchgeführt werden und ausgewechselte Spieler sofort das Spielfeld verlassen.

19-21 Situation. Während des Spiels wird festgestellt, dass mehr als fünf Spieler von Mannschaft A auf dem Spielfeld sind. Zum Zeitpunkt der Entdeckung hat

- a) Mannschaft B (mit fünf Spielern) Ballkontrolle.
- b) Mannschaft A (mit mehr als fünf Spielern) Ballkontrolle.

Regelung.

- a) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, es sei denn, Mannschaft B würde dadurch benachteiligt. Der Spieler, der unberechtigterweise das Spielfeld betreten oder nicht verlassen hat, muss das Spielfeld verlassen und ein technisches Foul wird gegen seinen Trainer („B“-Foul) verhängt.
- b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. Der Spieler, der unberechtigterweise das Spielfeld betreten oder nicht verlassen hat, muss das Spielfeld verlassen und ein technisches Foul wird gegen seinen Trainer („B“-Foul) verhängt.

19-22 Kommentar. Wird festgestellt, dass eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat, und der überzählige Spieler A5 hat während dieser Zeit Punkte erzielt oder Fouls begangen, bleiben alle von A5 zwischenzeitlich erzielten Punkte gültig und von ihm oder an ihm begangene Fouls bleiben als Spielerfouls bestehen.

19-23 Situation. Die Schiedsrichter bemerken, dass A5 als sechster Spieler der Mannschaft A auf dem Spielfeld ist und am Spiel teilnimmt. Das Spiel wird unterbrochen nach einem

- a) Foul von A5.
- b) Feldkorb von A5.
- c) Foul von B5 am erfolglosen Korbwerfer A5.

Regelung.

- a) Das Foul wird A5 als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- b) Der Feldkorb von A5 zählt.
- c) Die Freiwürfe für das Foul von B5 wirft ein beliebiger Spieler der Mannschaft A, der vom Trainer A bestimmt wird und sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befand.

19-24 Kommentar. Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft, stoppt das Signal der 24-Sekunden-Anlage nicht die Spieluhr. Durch das Signal entsteht in diesem Fall keine Auszeit-/Wechselmöglichkeit.

19-25 Situation. Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangt eine Mannschaft, bzw. verlangen beide Mannschaften Spielerwechsel.

Regelung. Das 24-Sekunden-Signal wird ignoriert, da es nicht die Spieluhr stoppt. Sie würde nur dann gestoppt und Spielerwechsel wäre möglich, wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen würde oder wenn gegen die beantragende Mannschaft in den letzten zwei Minuten einer Spielperiode oder Verlängerung ein Feldkorb erzielt würde. In diesem Fall dürfte auch die andere Mannschaft Spielerwechsel durchführen.

19-26 Situation. Während eines letzten Freiwurfs begeht der Freierwerfer eine Regelübertretung. Darf der Freierwerfer jetzt ausgewechselt werden?

Regelung. Ja, beide Mannschaften können Spielerwechsel durchführen.

19-27 Situation. Während eines Spielerwechsels der Mannschaft A besteht der Schiedsrichter darauf, dass

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

Regelung.

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

Der Schiedsrichter muss dabei nicht unmittelbar vor dem Anschreibertisch stehen. Er kann sein Handzeichen zum Spielerwechsel von seiner momentanen Position auf dem Spielfeld geben, nachdem er Blickkontakt mit dem Anschreibertisch und dem Einwechselspieler aufgenommen hat.

Nach dem Handzeichen des Schiedsrichters müssen die Einwechselspieler das Spielfeld in der Nähe (dort, wo sie ihren Spielerwechsel beantragt hatten) des Anschreibertischs betreten. Die auswechselnden Spieler dürfen jedoch das Spielfeld an beliebiger Stelle verlassen.

Anmerkung.

- Die Schiedsrichter haben sich zu vergewissern, dass die Anzahl der einwechselnden mit der Anzahl der auswechselnden Spieler übereinstimmt.
- Sie müssen für raschen Ablauf eines Spielerwechsels und schnelle Fortsetzung des Spiels sorgen.

19-28 Kommentar. Art. 19 definiert den Beginn und das Ende einer Wechsellmöglichkeit. Trainer, die einen Spielerwechsel wünschen, müssen diese Zeitpunkte kennen und ihren Antrag rechtzeitig stellen. Wird der Antrag außerhalb der Wechsellmöglichkeit gestellt, darf der Spielerwechsel nicht sofort gewährt werden.

19-29 Situation. Unmittelbar nach Ende einer Wechsellmöglichkeit eilt Trainer A 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, darf der Spielerwechsel nicht mehr gewährt werden. Das Spiel ist sofort wieder aufzunehmen.

19-30 Situation. In der 9. Minute der zweiten Spielperiode verlangt Trainer A einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft B einen Korb und der Anschreiber gibt irrtümlich das Signal zum Spielerwechsel.

Regelung. Da das Signal des Anschreibers zu diesem Zeitpunkt falsch gegeben wurde, lassen die Schiedsrichter den Spielerwechsel nicht zu.

19-31 Situation. In der 9. Minute der zweiten Spielperiode verlangt Trainer A einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft B einen Korb. Bevor Mannschaft A den Einwurf ausführen kann, rollt der Ball von der Endlinie weit weg in den hinteren Bereich der Spielhalle. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und geben das Zeichen zum Stoppen der Spieluhr.

Regelung. Mannschaft A kann den angemeldeten Spielerwechsel durchführen.

19-32 Situation. Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode wartet A10 beim Anschreibertisch, um eingewechselt zu werden. Nach einem Korbwurf von A4 begeht B4 eine Regelübertretung durch Stören des Balls. Kann A10 jetzt eingewechselt werden?

Regelung. Ja. Nach einer Regelübertretung können beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen.

19-33 Kommentar. Bezüglich des Spielerwechsels ist in der vierten Spielperiode Folgendes erlaubt: Mannschaft A nimmt die erste Auszeit, nach einer Minute die zweite Auszeit, nach einer weiteren Minute führt sie Spielerwechsel durch. Die zulässige Gesamtzeit für diesen Vorgang beträgt zwei Minuten zuzüglich der Zeit für den Spielerwechsel. Dieser Wechsel muss jedoch sofort und so schnell wie möglich erfolgen.

19-34 Kommentar. Vor Beginn der ersten Spielperiode oder nach Ablauf der Spielzeit des Spiels kann kein Spielerwechsel gewährt werden. Während der Spielpausen zwischen den Spielperioden oder Verlängerungen sind Spielerwechsel zulässig.

19-35 Situation. Bevor beim Sprungball zu Spielbeginn der Ball legal getippt wurde, begeht Springer A5 eine Regelübertretung, worauf Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen wird. Jetzt verlangt ein Trainer einen Spielerwechsel.

Regelung. Der Spielerwechsel kann nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

19-36 Situation. Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode wird ein Foul gepfiffen und A4 erhält zwei Freiwürfe. Nun verlangt ein Trainer einen Spielerwechsel.

Regelung. Ein Spielerwechsel kann erst gewährt werden, wenn die Freiwurfstrafe ausgeführt ist und die anschließende Spielpause vor der nächsten Spielperiode oder Verlängerung begonnen hat.

19-37 Situation. Es ereignet sich ein Goaltending oder Stören des Balls

a) während der letzten beiden Spielminuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung.

b) während eines Zeitraums außerhalb der letzten beiden Spielminuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung.

Zum Zeitpunkt der Regelübertretung warten Spieler einer oder beider Mannschaften beim Anschreibertisch auf ihre Einwechslung.

Regelung. In beiden Fällen ist wegen der Regelübertretung die Spieluhr zu stoppen und der Ball wird zum toten Ball. Spielerwechsel können gewährt werden.

Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

20-1 Kommentar. Wenn eine Mannschaft zu spät zum Spiel kommt, muss sie 15 Minuten nach angesetztem Spielbeginn spielbereit auf dem Spielfeld sein. Spielbereit heißt, dass fünf Spieler in Spielkleidung angetreten sind. Einspielzeit steht der verspäteten Mannschaft nicht mehr zu.

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

20-2 Situation. Eine Mannschaft weigert sich, trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter

a) während einer laufenden Spielperiode weiter zu spielen.

b) bei Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung das Spiel aufzunehmen.

Wie hat sich der Schiedsrichter zu verhalten?

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.

20-3 Situation. Mannschaft A beginnt das Spiel mit fünf spielbereiten Spielern. Aufgrund großer spielerischer Überlegenheit beabsichtigt Trainer A,

a) während der dritten Spielperiode einen Spieler auszuwechseln, ohne dafür einen neuen Spieler einzuwechseln.

b) die dritte Spielperiode mit nur vier Spielern zu beginnen, obwohl weitere Spieler spielbereit wären.

Regelung. Der 1. Schiedsrichter muss sich von der Spielbereitschaft von fünf Spielern der Mannschaft A überzeugen. Das Spiel ist zu Ende zu führen. Er schreibt einen Bericht mit näheren Angaben (Spielstand und Spielzeit) zu diesem Vorfall und sendet ihn in der dafür vorgesehenen Frist an die spielleitende Stelle.

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

21-1 Situation. Eine Mannschaft hat nur noch zwei Spieler auf dem Spielfeld, von denen einer sein fünftes Foul begeht. Durch dieses Foul ist das Spiel beendet. Müssen nun etwaige Freiwürfe noch ausgeführt werden?

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

21-2 Situation. Beide Mannschaften haben nur noch zwei Spieler auf dem Spielfeld. Durch Doppelfoul begehen A4 und B4 ihr fünftes Foul und müssen das Spielfeld verlassen.

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

21-3 Kommentar. Sollte es sich bei einem Verstoß gegen Art. 21 um das erste oder zweite Spiel einer Spielrunde handeln, die mit Hin- und Rückspiel ausgetragen wird, hat diese Mannschaft automatisch die Gesamtrunde verloren. War es das erste der beiden Spiele, wird das zweite Spiel (Rückspiel) nicht mehr ausgetragen. Die Entscheidung hierüber trifft in jedem Fall die spielleitende Stelle.

Art. 22 Regelübertretungen

22-1 Situation. A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld in der Nähe der Seitenlinie. Gegen A5 wird eine Drei-Sekunden-Regelübertretung gepfiffen. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf von der Endlinie zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Richtig?

Regelung. Ja. Der Einwurf nach einer Regelübertretung findet grundsätzlich an dem Punkt der Seiten- oder Endlinie statt, der dem Ort der Regelübertretung am nächsten liegt.

22-2 Kommentar. Eine Regelübertretung ausschließlich durch die verteidigende Mannschaft wegen Goaltending oder Stören des Balls wird hinsichtlich des nachfolgenden Einwurfs so behandelt, als hätte die angreifende Mannschaft einen Korb erzielt. Allerdings muss der Ball durch den Schiedsrichter übergeben werden. Der nachfolgende Einwurf wird von einer beliebigen Stelle der Endlinie ausgeführt.

22-3 Situation. Nach einer Rückspiel-Regelübertretung wirft die gegnerische Mannschaft immer in ihrem Vorfeld ein. Richtig?

Regelung. Ja. Diese Regelübertretung kann sich nur im Rückfeld ereignen, also im Vorfeld der gegnerischen Mannschaft, welcher der folgende Einwurf zusteht.

Art. 23 Spieler im Aus - Ball im Aus

23-1 Situation. Spieler A4 wirft den Ball an das Bein von B4. Dadurch geht der Ball ins Aus. Nach Ansicht des Schiedsrichters handelt es sich nicht um ein absichtliches Fußballspiel des Spielers B4.

Regelung. Auch wenn der Ball absichtlich an das Bein von B4 geworfen wurde, hat Mannschaft B den Ball zuletzt berührt und damit den Ausball verursacht. Mannschaft A erhält den Einwurf zugesprochen, die 24-Sekunden-Anlage wird nicht zurückgesetzt.

23-2 Situation. A4 hat einen Einwurf ausgeführt. Der Ball war seinem Mitspieler A5 zgedacht, geht jedoch auf der anderen Seite des Spielfelds wieder ins Aus, ohne einen Spieler im Spielfeld berührt zu haben.

Regelung. Mannschaft B erhält den Einwurf an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zuerkannt. Wenn der Ball ins Aus geht, ohne dass ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt hat, hat der Einwerfer eine Regelübertretung begangen.

23-3 Situation. Der Einwurf von A4 wird von B4 so zurück geschlagen, dass der Ball A4 berührt, der noch im Aus steht.

Regelung. A4 verursacht durch die erneute Berührung des Balls einen Ausball. Daher erfolgt Einwurf durch Mannschaft B.

23-4 Situation. Ein Spieler mit Ball befindet sich auf dem Spielfeld und wird dabei von einem im Aus befindlichen Spieler berührt.

Regelung. Der Ball ist nicht im Aus.

23-5 Situation. Ein Spieler mit Ball befindet sich auf dem Spielfeld. Der Ball wird von einem im Aus befindlichen Spieler berührt

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

Art. 24 Dribbeln

24-1 Situation. Dribbler A5 beendet am Freiwurfbereich sein Dribbling und nimmt den Ball auf. Dies gelingt ihm jedoch nicht, und der bereits mit beiden Händen berührte Ball springt weiter in Richtung Korb. A5 folgt dem Ball, nimmt ihn erneut in beide Hände und wirft ihn in den Korb. Zählt dieser Korb?

Regelung. Es handelt sich um einen Fangfehler (Fumbling). Sofern A5 keinen Schrittfehler macht, solange der Ball in seinen Händen ist, begeht er keine Regelübertretung und der Korb zählt.

- 24-2 Kommentar.** Unterläuft einem Spieler beim Fangen eines Zuspiels ein Fumbling, hat er keine Ballkontrolle und kann daher keinen Dribbelfehler begehen. Dies gilt sowohl bei der Ballannahme als auch bei der Aufnahme des Balls zur Beendigung eines Dribblings.

Auch mehrfaches Fumbling gilt nicht als Dribbling.

- 24-3 Situation.** Spieler A4 kann einen zugespielten Ball nicht festhalten, und der Ball fällt zu Boden. A4 hebt den Ball wieder auf und beginnt zu dribbeln. Als er das Dribbling beenden will, fällt ihm der Ball beim Stoppen wieder aus den Händen. Er bückt sich schnell, hebt den Ball vom Boden auf und wirft auf den Korb.

Regelung. Die Aktionen von A4 sind legal, da es sich in beiden Fällen um Fumbling handelt.

- 24-4 Situation.** Spieler A4 dribbelt und wird zur Beendigung des Dribblings gezwungen. A4 pivotiert und wirft den Ball gegen das Spielbrett, fängt den abprallenden Ball wieder und dribbelt nun erneut.

Regelung. A4 begeht eine Regelübertretung. Ein Spieler begeht in dieser Situation ein Doppeldribbling, wenn er den Ball gegen das Spielbrett wirft und ihn wieder berührt, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat. Bereits das erneute Fangen des abprallenden Balls ist in dieser Situation eine Regelübertretung.

Anmerkung. Den Ball gegen das Spielbrett zu werfen und wieder zu fangen gilt als begonnenes und wieder beendetes Dribbling, es sei denn der Schiedsrichter sieht diese Aktion als Korbwurfversuch an.

- 24-5 Situation.** A4 wirft den Ball über B4 hinweg. Bevor der Ball den Boden berührt, greift er ihn wieder mit beiden Händen und beginnt ein Dribbling.

Regelung. A4 begeht eine Regelübertretung. Das Berühren des Balls nach dem Hochwerfen ist in der Bewegung weder mit beiden Händen noch mit einer Hand erlaubt. Der Ball hätte erst den Boden berühren müssen, damit ein normales Dribbling mit einer Hand fortgesetzt werden kann.

- 24-6 Situation.** Ein Spieler versucht, die Gegenspieler dadurch zu täuschen, dass er den Ball von Hand zu Hand wirft und ihn dabei jeweils in einer Hand zur Ruhe kommen lässt. Während dieser Zeit steht sein Standfuß (Pivotfuß) fest auf dem Boden.

Regelung. Die Aktion ist legal. Solange der Spieler keinen Schrittfehler begeht, kann er den Ball von Hand zu Hand werfen, ehe der Ball den Boden berührt. Dies bedeutet, dass der Pivotfuß beim Dribbelbeginn erst angehoben werden darf, nachdem der Ball das letzte Mal die Hand berührt hatte.

- 24-7 Kommentar.** Wirft ein Spieler absichtlich den Ball gegen das Spielbrett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen, gilt dies, als ob der Spieler den Ball auf den Boden aufspringen lässt. Berührt der Spieler den Ball dann wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt oder von ihm berührt wird, gilt dies als Dribbling.

- 24-8 Situation.** A4, der noch nicht gedribbelt hat, wirft den Ball gegen das Spielbrett und fängt ihn wieder, ohne dass der Ball einen anderen Spieler berührt.

Regelung. Nachdem A4 den vom Spielbrett abprallenden Ball gefangen hat (der Ball kommt in seinen Händen zur Ruhe) darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.

- 24-9 Situation.** Nach Beendigung eines Dribblings, entweder in einer kontinuierlichen Bewegung oder im Stand, wirft A4 den Ball gegen das Spielbrett und fängt oder berührt ihn, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.

Regelung. A4 hat eine Regelübertretung (Doppeldribbling) begangen.

24-10 Situation. B4 steht etwas breitbeinig aber in legaler Verteidigungsposition direkt an der Seitenlinie. Dribbler A4 bewegt sich direkt auf B4 zu, dribbelt den Ball durch dessen Beine, läuft um ihn herum und verlässt dabei mit beiden Füßen das Spielfeld. Hinter B4 betritt A4 wieder das Spielfeld und dribbelt weiter.

Regelung. Das Dribbling von A4 ist legal, solange er dabei den Ball nicht mit beiden Händen gleichzeitig berührt oder in der Hand zur Ruhe kommen lässt. Auch das Verlassen des Spielfelds in einer solchen Situation ist nicht zu beanstanden, da dadurch für den Angreifer durch den damit verbundenen Umweg kein Vorteil entsteht.

Art. 25 Schrittfehler

25-1 Situation. A4 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. Dies ist ein Schrittfehler von A4, da der Ball nicht die Hände des Werfers verlassen hat, bevor er wieder landete.

25-2 Kommentar. Die Auslegung der Schrittfehler-Regel durch die Schiedsrichter sorgt neben Kontaktsituationen am häufigsten für Kritik und Unmut bei Spielern, Trainern und Zuschauern. Neben rein emotional bedingten Unmutsäußerungen sorgt aber auch eine teilweise sehr unterschiedliche und nicht verlässliche Anwendung dieser Regel für Verärgerung. Grundlage einer richtigen Entscheidung ist, dass der Schiedsrichter den Beginn eines Dribblings oder den Pass zu einem sich bewegenden Spieler antizipiert und sofort den Blick auf die Füße dieses Spielers richtet. Zur korrekten Entscheidungsfindung gilt für den Schiedsrichter folgender zeitlicher Ablauf:

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

A) Wie bestimmt man den Standfuß?

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

B) Welche Einschränkungen gibt es für die Bewegung des Standfußes?

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

- Beginnt er ein Dribbling, muss der Ball seine Hand verlassen haben, bevor er den Standfuß anhebt.
- Passt er den Ball oder wirft ihn auf den Korb, kann er zuerst den Standfuß anheben und dann passen oder werfen. Der Ball muss die Hand oder Hände des Spielers verlassen haben, bevor er den Standfuß wieder aufsetzt.

Die Schiedsrichter sollten strenge Maßstäbe bei der Anwendung der Schrittfehlerregel anlegen, insbesondere dann, wenn eine Regelübertretung die verteidigende Mannschaft benachteiligt!

25-3 Situation. A4 springt, um einen Sprungwurf auszuführen, merkt jedoch, dass er gegen den langen Spieler B4 nicht werfen kann. Er lässt daher den Ball los, ehe er mit seinen Füßen wieder auf dem Boden ist, und beginnt zu dribbeln.

Regelung. Dies ist ein Schrittfehler von A4, da er seinen Standfuß durch den Sprung angehoben hat. A4 hätte in dieser Situation nur noch passen können.

25-4 Situation. A4 springt, um einen Sprungwurf auszuführen. Dabei berührt Verteidiger B4 den Ball so lange, bis A4 mit dem Ball wieder auf dem Boden ist.

Regelung. Dies ist ein Schrittfehler von A4. Nur wenn B4 den Ball so festhält, dass er ohne übermäßige Härte sowohl von A4 als auch von B4 nicht mehr gespielt werden könnte, entsteht eine Sprungballsituation.

25-5 Situation. A4 erhält den Ball in der Bewegung, während er einen Fuß am Boden hat. Er bleibt im Rhythmus und kommt danach

- a) mit beiden Füßen gleichzeitig auf den Boden und pivотиert.
- b) mit beiden Füßen nacheinander auf den Boden.

Regelung.

Im Fall a) begeht A4 einen Schrittfehler, da er keinen Standfuß hat.

Im Fall b) begeht A4 einen Schrittfehler, da er nicht gleichzeitig mit beiden Füßen gelandet ist.

25-6 Kommentar. Ein Spieler, der in der Luft den Ball fängt und anschließend mit beiden Füßen gleichzeitig auf dem Boden landet, kann seinen Standfuß frei bestimmen. Sobald er jedoch einen Fuß anhebt, wird der andere Fuß zum Standfuß.

25-7 Kommentar. Ein Spieler, der auf dem Boden sitzt oder liegt und dabei den Ball in die Hände nimmt, darf nicht mit dem Ball über den Boden rutschen oder rollen oder aufzustehen versuchen. Ansonsten gelten für ihn die selben Regeln wie für einen stehenden Spieler, d. h. er darf den Ball dribbeln, passen oder werfen.

25-8 Situation. A4 erlangt im schnellen Lauf Ballkontrolle, verliert aber dabei das Gleichgewicht und stürzt mit Ball zu Boden. Durch den Schwung rutscht er noch auf dem Boden weiter.

Regelung. Fällt ein Spieler mit Ball zu Boden und rutscht (nicht: rollt) aufgrund seines Schwungs mit dem Ball über den Boden, begeht er dadurch keine Regelübertretung.

25-9 Kommentar. Es ist keine Regelübertretung, wenn ein Spieler auf dem Boden liegend die Ballkontrolle erlangt. Gleiches gilt für einen Spieler, der mit dem Ball in den Händen auf den Boden fällt. Fällt ein Spieler aus der Bewegung heraus mit dem Ball hin und rutscht durch seinen Schwung kurzzeitig über den Boden, ist dies ebenfalls legal. Er begeht jedoch eine Regelübertretung, wenn er anschließend mit Ball über den Boden rollt oder aufzustehen versucht.

25-10 Situation. A4 verliert in Ballbesitz sein Gleichgewicht und fällt zu Boden.

Regelung. Der unbeabsichtigte Sturz von A4 ist legal.

25-11 Situation. A4 liegt auf dem Boden und erlangt dabei die Ballkontrolle. Noch im Liegen

- a) passt er den Ball zu A5.
- b) beginnt er ein Dribbling.
- c) versucht er, mit dem Ball in der Hand aufzustehen.

Regelung. Legale Aktion von A4 in den Fällen a) und b), im Fall c) begeht A4 einen Schrittfehler.

25-12 Situation. A4 fällt in Ballbesitz zu Boden; sein Schwung lässt ihn noch über den Boden rutschen, bis er zum Stopp kommt.

Regelung. Das unbeabsichtigte Rutschen von A4 ist keine Regelübertretung. Wenn aber A4 anschließend mit Ball über den Boden rollt oder aufzustehen versucht, begeht er einen Schrittfehler.

25-13 Situation. A4 ist im Ballbesitz und fällt mit dem Ball auf den Boden. Danach

- a) passt er.
- b) versucht er, mit dem Ball wieder aufzustehen.
- c) beginnt er sitzend ein Dribbling und steht dabei auf.

Regelung.

Im Fall a) liegt keine Regelübertretung vor; der liegende Spieler darf sich aber nicht von der Stelle bewegen (wegrollen o. ä.).

Im Fall b) liegt eine Regelübertretung vor, unabhängig von der Anzahl der Kontakte seiner Füße mit dem Boden.

Im Fall c) liegt keine Regelübertretung vor.

25-14 Situation. A4 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. A4 begeht einen Schrittfehler. Er hätte nur um seinen rechten Fuß pivotieren dürfen, da dieser zuerst aufgesetzt und somit zum Standbein wurde.

25-15 Situation. A5 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. Mit der Landung nach dem Rebound mit beiden Füßen gleichzeitig auf dem Boden wird ein Fuß zum Standfuß. Sobald A5 mit beiden Füßen wieder abspringt und vor dem Korbwurf aufsetzt, hat er seinen Standfuß angehoben und wieder aufgesetzt und damit einen Schrittfehler begangen.

25-16 Situation. A4 erhält den Ball in der Luft und landet im Parallelstopp. Er beginnt mit dem linken Fuß zu pivotieren. Nachdem er mehrere Sternschritte gemacht hat, hebt er den rechten Fuß an und wirft oder passt den Ball, bevor sein rechter Fuß den Boden berührt.

Regelung. Dies ist kein Schrittfehler, da A4 seinen Standfuß (hier: rechter Fuß) frei bestimmen kann, und der Ball darüber hinaus seine Hand oder Hände verlassen hatte, bevor sein Standfuß wieder auf den Boden aufgesetzt wurde.

25-17 Situation. A4 erhält den Ball in der Luft, landet gleichzeitig mit beiden Füßen und setzt danach einen Fuß nach vorne auf. Er hebt den hinteren Fuß an und wirft oder passt, bevor der hintere Fuß den Boden berührt (sog. „aufgelöster Sternschritt“).

Regelung. Dies ist kein Schrittfehler. Der hintere Fuß ist in diesem Fall der Standfuß. Bei einem Pass oder Korbwurf darf der Standfuß angehoben werden, aber der Ball muss die Hand oder Hände des Spielers verlassen haben, bevor der Standfuß wieder aufgesetzt wird.

25-18 Situation. A4 erhält nach einem Einwurf den Ball in seinem Rückfeld und beginnt zu dribbeln. Dabei hebt A4 sein Standbein an, bevor der Ball seine Hand verlässt.

- a) Dabei ist kein Spieler der Mannschaft B in seiner Nähe.
- b) Ein Spieler der Mannschaft B ist in aktiver Verteidigungsposition in der Nähe von A4.

Regelung. Auf eine derartige Situation muss der Schiedsrichter das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anwenden:

Im Fall a) wird gegen den Dribbler nicht verteidigt und es entsteht durch den Schrittfehler zu Beginn des Dribblings kein Vorteil für A4. Eine solche Aktion sollte von den Schiedsrichtern ignoriert werden.

Der Fall b) ist wegen der Nähe des Verteidigers völlig anders zu bewerten, es ist auf Schrittfehler zu entscheiden. Blicke die Regelübertretung in dieser

Situation ungeahndet, hätte Angreifer A4 einen regelwidrigen Vorteil und der Verteidiger einen deutlichen Nachteil.

Die Schiedsrichter müssen in korrekter Anwendung des Vorteil-/Nachteil-Prinzips insbesondere darauf achten, dass sie in einer solchen Situation nicht einen nachfolgenden Kontakt durch den Verteidiger als dessen Foul pfeifen, sondern die Ursache seines Nachteils ahnden, nämlich den vorausgehenden Schrittfehler des Angreifers.

25-19 Situation. A4 fängt den Ball im Sprung, landet zuerst auf einem Fuß und springt erneut hoch. Als er wieder landet, hat er den Ball noch in den Händen.

Regelung. Die Aktion ist legal, wenn er zum Schluss mit beiden Füßen gleichzeitig landet. Andernfalls begeht er einen Schrittfehler.

25-20 Situation. A4 fängt den Ball im Sprung, landet zuerst auf einem Fuß, springt erneut hoch und landet dann mit beiden Füßen gleichzeitig. Anschließend setzt er einen Fuß vor und macht einen Korbleger.

Regelung. Das Vorsetzen des Fußes ist in dieser Situation ein Schrittfehler, da A4 nach der Landung auf beiden Füßen keinen Standfuß hatte.

25-21 Situation. Spieler A4 steht mit dem Rücken zum gegnerischen Korb in der Zone und wird dabei von B4 eng im Rücken bewacht. A4 setzt seinen linken Fuß hinter den Fuß von B4, dreht sich schnell um 180° um B4 herum in Richtung Korb und macht mit einem anschließenden Zweierkontakt einen Korbleger.

Regelung. Dies ist ein Schrittfehler. Regelübertretungen in solchen Situationen müssen ausnahmslos geahndet werden, da der Angreifer A4 durch dieses Manöver einen regelwidrigen Vorteil gegenüber B4 erhält.

25-22 Situation. A4 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. Das Nachziehen des Standfußes über den Boden ist ein Schrittfehler.

Art. 26 Drei-Sekunden

26-1 Kommentar. Diese Regel wurde ursprünglich eingeführt, um das „Parken unter dem Korb“ insbesondere großer Spieler abzustellen. Die Einführung des Vorteil-/Nachteil-Prinzips in das Regelwerk führte zunächst dazu, dass die Drei-Sekunden-Regel immer weniger von den Schiedsrichtern beachtet und angewandt wurde. Andererseits wurden Spielzüge entwickelt, die auf Blocks oder Abstreifen des Gegenspielers in der Begrenzten Zone basieren und daher dort zusätzlich zum Aufenthalt von Spielern führten.

26-2 Kommentar. Die Drei-Sekunden-Regel ist grundsätzlich auf jeden Spieler anzuwenden, unabhängig davon, ob der Spieler in Ballbesitz ist oder nicht. Im Sinne des Vorteil-/Nachteil-Prinzips sollte nur dann nicht gepfiffen werden, wenn der Spieler mit Ablauf der drei Sekunden gerade dabei ist, die Begrenzte Zone zu verlassen.

26-3 Situation. Angreifer A4 steht bereits drei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone, als er den Ball erhält und eine Bewegung zum Korb startet.

Regelung. Dies ist eine Verletzung der Drei-Sekunden-Regel und sollte sofort abgepfiffen werden, also nicht erst dann, wenn A4 auf den Korb wirft.

Anmerkung. Nicht zu pfeifen ist, wenn sich A4 weniger als drei Sekunden in der Begrenzten Zone aufgehalten hat, dann den Ball erhält und sofort eine Korbwurfbewegung beginnt.

26-4 Situation. Angreifer A4 war weniger als drei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone, als er unter dem Spielbrett den Ball erhält. Sein großer Gegenspieler hält seine Arme senkrecht hoch, woraufhin A4 mit dem Ball kontinuierliche Täuschungsmanöver zu einem Korbwurf unternimmt, ohne dabei einen Fortschritt zu erzielen.

Regelung. Da A4 seine Korbwurfbewegung nicht mit einem Wurf abschließt, verstößt er gegen die Drei-Sekunden-Regel. Dies sollte dann abgepfiffen werden, wenn für den Schiedsrichter erkennbar ist, dass A4 nicht unmittelbar zum Korbwurf kommt.

26-5 Situation. Angreifer A4 steht bereits drei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone, als er dort für seinen Mitspieler A5 einen Block stellt. A5 streift seinen Gegenspieler an diesem Block ab und zieht zum Korb.

Regelung. Dies ist eine Verletzung der Drei-Sekunden-Regel und sollte sofort abgepfiffen werden, also nicht erst dann, wenn A5 auf den Korb wirft.

26-6 Situation. Angreifer A4 hält sich seit drei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone auf und ist auf dem Weg, diese zu verlassen. Da er dabei um zwei Verteidiger herumlaufen muss, dauert es länger als eine weitere Sekunde, bis er mit beiden Füßen eine Position außerhalb der Begrenzten Zone erreicht.

Regelung. Versucht ein Angreifer bei Ablauf der drei Sekunden, die Begrenzte Zone zu verlassen, sollte der Schiedsrichter mit dem Pfiff warten und nicht pfeifen, falls der Angreifer die Begrenzte Zone tatsächlich verlässt.

26-7 Situation. A4 dribbelt unter seinem eigenen Korb mit dem Rücken zum Spielfeld und wird dabei von B4 eng bewacht. Zur gleichen Zeit steht A5 auf der anderen Seite des Spielfelds länger als drei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone.

Regelung. Solange der Ball im Rückfeld der angreifenden Mannschaft ist, kann diese nicht gegen die Drei-Sekunden-Regel verstoßen. Das Zählen der drei Sekunden beginnt erst, wenn die angreifende Mannschaft den Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert.

26-8 Situation. A4 ist seit etwa zwei Sekunden in der gegnerischen Begrenzten Zone, als A5 einen Drei-Punkte-Wurf macht. Der Ball berührt das Spielbrett, aber nicht den Ring. A4, immer noch in der Begrenzten Zone, fängt den Rebound.

Regelung. A4 hat keine Drei-Sekunden-Regelübertretung begangen. Das Zählen der drei Sekunden endet, sobald der Ball die Hand des Werfers A5 verlässt und damit die Ballkontrolle endet.

Art. 27 Nah bewachter Spieler

27-1 Kommentar. „Nah“ ist mit „bis zu einem normalen Schritt“ Abstand definiert und „bewacht“ bedeutet, dass sich der Verteidiger in einer aktiven Verteidigungsposition bei ihm befinden muss. Das Zählen der fünf Sekunden durch den Schiedsrichter, innerhalb welcher der Spieler den Ball passen, werfen oder dribbeln muss, endet, sobald sich der Verteidiger vom Ballbesitzer entfernt oder wenn dieser auf den Korb wirft, passt oder dribbelt.

27-2 Situation. A4 wird bewacht und dribbelt in eine Ecke des Spielfelds. Er wird nun von Spielern seiner Mannschaft umgeben, die ihn gegenüber dem Gegenspieler abschirmen. A4 dribbelt den Ball nun innerhalb des ihm zur Verfügung stehenden Raums.

Regelung. Diese Aktion ist legal. A4 gilt nicht als nah bewachter Spieler.

27-3 Situation. A4 dribbelt länger als fünf Sekunden, während er von zwei Gegenspielern gedoppelt wird.

Regelung. Da A4 dribbelt, gilt er nicht als nah bewachter Spieler im Sinne der Fünf-Sekunden-Regel.

27-4 Situation. A4 hält den Ball und wird von B4 eng bewacht. A4 hält den Ball länger als fünf Sekunden, bemüht sich jedoch dabei durch Pivotieren, den Ball abzuspielen.

Regelung. Da A4 den Ball hält, gilt er als nah bewachter Spieler und begeht eine Regelübertretung.

27-5 Situation. Kurz vor Ende des Spiels hält A4 bei knapper Führung den Ball in beiden Händen, ohne dass gegen ihn eng verteidigt wird.

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

Art. 28 Acht-Sekunden

28-1 Situation. Mannschaft A hat den Ball in ihrem Rückfeld sechs Sekunden unter Kontrolle, als A4 einen weiten Pass zu A5 in seinem Vorfeld spielt.

Regelung. Der Schiedsrichter muss solange weiter zählen, bis der Ball im Vorfeld ist. Der Zeitpunkt, zu dem der Ball die Mittellinie überquert, ist hierbei nicht relevant.

28-2 Kommentar. Die acht Sekunden werden vom Schiedsrichter gezählt, d. h. die Zählweise ist durch den jeweiligen Schiedsrichter individuell beeinflusst. Dabei kann vorkommen, dass sich Unterschiede zwischen der Zählweise des Schiedsrichters und der 24-Sekunden-Anlage ergeben. Für solche Fälle zählt in jedem Falle die Entscheidung des Schiedsrichters in Verbindung mit der durch seine Zählweise erzielten Grenze für die Acht-Sekunden-Periode.

28-3 Situation. Mannschaft A hat den Ball in ihrem Rückfeld seit fünf Sekunden unter Kontrolle, als B4 bei einem Pass zwischen A4 und A5 den Ball ins Aus schlägt. Stehen Mannschaft A nach dem Einwurf im Rückfeld erneut acht Sekunden zur Verfügung, um den Ball in ihr Vorfeld zu spielen?

Regelung. Nein, bei einem Einwurf nach Ausball im Rückfeld der angreifenden Mannschaft wird das Zählen der acht Sekunden nicht neu begonnen, sondern nur unterbrochen. Vor dem Einwurf muss der Schiedsrichter beiden Mannschaften die Restzeit der acht Sekunden mitteilen.

28-4 Situation. A6 hat den Ball bereits sieben Sekunden in seinem Rückfeld unter Kontrolle, als er versucht, ihn zu seinem Mitspieler A7 ins Vorfeld zu passen. In diesen Pass springt B5, der sich ebenfalls im Rückfeld der Mannschaft A befindet, und schlägt den Ball zurück zu A6. Der Schiedsrichter entscheidet anschließend auf Übertretung der Acht-Sekunden Regel.

Regelung. Die Entscheidung ist richtig, da der Ball nicht innerhalb acht Sekunden im Vorfeld von Mannschaft A war. Der Versuch allein ist nicht ausreichend.

28-5 Situation. Gegen Ende der Acht-Sekunden-Periode passt A4 den Ball aus seinem Rückfeld ins Vorfeld. Bevor die acht Sekunden abgelaufen sind, berührt der Ball den Gegenspieler B4 im Vorfeld und prallt zu einem Spieler der Mannschaft A ins Rückfeld zurück.

Regelung. Mannschaft A steht eine neue Acht-Sekunden-Periode zu, da der Ball im Vorfeld war. Der Ball ist im Vorfeld, sobald er dort den Boden, einen Spieler oder einen Schiedsrichter berührt.

28-6 Situation. Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als der Ball durch eine Berührung von B4 ins Aus geht. Der Einwerfer A4 wirft den Ball zu A6, der den Ball zwar berührt, aber nicht kontrolliert. Anschließend rollt der Ball einige Sekunden frei über das Spielfeld, bevor A6 Ballkontrolle erlangt.

Regelung. Das Zählen der acht Sekunden (bzw. 24 Sekunden) beginnt erst, wenn A6 Ballkontrolle erlangt.

Anmerkung. Die Spieluhr wird bereits bei der ersten Berührung durch A6 gestartet, während die Acht- und 24-Sekunden-Regel erst ab der Ballkontrolle anzuwenden ist.

28-7 Situation. Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode, nachdem Mannschaft A bereits fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld hat, verursacht B4 einen Ausball. Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Der Ball wird anschließend von der Mittellinie zu A4 in dessen Rückfeld eingeworfen.

Regelung. Mannschaft A steht nun eine neue Acht-Sekunden-Periode zu, da der Ball durch die Position des Einwerfers sowohl Rückfeld- und auch Vorfeldstatus hatte.

28-8 Situation. A4 dribbelt den Ball aus seinem Rückfeld und bleibt an der Mittellinie in Zwitterstellung stehen, ohne mit seinem Dribbling aufzuhören. Die acht Sekunden werden weiter gezählt. Richtig?

Regelung. Ja. Ein Dribbler ist erst dann im Vorfeld, wenn sowohl beide Füße des Dribblers und der Ball Kontakt mit dem Vorfeld hatten.

- 28-9 Situation.** Mannschaft A hat seit vier Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als das Spiel wegen Verletzung von A5 unterbrochen wird. Anschließend stehen Mannschaft A erneut acht Sekunden zu, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen. Richtig?
- Regelung.** Nein. Bei einer Verletzung eines Spielers der angreifenden Mannschaft wird das Zählen der acht Sekunden - genau wie bei den 24-Sekunden - nur unterbrochen.
- 28-10 Situation.** Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode ist Mannschaft A seit fünf Sekunden in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle, als B4 den Ball ins Aus lenkt. Mannschaft A nimmt eine Auszeit und beim folgenden Einwurf von der Mittellinie passt Einwerfer A5 den Ball zu A8 im Rückfeld der Mannschaft A. Mannschaft A hat nun erneut acht Sekunden Zeit, den Ball in ihr Vorfeld zu spielen. Richtig?
- Regelung.** Ja. Durch die Fußstellung des Einwerfers ist der Ball bereits ins Vorfeld gelangt. Beim zulässigen Einwurf ins Rückfeld beginnt daher eine neue Acht-Sekunden-Periode.
- 28-11 Kommentar.** Die Anwendung der Acht-Sekunden-Regel basiert ausschließlich auf der individuellen Zählweise der acht Sekunden durch einen Schiedsrichter. Bei einer Abweichung zwischen der Zählweise des Schiedsrichters und der 24-Sekunden-Anzeige gilt die Entscheidung des Schiedsrichters.
- 28-12 Situation.** A4 dribbelt in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter eine Acht-Sekunden-Regelübertretung pfeift. Die 24-Sekunden-Anlage zeigt an, dass erst sieben Sekunden vergangen sind.
- Regelung.** Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt. Über den Ablauf der acht Sekunden entscheidet alleine der Schiedsrichter.
- 28-13 Kommentar.** Wird das Zählen der acht Sekunden aufgrund einer Sprungballsituation unterbrochen und die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, erhält den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, steht dieser Mannschaft nur noch die Restzeit der acht Sekunden zu.
- 28-14 Situation.** Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als auf Halteball entschieden wird. Die Schiedsrichter stellen fest, dass Mannschaft A der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zusteht.
- Regelung.** Mannschaft A verbleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-15 Kommentar.** Bei einem Dribbling vom Rückfeld ins Vorfeld geht der Ball ins Vorfeld, wenn beide Füße des Dribblers und der Ball Kontakt mit dem Vorfeld haben. Dies gilt für einen Spieler nur, solange er dribbelt.
- 28-16 Situation.** A4 steht an der Mittellinie mit einem Fuß im Rückfeld und dem anderen Fuß im Vorfeld („Zwitterstellung“). Er erhält den Ball von A5 aus seinem Rückfeld und passt ihn zurück zu A5, der sich immer noch im Rückfeld befindet.
- Regelung.** Da A4 nicht dribbelt, hat er Vorfeld-Status, als er den Ball erhält. Der Pass zurück zu A5 ist eine Regelübertretung (Rückspiel) durch A5. Art. 28.1.3, 3. Punkt gilt nur für einen Dribbler.
- 28-17 Situation.** A4 dribbelt vom Rückfeld ins Vorfeld und beendet sein Dribbling in Zwitterstellung an der Mittellinie, indem er den Ball in seine Hände nimmt. Dann passt er den Ball zu A5, der ebenfalls in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
- Regelung.** Das Dribbling von A4 endet, als er den Ball gleichzeitig mit beiden Händen berührt oder ihn in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt. Deshalb ist A4 kein Dribbler mehr und jeder Pass zu einem Mitspieler in Zwitterstellung oder im Rückfeld ist eine Regelübertretung.
- 28-18 Situation.** A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und hat einen Fuß (nicht beide) bereits im Vorfeld. Er passt nun den Ball zu A5, der in Zwitterstellung an der Mittellinie steht. A5 dribbelt den Ball in sein Rückfeld.

Regelung. Regelübertretung durch A5. Der ursprüngliche Dribbler A4 hat den Ball nicht ins Vorfeld gebracht. Durch die Ballberührung von A5, der das Vorfeld berührt, ist der Ball allerdings ins Vorfeld gegangen. Deshalb darf A5 den Ball nicht wieder in sein Rückfeld bringen.

28-19 Situation. A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt seine Vorwärtsbewegung, dribbelt aber weiter, während

- a) er in Zwitterstellung ist.
- b) seine beiden Füße im Vorfeld sind, aber der Ball im Rückfeld gedribbelt wird.
- c) seine beiden Füße im Rückfeld sind, aber der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.

Regelung. In allen genannten Fällen befindet sich Dribbler A4 weiterhin im Rückfeld, die acht Sekunden werden weiter gezählt. Als Dribbler ist er so lange im Rückfeld, bis er mit beiden Füßen im Vorfeld ist und der Ball das Vorfeld berührt.

28-20 Situation. A4 dribbelt aus seinem Rückfeld entlang der Mittellinie und hat dabei beide Füße im Vorfeld, dribbelt aber den Ball im Rückfeld. Dann kehrt er weiterhin dribbelnd mit beiden Füßen ins Rückfeld zurück.

Regelung. Legale Aktion, die acht Sekunden werden weiter gezählt. Dribbler A4 ist so lange in seinem Rückfeld, bis er mit beiden Füßen im Vorfeld ist und der Ball das Vorfeld berührt.

28-21 Situation. A4 passt aus seinem Rückfeld den Ball zu A5, der mit dem Ball in den Händen in Zwitterstellung landet. Er beginnt ein Dribbling.

Regelung. A5 hat Vorfeldstatus und kann ein Dribbling nur in Richtung Vorfeld beginnen. Dabei muss er darauf achten, dass er seinen vorderen Fuß nicht anhebt, bevor sein hinterer Fuß im Vorfeld ist.

28-22 Situation. A4 passt aus seinem Rückfeld den Ball zu A5, der in Zwitterstellung ein Dribbling beginnt, ohne dass der Ball dabei in seinen Händen zur Ruhe kommt bzw. mit beiden Händen gleichzeitig berührt wird.

Regelung. A5 hat noch keinen Vorfeldstatus erreicht und darf deshalb im Rückfeld dribbeln. Die acht Sekunden werden weiter gezählt.

Art. 29 24-Sekunden

29-1 Kommentar. Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaften zu vertreten hat, wird die 24-Sekunden-Anlage zurück gestellt.

29-2 Situation. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und die 24-Sekunden-Anlage zeigt noch 15 Sekunden an, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht,

- a) um den Boden wischen zu lassen.
- b) weil die Spieluhr nicht in Gang gesetzt wurde.
- c) weil ein Zuschauer das Spielfeld betreten hat.
- d) weil ein Spieler der Mannschaft B verletzt ist.

Regelung. In all diesen Fällen wird das Spiel mit einem Einwurf für Mannschaft A und einer neuen 24-Sekunden-Periode fortgesetzt.

29-3 Kommentar. In der folgenden Tabelle sind Fälle dargestellt, bei denen das 24-Sekunden-Signal korrekt ertönt und der Ball nach dem Signal den Ring berührt oder direkt in den Korb geht.

Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Regelung
Korbwurf, Ball in der Luft, Ball wird legal berührt, 24-Sekunden-Signal	Ballberührung vor dem Signal hat keine Einfluss auf die 24-Sekunden-Regelung
Variante 1:	
Ball geht direkt in den Korb	Korb zählt, keine 24-Sekunden-Regelübertretung

Variante 2:	
Ball berührt Ring oder Spielbrett und geht dann in den Korb	Korb zählt, keine 24-Sekunden-Regelübertretung
Variante 3:	
Ball berührt Ring und geht nicht in den Korb	Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, keine 24-Sekunden-Regelübertretung
Variante 4:	
Ball klemmt sich zwischen Ring und Spielbrett ein	24-Sekunden-Regelübertretung

29-4 Kommentar. In der folgenden Tabelle sind Fälle dargestellt, bei denen das 24-Sekunden-Signal korrekt ertönt und der Ball nach dem Signal berührt wird.

Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwurf, Ball in der Luft, 24-Sekunden-Signal		
Variante 1:		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, Ball sofort tot, keine Punkte, 24-Sekunden-Regelübertretung	Legale Aktion, Ball sofort tot, keine Punkte, 24-Sekunden-Regelübertretung
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte	Goaltending, 2, bzw. 3 Punkte
Variante 2:		
Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball gerade den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball	Stören des Balls, keine Punkte	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte
Ball springt vom Ring zurück und wird dann berührt	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, 2, bzw. 3 Punkte	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte
Variante 3:		
Ball verfehlt den Ring, Rebound	24-Sekunden-Regelübertretung (auch dann, wenn verteidigende Mannschaft nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt)	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, neue 24 Sekunden

29-5 Kommentar. In der folgenden Tabelle sind Fälle dargestellt, bei denen der Ball vor Ertönen des 24-Sekunden-Signals legal berührt wird. Die weitere Regelung hängt davon ab, ob der Ball bei Ertönen des 24-Sekunden-Signals noch ein Korbwurf ist, also sich noch oberhalb des Ringniveaus befindet und in den Korb gehen kann oder nicht.

Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwurf, Ball in der Luft, Ball wird legal berührt/geblockt, 24-Sekunden-Signal		
Variante 1: Ball kann noch in den Korb gehen (Korbwurf dauert an)		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, Ball sofort tot, keine Punkte, 24-Sekunden-Regelübertretung	Legale Aktion, Ball sofort tot, keine Punkte, 24-Sekunden-Regelübertretung
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte	Goaltending, 2, bzw. 3 Punkte
Variante 2: Ball kann nicht mehr in den Korb gehen (kein Korbwurf)		
Spieler erlangt Ballkontrolle	24-Sekunden-Regelübertretung (auch dann, wenn verteidigende Mannschaft nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt)	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, neue 24 Sekunden

29-6 Kommentar. In der folgenden Tabelle sind Fälle dargestellt, bei denen das 24-Sekunden-Signal irrtümlich ertönt.

Zeitlicher Ablauf der Aktionen (irrtümliches Signal)	Regelung
Korbwurf, Ball in der Luft	
Variante 1:	
Ball berührt den Ring, (irrtümliches) 24-Sekunden-Signal, Ball geht in den Korb	keine 24-Sekunden-Regelübertretung, Korb zählt, Schiedsrichter unterbricht nicht das Spiel
Variante 2:	
Ball wird geblockt, Mannschaft B erlangt Ballkontrolle, (irrtümliches) 24-Sekunden-Signal	keine 24-Sekunden-Regelübertretung, neue 24 Sekunden für Mannschaft B, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter
Variante 3:	
Ball berührt den Ring, (irrtümliches) 24-Sekunden-Signal, Ball wird von Angreifer, bzw. Verteidiger berührt und geht in den Korb	Legale Aktion, Korb, bzw. Eigenkorb zählt, Schiedsrichter unterbricht nicht das Spiel
Variante 4:	
Ball berührt den Ring, (irrtümliches) 24-Sekunden-Signal, Ball geht nicht in den Korb	keine 24-Sekunden-Regelübertretung, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, neue 24 Sekunden für die Mannschaft, welche die Ballkontrolle erlangt

29-7 Situation. Das Signal des 24-Sekunden-Zeitnehmers ertönt regulär zum Ablauf der 24-Sekunden-Periode. Der Ball ist dabei auf Grund eines Wurfs von A4 in der Luft auf dem Weg zum Korb. Nach dem 24-Sekunden-Signal geht der Ball in den Korb. Anschließend erfolgt

- a) ein Foul von Mannschaft A.
- b) ein Foul von Mannschaft B.
- c) ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul von Mannschaft A.
- d) ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul von Mannschaft B.

Wie ist der Korb zu werten, und wie werden die Fouls bestraft?

Regelung. In jedem Fall zählt der erzielte Korb. Das Foul wird angeschrieben und das Spiel wird wie folgt fortgesetzt:

Im Fall a) wird der Ball an der Endlinie von Mannschaft B eingeworfen. Hatte Mannschaft A jedoch schon vier Fouls in dieser Spielperiode, werden zwei Freiwürfe für Mannschaft B zuerkannt.

Im Fall b) erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Hatte Mannschaft B schon vier Fouls in dieser Spielperiode, werden zwei Freiwürfe für Mannschaft A zuerkannt.

Im Fall c) erhält Mannschaft B zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Im Fall d) erhält Mannschaft A zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

29-8 Situation. Mannschaft A ist bereits 23 Sekunden im Ballbesitz, als plötzlich zwei Gegenspieler den Ball so festhalten, dass kein Spielen mehr möglich ist. Nach der vierundzwanzigsten Sekunde ertönt das Signal der 24-Sekunden-Anlage und erst danach der Pfiff des Schiedsrichters zum Halteball.

Regelung. Für das Andauern einer 24-Sekunden-Periode ist die Ballkontrolle durch eine Mannschaft maßgebend, die durch die geschilderte Situation nicht unterbrochen wird. Aus diesem Grund ist das Signal des 24-Sekunden-Zeitnehmers korrekt und Mannschaft A hat eine Regelübertretung begangen.

29-9 Situation. Nach einem Foul von B4 und vor dem nachfolgenden Einwurf für Mannschaft A versäumt der 24-Sekunden-Zeitnehmer, seine Anlage auf 24 Sekunden zurück zu setzen. Wenige Sekunden nach dem Einwurf ist Mannschaft A noch immer in Ballkontrolle, als das Signal der 24-Sekunden-Anlage ertönt.

Regelung. Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen und die seit dem Einwurf verstrichene Zeit festlegen. Die 24-Sekunden-Anlage wird auf die entsprechende Restspielzeit eingestellt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Spieluhr wird nicht korrigiert.

Anmerkung. Bei irrtümlichem Ertönen der 24-Sekunden-Anlage wird dieses Signal grundsätzlich nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter - insbesondere wenn zum Zeitpunkt des Signals keine Mannschaft in Ballkontrolle ist. Im vorliegenden Fall muss jedoch das Spiel unterbrochen und die 24-Sekunden-Anlage auf die Restspielzeit eingestellt werden, da andernfalls der angreifenden Mannschaft mehr als 24 Sekunden (bereits verstrichene Zeit bis zum irrtümlichen Signal plus neue 24-Sekunden-Periode) für den Angriff zur Verfügung stünden.

29-10 Kommentar. Bei absichtlichem Fußspiel durch die gegnerische Mannschaft wird eine neue 24-Sekunden-Periode gewährt. Der Schiedsrichter hat deutlich zu machen, dass es sich um absichtliches Fußspiel handelt, und eine neue 24-Sekunden-Periode mit dem entsprechenden Handzeichen anzuordnen.

29-11 Situation. Mannschaft A hat Ballkontrolle im Vorfeld, als B4 in einen Pass springt, den Ball abfälscht und dieser dadurch ins Rückfeld der Mannschaft A gerät. A4 erreicht als erster den Ball und nimmt ihn auf. Anschließend gelingt es B4, ebenfalls den Ball mit beiden Händen zu fassen. Bevor der Schiedsrichter auf Sprungball entscheidet, ertönt das Signal des 24-Sekunden-Zitnehmers.

Regelung. Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Mannschaft A. Schiedsrichter und 24-Sekunden-Zeitnehmer haben sich korrekt verhalten. Es handelt sich weder um ein Rückspiel, noch hat Mannschaft A die Ballkontrolle verloren.

29-12 Kommentar. Die gemäß Art. 29.1.1 erforderliche Ringberührung wird von der FIBA so interpretiert, dass nicht nur die Berührung, sondern auch das Abprallen des Balls vom Ring gemeint ist. Dies liegt beim Einklemmen des Balls nicht vor.

29-13 Situation. A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Die 24-Sekunden-Anlage zeigt eine Restzeit von 13 Sekunden. Der nächste Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung. Mannschaft A erhält Einwurf mit 13 Sekunden auf der 24-Sekunden-Anlage, da durch das Verfangen des Balls an der Korbbefestigung eine Sprungballsituation entstanden ist.

29-14 Situation. A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Signal der 24-Sekunden-Anlage ertönt, während der Ball sich in der Luft befindet. Der nächste Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung. Durch das Verfangen des Balls an der Korbbefestigung ist eine Sprungballsituation entstanden. Da für Mannschaft A keine Zeit auf der 24-Sekunden-Anlage mehr für ihren Angriff zur Verfügung steht, hat sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie neben dem Spielbrett.

29-15 Situation. Mannschaft A ist seit 20 Sekunden in Ballkontrolle, als zuerst ein technisches Foul gegen A5 und anschließend ein weiteres technisches Foul gegen B5 verhängt werden.

Regelung. Es handelt sich um einen Sonderfall und die beiden Foulstrafen heben sich auf. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf, auf der 24-Sekunden-Anlage verbleiben nur noch vier Sekunden.

29-16 Situation. Mannschaft A hat seit 20 Sekunden Ballkontrolle und macht einen Korbwurf. Der Ball verfehlt den Ring, der 24-Sekunden-Zeitnehmer ist sich aber im ersten Moment sicher, dass der Ball den Ring berührt habe, und setzt seine Anlage zurück. A4 erlangt die Ballkontrolle und nach weiteren acht Sekunden sind jedoch Kommissar und 24-Sekunden-Zeitnehmer überzeugt, dass die 24-Sekunden-Anlage irrtümlich zurückgesetzt wurde. Sie machen die Schiedsrichter auf sich aufmerksam und informieren sie, dass seit dem irrtümlichen Zurücksetzen der Anlage acht Sekunden vergangen sind.

Regelung. Dies ist eine 24-Sekunden-Regelübertretung. Die Spieluhr ist um vier Sekunden zurück zu setzen, das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.

29-17 Situation. A4 wirft nach 23 Sekunden Angriffszeit erfolglos auf den Korb. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer ist der Meinung, der Ball habe den Ring berührt und stoppt die 24-Sekunden-Anlage. A5 erlangt anschließend den Rebound. Der Schiedsrichter ist sich jedoch sicher, dass der Ball den Korb verfehlt hat und unterbricht das Spiel.

Regelung. Das irrtümliche Zurückstellen der 24-Sekunden-Anlage hat in dieser Situation das Ertönen des 24-Sekunden-Signals verhindert. Demnach hat Mannschaft A eine 24-Sekunden-Regelübertretung begangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.

29-18 Situation. Mannschaft A ist seit 18 Sekunden in Ballkontrolle, als es Verteidiger B5 gelingt, dem Dribbler A5 den Ball aus der Hand zu spielen. Anschließend erlangt A4 die Ballkontrolle. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer hat die Ballberührung von B5 als Dribbling und somit als Ballkontrolle interpretiert und seine Anlage zurück gesetzt. Der Schiedsrichter ist jedoch der Meinung, B5 habe den Ball nicht kontrolliert und unterbricht das Spiel.

Regelung. Das irrtümliche Zurückstellen der 24-Sekunden-Anlage ist ein Nachteil für Mannschaft B. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, nachdem die 24-Sekunden-Anlage korrigiert wurde.

29-19 Kommentar. Ob der Ball den Ring berührt hat oder ob die Ballkontrolle - auch vorübergehend - gewechselt hat, entscheidet der 24-Sekunden-Zeitnehmer. Die Schiedsrichter können diese Entscheidung gegebenenfalls korrigieren.

29-20 Situation. Der Ball ist aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als die 24-Sekunden-Anlage nach Beobachtung des folgenden Schiedsrichters zwei Sekunden anzeigt. Der Ball geht an die Seitenkante des Spielbretts, A5 holt den Rebound, macht eine Körpertäuschung, dribbelt zum Korb und erzielt per Korbleger zwei Punkte. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer hatte die 24-Sekunden-Anlage zurückgesetzt, als der Ball die Seitenkante berührte.

Nach dem Korbleger durch A5 macht Mannschaft B einen schnellen Einwurf, während sich Trainer B lautstark zu Wort meldet.

Die Schiedsrichter lassen Mannschaft B den Angriff abschließen, B5 erzielt einen Feldkorb. Danach unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel.

Regelung. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer hat die 24-Sekunden-Anlage irrtümlich zurückgestellt. Die Zeit auf der 24-Sekunden-Anlage wird auf zwei Sekunden korrigiert und der Ball Mannschaft A zum Einwurf zugesprochen. Die Körbe von A5 und B5 werden annulliert. Die Spieluhr wird entsprechend korrigiert.

29-21 Situation. A4 wirft auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der 24-Sekunden-Anlage. Beim Versuch, den auf dem Ring springenden Ball wegzutippen, stützt sich B4 auf A6 auf und erhält dafür ein Foul.

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

29-22 Situation. A4 will zu seinem Mitspieler A5 passen, der Ball prallt von dessen Schulter ab und berührt den Ring. A6 fängt den Ball und Mannschaft A setzt ihren Angriff fort.

Regelung. Obwohl der Ball den Ring nicht auf Grund eines Korbwurfs berührt hat, wird die 24-Sekunden-Anlage zurückgesetzt.

29-23 Situation. Während der Ball bei einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Danach geht der Ball weder in den Korb noch berührt er den Ring. Der auf diese 24-Sekunden-Regelübertretung folgende Einwurf wird von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt. Richtig?

Regelung. Nein, der Ball wird von der Endlinie eingeworfen nächst der Stelle, an der A4 auf den Korb warf.

29-24 Situation. Das 24-Sekunden-Signal ertönt, als der Ball sich aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft befindet. Der Ball berührt anschließend das Spielbrett, aber nicht den Ring, fällt zu Boden und springt mehrfach auf. Dabei wird er zuerst von B5 und dann von A5 berührt und schließlich von B4 unter Kontrolle gebracht. Mannschaft A hat gegen die 24-Sekunden-Regel verstoßen. Richtig?

Regelung. Ja. Das Spiel ist nur dann nicht zu unterbrechen, wenn Mannschaft B sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt.

29-25 Kommentar. Ertönt das 24-Sekunden-Signal, während der Ball aufgrund eines Wurfs in der Luft ist, und der Ball verfehlt anschließend – mit oder ohne Berührung des Spielbretts – den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn, die gegnerische Mannschaft erlangt sofort und eindeutig Ballkontrolle. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

29-26 Situation. Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A5 in der Luft, als das 24-Sekunden-Signal ertönt. Der Ball berührt anschließend das Spielbrett und springt dann über das Spielfeld, wo er zuerst von B4, dann von A4 berührt wird und schließlich von B5 kontrolliert wird.

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

29-27 Situation. Ein Korbwurf von A5 berührt das Spielbrett, verfehlt aber den Ring. Beim Rebound berührt B5 den Ball, ohne die Ballkontrolle zu erlangen. Danach fängt A5 den Ball und es ertönt das 24-Sekunden-Signal.

Regelung. Dies ist eine 24-Sekunden-Regelübertretung, da die 24-Sekunden-Anlage weiter läuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt, und anschließend wieder ein Spieler der Mannschaft A Ballkontrolle erlangte.

29-28 Situation. Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode wirft A4 auf den Korb. Der Wurf wird von B4 legal geblockt, anschließend ertönt das 24-Sekunden-Signal. Nach dem Signal wird A4 von B4 gefoult.

Regelung. Dies ist eine 24-Sekunden-Regelübertretung. Das Foul von B4 wird nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

29-29 Situation. Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als das 24-Sekunden-Signal ertönt. Der Ball verfehlt den Ring, unmittelbar anschließend wird ein Halteball zwischen A5 und B5 gepfiffen.

Regelung. Dies ist eine 24-Sekunden-Regelübertretung, da Mannschaft B beim Rebound nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangte.

29-30 Kommentar. Erhält diejenige Mannschaft einen Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, welche zuvor in Ballkontrolle war, bleibt ihr nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage, die ihr bei Entstehen der Sprungballsituation noch zur Verfügung stand.

29-31 Situation. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Anlage, als eine Sprungballsituation entsteht. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

- a) Mannschaft A.
- b) Mannschaft B.

Regelung.

- a) Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage.
- b) Mannschaft B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode.

29-32 Situation. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Anlage, als der Ball ins Aus geht. Die Schiedsrichter sind sich entweder nicht einig oder haben nicht sehen können, ob A4 oder B4 zuletzt den Ball berührt hat, bevor er ins Aus ging. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

- a) Mannschaft A.
- b) Mannschaft B.

Regelung.

- a) Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage.
- b) Mannschaft B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode.

29-33 Situation. Kurz vor Ablauf der 24 Sekunden wird A4 in einer Korbwurfaktion gefoult. Erkennbar nach dem Foulpfeiff ertönt das 24-Sekunden-Signal. Erst danach verlässt der Ball die Hand von A4 und geht in den Korb.

Regelung. Der Korb zählt, A4 erhält einen Freiwurf. Es handelt sich nicht um eine 24-Sekunden-Regelübertretung, da die 24-Sekunden-Anlage gleichzeitig mit dem Foulpfeiff hätte gestoppt werden müssen.

29-34 Kommentar. Ob der Ball bei einem Korbwurf bei Ablauf der 24-Sekunden den Ring berührt hat, ist einzig die Entscheidung der Schiedsrichter. Sie sind normalerweise in

einer besseren Position als das Kampfgericht. Wird die 24-Sekunden-Anlage wegen einer vermeintlichen Ringberührung zurückgesetzt, bzw. wird die 24-Sekunden-Anlage nicht zurückgesetzt, obwohl die Schiedsrichter eine Ringberührung gesehen haben, können die Schiedsrichter, sofern es aufgrund der Spielsituation erforderlich ist, eingreifen und eine entsprechende Korrektur der 24-Sekunden-Anlage und der Spielzeit verlangen. Dabei ist darauf zu achten, dass keine Mannschaft durch das Eingreifen benachteiligt wird.

29-35 Situation. Bei noch etwa 3 Sekunden auf der 24-Sekunden-Anlage passt A4 in seinem Vorfeld aus der Ecke zurück zu A5, der ebenfalls im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie steht. Der Pass fliegt an A5 vorbei ins Rückfeld von Mannschaft A. Gegenspieler B4 sprintet als Einziger dem Ball hinterher, das 24-Sekunden-Signal ertönt, danach erlangt B4 die Ballkontrolle und erzielt einen unbedrängten Korbleger.

Regelung. Dem Wortlaut der Regel nach hatte Mannschaft A bei Ertönen des 24-Sekunden-Signals noch die Ballkontrolle. Da die Regeln aber in einer analogen Situation nach einem Korbwurf - der Ball verfehlt den Ring, das 24-Sekunden-Signal ertönt und die gegnerische Mannschaft erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle – erlauben, dass das Spiel weiter läuft, ist auch hier das 24-Sekunden-Signal zu ignorieren. Der Korb zählt.

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30-1 Kommentar. Ein Spieler mit einem Fuß im Vorfeld und dem anderen Fuß im Rückfeld (so genannte „Zwitterstellung“) befindet sich sowohl im Rück- als auch im Vorfeld. Dies ist bei der jeweiligen Spielsituation zu berücksichtigen.

Hat ein Spieler in Zwitterstellung den Ball in seinen Händen, begeht er eine Regelübertretung, sobald er den Fuß in seinem Vorfeld anhebt.

30-2 Situation. A4 steht mit Ball in Zwitterstellung an der Mittellinie. Er passt den Ball zu seinem Mitspieler A5, der sich ebenfalls in Zwitterstellung an der Mittellinie befindet.

Regelung. A4 befindet sich (auch) im Vorfeld. Mit dem Pass zu A5 begeht Mannschaft A eine Regelübertretung, da sich A5 (auch) im Rückfeld befindet.

30-3 Situation. A4 beendet sein Dribbling und steht an der Mittellinie mit einem Fuß im Rückfeld und dem anderen im Vorfeld. Der Ball hat das Vorfeld noch nicht berührt. A4 fällt der Ball aus den Händen, der dabei im Rückfeld aufspringt, und er nimmt den Ball wieder auf. Dies ist eine Rückspiel-Regelübertretung. Richtig?

Regelung. Ja. Als stehender - nicht dribbelnder - Spieler hat A4 auch Vorfeld-Status. Er darf nicht veranlassen, dass der Ball in sein Rückfeld gelangt und dort von ihm oder einem Mitspieler zuerst berührt wird.

30-4 Situation. A4 dribbelt aus seinem Rückfeld an die Mittellinie, wo er von B4 so bewacht wird, dass er eine Strecke parallel zur Mittellinie dribbelt, wobei sein rechter Fuß und der Ball im Vorfeld aufsetzen, während sein linker Fuß im Rückfeld bleibt, dort aber bei seiner Fortbewegung zeitweise angehoben wird. Aus dem Dribbling heraus passt er dann den Ball zu A5 in seinem Rückfeld.

Regelung. Diese Aktion ist legal. Dribbler A4 ist erst dann im Vorfeld, wenn der Ball und beide Füße des Dribblers Kontakt mit dem Vorfeld hatten. Ein Pass aus dem Dribbling heraus ins Rückfeld ist ebenfalls legal, sofern A4 nicht vorher den Ball in beide Hände nimmt und somit vor dem Pass sein Dribbling beendet.

30-5 Situation. Spieler A4 kontrolliert einen belebten Ball im Rückfeld und passt den Ball ins Vorfeld. Dort wird der Ball von seinem Mitspieler A5 oder einem Schiedsrichter abgelenkt und danach von Spieler A6 im Rückfeld als erster berührt.

Regelung. Dies ist eine Regelübertretung. Der Ball wurde illegal ins Rückfeld gespielt, da er im Vorfeld war, dort aber nicht von einem Spieler der Mannschaft B zuletzt berührt wurde.

30-6 Kommentar. Beim Sprungball kann der Ball ins Rückfeld getippt werden. Beide Springer haben die Möglichkeit, zweimal den Ball zu tippen. Insbesondere beim

zweiten Tippen kann es vorkommen, dass die Springer im Vorfeld abspringen und den Ball zu einem Spieler im Rückfeld tippen. Da hierbei noch keine Ballkontrolle durch eine Mannschaft erlangt wurde, kann die Rückspielregel auch nicht übertreten werden. Auch das Tippen durch Nichtspringer bedingt noch keine Ballkontrolle, so dass auch ein Nichtspringer den Ball in sein Rückfeld tippen kann, solange noch kein Mitspieler Ballkontrolle erlangt hatte.

- 30-7 Situation.** Beim Sprungball tippt Springer A4 den Ball zu seinem Mitspieler A5. A5, der in seinem Vorfeld abgesprungen ist, erlangt in der Luft Ballkontrolle und landet
- in Zwitterstellung,
 - mit beiden Füßen im Rückfeld,
 - mit beiden Füßen im Vorfeld.

Regelung.

In allen drei Fällen begeht A5 keine Rückspiel-Regelübertretung, da er in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt hat und daher auch in seinem Rückfeld landen darf.

- 30-8 Situation.** A4 hat in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie den Ball erhalten. Er pivottiert um seinen linken Fuß und gerät dabei mit dem rechten Fuß ins Vorfeld.

Regelung. A4 darf mit Ball nach der Bodenberührung im Vorfeld den rechten Fuß nicht mehr anheben. Ein Abspiel oder Dribbling darf nur noch ins Vorfeld erfolgen.

- 30-9 Situation.** Mannschaft A kontrolliert den Ball in ihrem Rückfeld. A4 versucht, den Ball zu A5 im Vorfeld zu spielen. In das Zuspiel springt B4, der in seinem Rückfeld absprang und dann in seinem Vorfeld mit dem Ball landet.

Regelung. Die gesamte Aktion ist legal; keine Mannschaft hat gegen die drei Kriterien für eine Rückspiel-Regelübertretung verstoßen.

Anmerkung. Die drei Kriterien lauten in zeitlicher Reihenfolge:

- Mannschaft A ist im Vor- oder Rückfeld in Ballkontrolle.
- Der Ball erhält Vorfeld-Status, ohne von Mannschaft B berührt zu werden.
- Der Ball wird im Rückfeld zuerst von Mannschaft A berührt.

- 30-10 Situation.** A4 hat den Ball in seinem Rückfeld und will ihn zu A5 im Vorfeld passen. In das Zuspiel springt B4 und fängt den Ball ab. Bei dieser Aktion sprang B4 im Vorfeld ab und landete in seinem Rückfeld.

Regelung. Dies ist keine Regelübertretung. Als B4 den Ball im Sprung fing, erlangte er Ballkontrolle für seine Mannschaft und kann daher kein Rückspiel begehen, unabhängig davon, wo er absprang und wo er mit Ball landet.

- 30-11 Kommentar.** Wenn eine Mannschaft eine Rückspiel-Regelübertretung begeht, erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der Regelübertretung, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Die Einwurfstelle befindet sich immer im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft, weshalb der Ball nur zu einem Mitspieler im Vorfeld zugespielt werden darf. Es ist vom Schiedsrichter darauf zu achten, dass bei einer solchen Regelübertretung, die sich in der Nähe der Mittellinie ereignet hat, der Einwerfer sich mit beiden Füßen im Vorfeld befindet.

- 30-12 Situation.** Der Ball wird durch Fehlpass von A4 aus dem Vorfeld in sein Rückfeld gespielt. Dort rollt der Ball in Richtung Endlinie. B4 läuft hinter dem Ball her, nimmt ihn auf und wirft ihn in den gegnerischen Korb.

Regelung. Die Aktion ist legal. Es handelt sich nur dann um eine Regelübertretung, wenn zuerst ein Spieler der Mannschaft A den Ball in seinem Rückfeld berührt.

- 30-13 Situation.** Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Vorfeld. B4 tippt den Ball bei einem Pass zwischen A4 und A5 in das Rückfeld von A. Dort wird der Ball von A6 aufgenommen.

Regelung. Keine Regelübertretung. Mannschaft A hatte zwar Ballkontrolle in ihrem Vorfeld, jedoch hatte ein Spieler der Mannschaft B den Ball als letzter berührt, bevor er in das Rückfeld von A gelangte.

30-14 Situation. Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Rückfeld. Spieler B4 tippt den Ball in das eigene Rückfeld, wo der Ball von B5 aufgenommen wird.

Regelung. Keine Regelübertretung. Spieler der Mannschaft B haben zwar den Ball zuletzt im Vorfeld und zuerst im Rückfeld berührt, jedoch hatte Mannschaft B keine Ballkontrolle im Vorfeld.

30-15 Situation. Nach einem missglückten Einwurf von A4 an der Endlinie des gegnerischen Korbs geht der Ball, ohne von einem Spieler berührt zu werden, am anderen Ende des Spielfelds ins Aus. Dies ist eine Rückspiel-Regelübertretung. Richtig?

Regelung. Nein, da der Ball nicht von Mannschaft A in ihrem Rückfeld berührt wurde. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf an derselben Stelle, von der A4 eingeworfen hat.

30-16 Situation. Mannschaft A hat Einwurf im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Nachdem der Ball dem Einwerfer A4 zur Verfügung steht, macht dieser einen normalen seitlichen Schritt so, dass er nun mit einem Bein im Rückfeld steht. Er wirft den Ball zu A5 ein, der sich im Vorfeld befindet.

Regelung. Die Aktion ist legal. Falls der Ball jedoch zu einem Mitspieler, der sich in „Zwitterstellung“ oder im Rückfeld befindet, eingeworfen worden wäre, hätte es sich um eine Regelübertretung gehandelt, da nach dem ursprünglichen Einwurfort der Ball nicht ins Rückfeld hätte gespielt werden dürfen.

30-17 Situation. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in ihrem Vorfeld in unmittelbarer Nähe der Mittellinie. Sobald A4 der Ball zur Verfügung steht, macht er einen normalen seitlichen Schritt, so dass er jetzt mit beiden Füßen in seinem Rückfeld steht. Er wirft den Ball zu seinem Mitspieler A5, der sich ebenfalls im Rückfeld befindet.

Regelung. Regelübertretung. Obwohl die seitliche Bewegung von A4 legal ist, wird durch die ursprüngliche Einwurfstelle festgelegt, wohin der Einwerfer den Ball zu einem Mitspieler werfen darf.

30-18 Situation. Unsportliches Foul von B4 an A4. Nach den Freiwürfen hat A5 den Ball in seinen Händen für den Einwurf von der Mittellinie. Er macht einen normalen seitlichen Schritt, so dass er jetzt mit beiden Füßen in seinem Vorfeld steht. Er wirft den Ball zu seinem Mitspieler A6, der im Rückfeld steht.

Regelung. Legale Aktion. Die seitliche Bewegung von A5 ist legal. Die ursprüngliche Einwurfstelle legt fest, wohin der Einwerfer den Ball zu einem Mitspieler werfen darf.

30-19 Kommentar. „Befindet sich ein Spieler bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt am Boden hatte.“ Dieser Grundsatz hatte in der Vergangenheit in manchen Fällen sportlich unerwünschte Konsequenzen: Wenn ein Spieler im Vorfeld abspringt, in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt und anschließend in seinem Rückfeld landet, kann er eine Rückspiel-Regelübertretung nicht vermeiden.

Um die in diesem Fall sportlich unerwünschte Konsequenz zu vermeiden, wurde in Art. 30 eine Ausnahme aufgenommen: Erlangt ein Spieler in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft, wird sein Vorfeld-/Rückfeld-Status erst bei seiner anschließenden Landung mit beiden Füßen festgelegt.

30-20 Situation. A4 will aus seinem Rückfeld einen schnellen Pass zu A5 im Vorfeld spielen. B4 springt dazwischen und fängt den Pass ab. Dabei sprang er in seinem Vorfeld (Rückfeld der Mannschaft A) ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.

Regelung. In beiden Fällen legale Aktion von B4. Als er in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangte, wurde seine Position bezüglich Vorfeld/Rückfeld erst dann festgelegt, als er mit beiden Füßen gelandet war. In beiden Fällen gelangt B4 legal in sein Rückfeld.

- 30-21 Situation.** Beim Eröffnungssprungball wird der Ball legal getippt. Nichtspringer A5 springt in seinem Vorfeld ab, erlangt in der Luft Ballkontrolle und landet
- mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie.

Regelung. In beiden Fällen legale Aktion von A5. Er erlangt die Ballkontrolle für seine Mannschaft in der Luft und landet in beiden Fällen mit Ball legal in sein Rückfeld.

- 30-22 Situation.** Einwerfer A4 wirft im Vorfeld den Ball zu A5 ein. A5 springt im Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend
- mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - in Zwitterstellung an der Mittellinie.

Regelung. Einwerfer A4 und damit Mannschaft A war bereits in Ballkontrolle, bevor A5 den Ball in der Luft fing. In beiden Fällen handelt es sich um eine Rückspiel-Regelübertretung.

Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

- 31-1 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.

- 31-2 Kommentar.** Der Ball befindet sich im Korb, wenn sich ein Teil des Balls innerhalb des Korbs befindet (Bild 31.1).

Der Verteidiger darf den Ball nicht berühren, während sich der Ball im Korb befindet, während dies dem Angreifer gestattet ist.

Kein Spieler darf den Korb (Ring und/oder Netz) oder das Spielbrett berühren, wenn gleichzeitig der Ball Kontakt mit dem Ring hat.

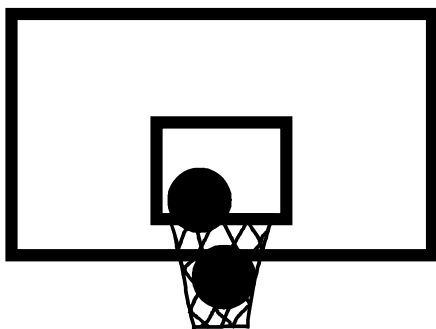


Bild 31.1 Ball im Korb

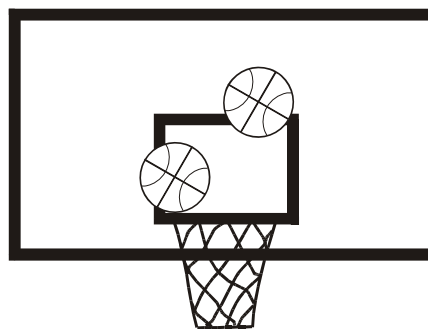


Bild 31.2 Ball nicht im Korb

31-3 Kommentar. In den nachfolgenden Bildern darf ein weißer Ball von dem jeweiligen Spieler berührt werden, während dies bei einem schwarzen Ball eine Regelübertretung ist.

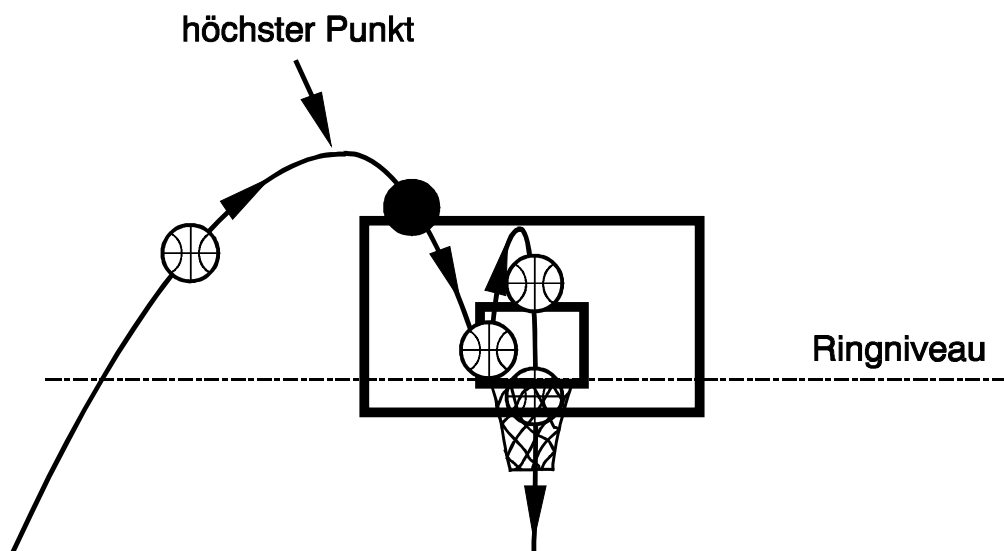


Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer

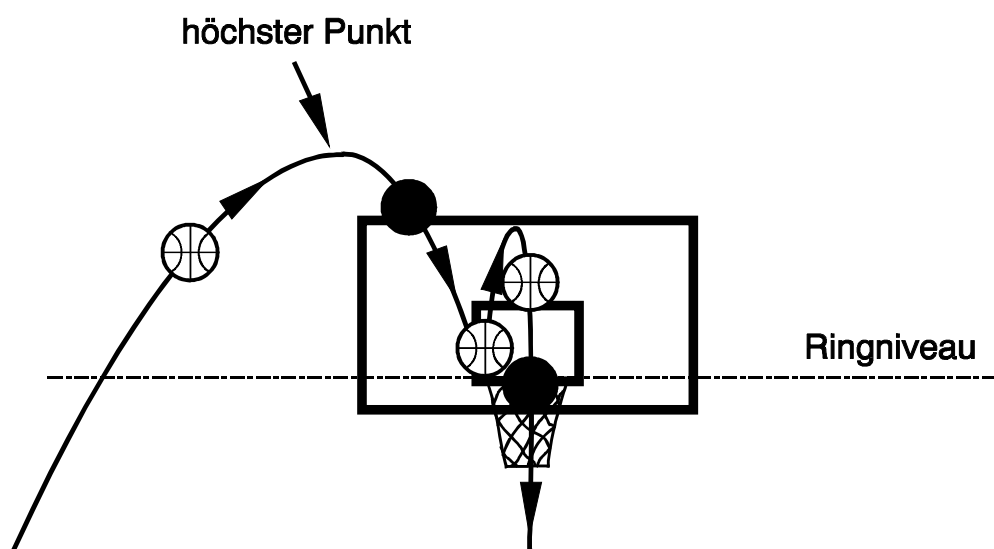


Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger

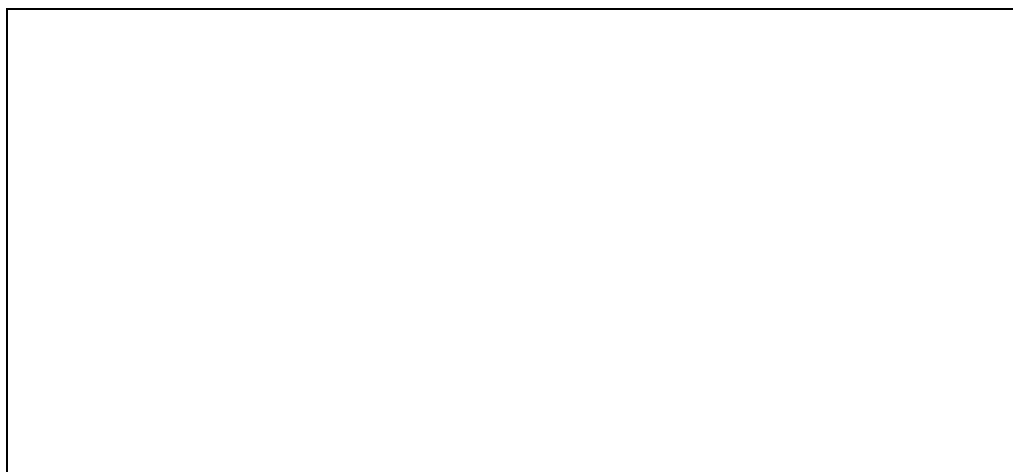


Bild 31.5 Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger

31-4 Kommentar. Am Ende einer Spielperiode oder Verlängerung können Situationen auftreten, in denen das Zeitnehmer-Signal für das Ende der Spielperiode 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 24-Sekunden-Signal ertönt.

Situation 1: Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwurf, Ball in der Luft, Zeitnehmer-Signal zum Ende der Spielperiode		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielperiode	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielperiode
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, Ende Spielperiode	Goaltending, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielperiode
Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball gerade den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielperiode	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielperiode
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielperiode	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielperiode
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielperiode	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielperiode

Situation 2: Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwerfer wird gefoult, Ball (Wurf) ist in der Luft		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, Ball ist tot, 2, bzw. 3 Freiwürfe	Legale Aktion, Ball ist tot, 2, bzw. 3 Freiwürfe
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, 2, bzw. 3 Freiwürfe	Goaltending, 2, bzw. 3 Punkte, 1 Bonusfreiwurf
Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball gerade den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball	Stören des Balls, keine Punkte, 2, bzw. 3 Freiwürfe	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, 1 Bonusfreiwurf
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, 2, bzw. 3 Freiwürfe	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, 1 Bonusfreiwurf
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, 2, bzw. 3 Punkte, 1 Bonusfreiwurf	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, 1 Bonusfreiwurf

- 31-5 Kommentar.** Nach einer Entscheidung auf Goaltending oder Stören des Balls durch die verteidigende Mannschaft B, bei der Punkte zuerkannt werden, wird das Spiel mit Einwurf an der Endlinie durch Mannschaft B fortgesetzt. Die Schiedsrichter übergeben den Ball dem Einwerfer. Bei derselben Regelübertretung durch die angreifende Mannschaft findet der Einwurf grundsätzlich in Höhe der verlängerten Freiwurflinie statt.
- 31-6 Situation.** Nach einem Korbwurf aus dem Feld trifft der Ball den Ring, springt vom Ring hoch und ein gegnerischer Spieler versetzt Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass nach Ansicht des Schiedsrichters der Ball deshalb nicht in den Korb geht.
Regelung. Solange der Ball in den Korb hätte gehen können, ist dies eine Regelübertretung (Stören des Balls). Mannschaft A werden zwei/drei Punkte zuerkannt.
- 31-7 Situation.** A4 bekommt in der Nähe der Begrenzten Zone den Ball und erzielt per Dunking einen Korb. Dabei berührt er den Ring bzw. das Netz.
Regelung. Die Aktion ist legal. Die Berührung des Rings oder des Netzes ist nur für den Zeitpunkt verboten, wenn der Ball nach einem Korbwurf Kontakt mit dem Ring hat.
- 31-8 Situation.** Bei einem Korbwurf von A4 ist der Ball seitlich vom Korb im Abwärtsflug. Es ist offensichtlich, dass er nicht mehr in den Korb gehen wird. Kurz bevor der Ball das Spielbrett berührt, bzw. als der Ball vom Spielbrett abspringt, wird er von A5 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 A5 nicht mehr in den Korb hätte gehen können.
- 31-9 Situation.** A4 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 Spieler B5 deutlich über Ringniveau berührt und zu B4 getippt. Während der Ball nach dem Tippen durch B5 noch im Fallen über Ringniveau ist, wird er von A5 in den Korb getippt.
Regelung. Die Berührung des Balls durch B5 ist legal, denn es war offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. A5 hat ebenfalls keine Regelübertretung begangen, der Korb ist gültig.
- 31-10 Situation.** Nach einem Einwurf von A4 ist der Ball in der Begrenzten Zone im Abwärtsflug über Ringniveau und wird
a) vom Verteidiger B5
b) vom Angreifer A5
berührt.
Regelung. In beiden Fällen ist die Aktion legal, da es sich bei einem Einwurf nicht um einen Korbwurf handelt.
- 31-11 Situation.** Bei einem Korbwurf wird der Ball im Ansteigen legal vom Verteidiger B4 berührt. Anschließend wird der Ball im Fallen über Ringniveau von A5 bzw. von B5 berührt.
Regelung. Dies ist Goaltending von A5, bzw. B5, da durch die Berührung des steigenden Balls durch B4 der Korbwurf nicht beendet wird.
- 31-12 Situation.** B4 berührt oberhalb des Ringniveaus den fallenden Ball, der von B6 auf den eigenen Korb geworfen wurde.
Regelung. Wenn ein Spieler 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. Befindet sich jedoch der Ball im Korb, darf er von keinem Verteidigungsspieler berührt werden.

- 31-13 Situation.** Nach einem Korbwurf von A4 berührt der Ball den Ring, springt von dort nach oben und befindet sich deutlich über Ringniveau. In diesem Moment greift B4, ohne den Korb zu berühren, von unten durch den Ring und schlägt den Ball weg.
- Regelung.** B4 begeht eine Regelübertretung (Stören des Balls), A4 erhält zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.
- 31-14 Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A4 berührt der Ball den Ring und springt hoch. B4 greift von unten durch den Ring und berührt den Ball.
- Regelung.** Der Freiwurf ist zwar beendet, sobald der Ball den Ring berührt. Das Berühren des Balls von unten durch den Ring ist jedoch eine Regelübertretung, die mit einem Punkt für A4 bestraft wird, wenn es sich um einen Freiwurf handelt.
- 31-15 Situation.** A4 passt den Ball über den Korb zu einem „Alley-oop“. In der Zwischenzeit bringt B4 den Ring oder das Spielbrett zum Schwingen. Deshalb misslingt A5 der Korbwurf (Dunking), nachdem er den Ball gefangen hat. Handelt es sich um eine Regelübertretung „Stören des Balls“?
- Regelung.** Ja. Bei einem Dunking handelt es sich um eine Korbwurfaktion. Sofern der Ball nach Beurteilung des Schiedsrichters wegen der Schwingung den Korb verfehlt, hat B4 eine Regelübertretung begangen und Mannschaft A werden zwei Punkte zuerkannt.
- 31-16 Situation.** A4 versucht gegen Ende einer Spielperiode einen Drei-Punkte-Korbwurf. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das Schlusssignal. Nach dem Signal bringt B4 den Ring oder das Spielbrett zum Schwingen und dadurch geht nach Meinung des Schiedsrichters der Ball nicht in den Korb.
- Regelung.** Regelübertretung „Stören des Balls“, A4 werden drei Punkte zuerkannt.
- 31-17 Situation.** A4 wirft auf den Korb. B4 wehrt den steigenden Ball ab und schlägt anschließend so gegen das Spielbrett, dass es in Schwingung gerät.
- Regelung.** Verfehlt der Ball anschließend den Korb, obwohl er nach Meinung des Schiedsrichters nach der legalen Berührung durch B4 in den Korb hätte gehen können, begeht B4 eine Regelübertretung (Stören des Balls). Mannschaft A werden zwei bzw. drei Punkte zuerkannt.
- 31-18 Situation.** Beim Rebound springt Angreifer A4 hoch, greift den Ring mit einer Hand und wirft den Ball mit der anderen Hand in den Korb.
- Regelung.** Der Korb zählt nicht. Indem A4 den Ring greift, um den Ball zu spielen, begeht A4 eine Regelübertretung durch Stören des Balls, auch wenn der Ball vorher den Ring berührt hat.
- 31-19 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.
- 31-20 Situation.** Bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A4 greift B4 von unten durch den Korb und berührt den Ball, bevor dieser den Ring berührt.
- Regelung.** B4 begeht eine Regelübertretung, da er den Ball beim Freiwurf illegal berührt. A4 wird ein Punkt angeschrieben und gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.
- 31-21 Kommentar.** Befindet sich der Ball bei einem Zuspiel oder Rebound oberhalb des Rings, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.
- 31-22 Situation.** Nach einem Zuspiel befindet sich der Ball oberhalb des Rings, als B4 von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.
- Regelung.** Dies ist Stören des Balls durch B4. Mannschaft A werden zwei oder drei Punkte zugesprochen.

- 31-23 Kommentar.** Hat der Ball beim letzten oder einzigen Freiwurf den Ring berührt, ändert der Freiwurf seinen Status und wird zu einem Zwei-Punkte-Feldkorb, wenn der Ball legal von einem Spieler berührt wird, bevor er in den Korb geht.
- 31-24 Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A4 berührt der Ball den Ring und springt hoch. B4 versucht, den Ball weg zu tippen, tippt ihn aber in den Korb.
Regelung. Die Ballberührung durch B4 ist legal. Der Status des Freiwurfs ändert sich jedoch und es werden zwei Punkte für Mannschaft A gegeben.
- 31-25 Kommentar.** Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Aufwärtsflug, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.
- 31-26 Situation.** Bei einem Korbwurf von A4 berührt B5 (oder A5) den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von
a) A6.
b) B6.
Regelung. Die Berührung des Balls im Aufwärtsflug durch B5 (oder A5) ist legal und ändert nicht den Status als Korbwurf. Die nachfolgende Berührung des Balls im Abwärtsflug durch A6 oder B6 ist jedoch eine Regelübertretung.
Im Fall a) erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung durch A6 ereignet hat.
Im Fall b) werden zwei/drei Punkte für Mannschaft A gegeben.
- 31-27 Kommentar.** Versetzt ein Verteidiger während eines Korbwurfs Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht, handelt es sich um Stören des Balls.
- 31-28 Situation.** Gegen Ende des Spiels wirft A4 aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spiels. Nach dem Signal bringt B4 Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.
Regelung. Bei einem Wurf bleibt der Ball auch nach dem Signal zum Ende des Spiels belebt. B4 begeht durch Stören des Balls eine Regelübertretung, und es werden drei Punkte für Mannschaft A gegeben.
- 31-29 Kommentar.** Berührt bei einem Korbwurf ein Angreifer oder Verteidiger den Korb oder das Spielbrett, während der Ball gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat und noch in den Korb gehen kann, handelt es sich um Stören des Balls.
- 31-30 Situation.** Nach einem Korbwurf von A4 springt der Ball vom Ring hoch und landet wieder auf dem Ring. Während der Ball Kontakt mit dem Ring hat, berührt B4 den Korb oder das Spielbrett. Ist dies eine Regelübertretung?
Regelung. Ja, die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.
- 31-31 Situation.** Spieler beider Mannschaften kämpfen am Korb um den Rebound. Dabei greift B5 von unten durch den Ring und berührt den Ball, nachdem dieser vom Ring hochgesprungen ist.
Regelung. Stören des Balls durch B5. Zwei oder drei Punkte für den Spieler von Mannschaft A, der den Ball zuletzt berührt hat.
- 31-32 Situation.** A4 passt den Ball über den Ring zu A4. B4 greift von unten durch den Ring und berührt den Ball.
Regelung. Stören des Balls durch B4. Zwei oder drei Punkte für A4.

Art. 32 Fouls

32-1 Kommentar. Folgende Foularten werden unterschieden:

- a) Persönliches Foul
- b) Unsportliches Foul
- c) Disqualifizierendes Foul
- d) Technisches Foul
- e) Doppelfoul
- f) Gewalttätigkeiten
- g) Fouls in Verbindung mit Sonderfällen (Art. 42)

Bei der Beurteilung von Fouls gilt es, die Chancengleichheit für Angreifer und Verteidiger zu berücksichtigen. Darüber hinaus darf kein Spieler einen Vorteil erhalten bzw. Nachteil erleiden, sofern dies nicht ausdrücklich durch eine Regel beabsichtigt ist.

Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

Kommentar. Jeder Schiedsrichter hat das Recht, unabhängig vom anderen Schiedsrichter, zu jeder Zeit während des Spiels Fouls zu verhängen, gleichgültig, ob der Ball belebt oder tot ist.

Art. 34 Persönliches Foul

34-1 Kommentar. Bei der Beurteilung von Fouls können folgende Kontakte toleriert werden, sofern dabei kein Spieler oder Mannschaft benachteiligt wird:

- Zwei Gegenspieler versuchen, aus gleich guter Position den Ball zu spielen.
- Ein Verteidiger berührt den Arm oder Körper des Gegenspielers bei dem Versuch, den Ball zu spielen, vorausgesetzt der Gegenspieler kann ohne Ballverlust weiterspielen.
- Zwei Gegenspieler kämpfen um Positionen um den Ball.

34-2 Situation. Verteidiger B4 verursacht Kontakt mit dem Ballbesitzer A4, der dadurch ins Aus gerät.

Regelung. Dies ist als Foul durch B4 zu werten.

34-3 Situation. Bei einer Eins-gegen-Eins-Situation berührt der Verteidiger B4 die Hand des Dribblers A4.

Regelung. Wenn der Ball sich an der Hand des Dribblers befindet, ist dieser Kontakt legal. Schlägt jedoch B4 und trifft dabei den Dribbler an irgendeinem Teil seines Körpers, ist das ein Foul.

34-4 Situation. Angreifer A4 läuft vorwärts über das Spielfeld und wird von B4 mit engem Abstand verfolgt. A4 stoppt so plötzlich, dass B4 nicht mehr reagieren kann und auf A4 aufläuft. Im Fall a) dribbelt A4 den Ball, und im Fall b) ist er nicht im Ballbesitz.

Regelung. In beiden Fällen handelt es sich um ein Foul von B4, weil er den Einfluss von Zeit und Abstand nicht beachtet hat. Die Ballkontrolle des Spielers ist in diesem Fall nicht von Bedeutung.

34-5 Situation. Angreifer A4 hält den Ball, während sein Verteidiger B4 nahe bei ihm steht. Beim Pivotieren beugt sich A4 über sein Pivotbein. B4 rückt nach und stellt sich mit gespreizten Beinen über das Standbein von A4. Als A4 sich nun aufrichtet, kommt es zum Kontakt.

Regelung. Jeder Spieler hat das Recht auf den Raum, der sich über ihm befindet (Vertikalprinzip). Deshalb ist B4 für den Kontakt verantwortlich.

34-6 Situation. Angreifer A4 gibt in der Mitte des Spielfelds einen Pass zu seinem Mitspieler A6, der daraufhin ungehindert einen Korbleger machen kann. B5 hatte erkannt, dass A4 seinem Pass nachschaut und nicht darauf achtet, wohin er läuft. Er stellt sich in einer Entfernung von zwei Metern in die Bahn von A4. Während der Ball auf dem Weg zu A6 noch in der Luft ist, läuft A4 in den Verteidiger B5 hinein und stößt ihn dabei um.

Regelung. B5 hat die Kriterien von Zeit und Abstand beachtet, d. h. er hatte eine Position in der Bahn von A4 eingenommen, die es A4 ermöglicht hätte, nach ein bis zwei Laufsritten anzuhalten oder die Richtung zu ändern. Dass A4 in eine andere Richtung schaute, ist B5 nicht anzulasten. A4 ist für den Kontakt verantwortlich und begeht dabei ein Foul. Da Mannschaft A sich in Ballkontrolle befand, kann der Korb nicht zählen.

34-7 Situation. Wie 34-6, nur wurde die Position von B5 so nahe an A4 eingenommen, dass A4, nachdem er den Ball zu A6 gepasst hat, sofort auf B5 prallt.

Regelung. In diesem Fall ist B5 für den Kontakt verantwortlich und begeht dabei ein Foul. Der Korb von A6 kann nicht zählen, da das Foul geschah, bevor die Korbwurfaktion von A6 begonnen hatte.

34-8 Situation. Angreifer A4 läuft zum Korb und schaut zurück, um bei einem Schnellangriff einen Pass zu bekommen. Direkt vor Ballerhalt stoppt A4. In diesem Augenblick nimmt B4 eine Verteidigungsposition in der Bahn von A4 ein. Nach Ballerhalt kommt es zum Kontakt zwischen A4 und B4

- a) ohne einen weiteren Schritt,
- b) nach einem weiteren Schritt von A4.

Regelung. Die Verteidigungsposition von B4 ist legal. A4 muss darauf achten, dass der Raum, in den er läuft, nicht schon von einem Gegenspieler besetzt ist. Daher ist in beiden Fällen A4 für den Kontakt verantwortlich.

34-9 Situation. Angreifer A4 setzt eine Sperre etwa einen Meter im Rücken von B4, der gegen den ballführenden A5 verteidigt. Als A5 zum Korb zieht, versucht B4 ihm zu folgen. Dabei kommt es zum Kontakt mit A4, der seine Position während der gesamten Phase unverändert beibehalten hat. B4 gelingt es, an A4 vorbeizukommen.

Regelung. Es handelt sich um eine legale Sperre von A4, so dass B4 für einen Kontakt verantwortlich ist. Da sich B4 jedoch bemühte, an A4 vorbeizukommen, ohne ihn wegzustoßen und hierbei auch keine Mannschaft benachteiligt wurde, sollen die Schiedsrichter die Aktion tolerieren und nicht pfeifen.

34-10 Situation. Verteidiger B4 hat in der Bahn des Dribblers A4 eine legale Verteidigungsstellung eingenommen. A4 versucht nun, an B4 vorbei zu dribbeln. B4 macht einen Schritt zur Seite, um seine Position in der Bahn von A4 beizubehalten. Doch bevor es ihm gelingt, mit beiden Füßen auf dem Boden zu stehen, läuft A4 direkt in B4 hinein.

Regelung. Der Dribbler A4 ist für den Kontakt verantwortlich. Zwei Faktoren sind für diese Regelung maßgebend:

1. Der Verteidiger hatte eine legale Verteidigungsstellung 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 Verteidigungsstellung beibehalten konnte.

Der Dribbler muss einen Kontakt vermeiden, sobald der Verteidiger eine legale Verteidigungsposition in der Bahn des Dribblers eingenommen hat.

34-11 Situation. Nachdem B4 eine legale Verteidigungsposition in der Bahn von A4 eingenommen hat, duckt er sich, um einer drohenden Verletzung durch einen Zusammenprall mit A4 zu entgehen.

Regelung. B4 kann nicht für einen Kontakt verantwortlich gemacht werden, sofern er sich dabei nicht in Richtung des Angreifers A4 bewegt.

34-12 Situation. B4 verteidigt gegen Center A4. B4 steht sehr nahe hinter ihm, ohne ihn zu berühren oder den Raum über ihm zu beanspruchen. A4 erhält den Ball und

- a) geht rückwärts in B4 hinein, als er zum Korb ziehen will,
- b) dreht sich zum Sprungwurf und stößt dabei B4 mit Arm oder Schulter aus dessen Position,

- c) versucht ein Dribbling um B4 herum, findet jedoch B4 direkt in seiner Bahn, so dass er in den Körper von B4 hineinläuft,
- d) versucht ein Dribbling um B4 herum. Dabei benutzt er seinen freien Arm, um B4 von sich fernzuhalten.
- e) kommt mit Fuß und Schulter sehr nahe an B4 heran, wobei B4 ihn von der Seite stößt.

Regelung. In den Fällen a), b), c) und d) ist A4 für den Kontakt verantwortlich, im Fall e) ist B4 dafür verantwortlich.

34-13 Kommentar. Ein Kontakt auf der ballfernen Seite mit einer oder beiden Händen, Armen oder Beinen darf nicht zugelassen werden, falls dadurch

- die schnelle Fortbewegung des Angreifers behindert, oder
 - die Bewegungsfreiheit eines Spielers beeinträchtigt wird.
- Illegale Kontakte dieser Art beeinträchtigen den Spielfluss der angreifenden Mannschaft und führen zu einem offenkundigen Vorteil für die Verteidigung.

Beispiele:

- a) A4 läuft einen Schnellangriff entlang der Seitenlinie. B4 legt seine Hand auf die Hüfte von A4, behindert hiermit eindeutig die direkte Bewegung von A4 zum gegnerischen Korb und erlangt dadurch einen Vorteil.
- b) Illegaler Gebrauch der Hände durch den Verteidiger - entfernt vom Ball - ist nicht nur beim unmittelbaren Ziehen zum gegnerischen Korb zu pfeifen, sondern auch dann, wenn ein Postspieler ohne Ball in Korbnähe bewacht wird.

34-14 Situation. B4 verfolgt den Dribbler A4 in der Absicht, durch einen Körperkontakt an A4 den Schiedsrichter zu einem Foulpfeiff zu veranlassen und somit auf Kosten eines „normalen“ persönlichen Fouls die Uhr zu stoppen. Es kommt zum Kontakt, aber A4 behält die Kontrolle über den Ball und setzt sein Dribbling fort. Da kein Pfeiff kam, verfolgt B4 weiterhin A4 und verursacht einen erneuten - dieses Mal härteren - Kontakt an A4.

Regelung. Spätestens auf die wiederholte Aktion muss der Schiedsrichter reagieren und ein Foul von B4 pfeifen, da eine weitere Wiederholung eines solchen offensichtlich beabsichtigten Kontakts zu einer unkalkulierbaren Gegenreaktion des Dribblers A4 führen könnte.

34-15 Situation. Wie 34-16: A4 dribbelt und wird von B4 verfolgt, der die Uhr stoppen will. Während es zum Kontakt von B4 an A4 kommt, gelingt es A4, den Ball zu A5 zu passen.

Regelung. In dieser Situation ist kein Foul zu pfeifen, da der Kontakt zu keinem Nachteil geführt hat, und damit die unfaire Taktik, die Uhr stoppen zu wollen, nicht oder zumindest noch nicht erfolgreich war.

34-16 Situation. A4 ist in Ballbesitz und zieht schnell in Richtung des gegnerischen Korbs. B4 und B5 versuchen, ihn von beiden Seiten einzuklemmen und ihm damit den direkten Weg zum Korb zu versperren. Es kommt zum „Sandwich“-Kontakt B4 - A4 - B5, aber es gelingt A4 dennoch, durch die Lücke zwischen beiden gegnerischen Spielern zu dribbeln und nunmehr freien Weg zum Korb zu haben.

Regelung. Der Schiedsrichter soll kein Foul pfeifen.

34-17 Situation. A4 springt innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs ab und wirft auf den Korb. B4 springt innerhalb des Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereichs ab, berührt den aufsteigenden Ball und foult dann A4, bevor dieser wieder mit beiden Füßen am Boden ist.

- a) Der Korbwurf ist erfolgreich.
- b) Der Korbwurf ist nicht erfolgreich.

Regelung.

Im Fall a) Der Korb zählt zwei Punkte gemäß dem Status des Balls, und A4 wird ein Freiwurf zuerkannt.

Im Fall b) A4 werden drei Freiwürfe zuerkannt gemäß dem Status des Korbwerfers.

- 34-18 Situation.** A4 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig stößt B5 seinen Gegenspieler A5 beim Kampf um eine gute Reboundposition weg, als der Ball
- a) noch in der Hand des Korbwerfers A4 ist.
 - b) sich in der Luft auf dem Weg zum Korb befindet.
 - c) bereits im Korb ist.

Regelung. In allen Fällen zählt der Korb.

In den Fällen a) und b) wird das Foul gepfiffen, bevor der Ball im Korb ist. Mannschaft B steht zu diesem Zeitpunkt der Ball noch nicht zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf bzw. A5 erhält zwei Freiwürfe, wenn die Mannschaftsfoulgrenze erreicht war.

Im Fall c) steht der Ball der Mannschaft B zum Einwurf zu. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf auch dann, wenn bereits die Mannschaftsfoulgrenze erreicht war.

- 34-19 Situation.** A4 hält den Ball mit beiden Händen über den Kopf, um auf den Korb zu werfen. Verteidiger B4 gelingt es, den Ball wegzuschlagen. Dabei berührt er die Wurfhand von A4.

Regelung. Die Schiedsrichter haben zu beurteilen, ob der Spieler, der den Kontakt verursacht, dadurch einen Vorteil erlangt. Die bloße Berührung mit einer Hand oder mit beiden Händen ist nicht unbedingt eine Regelverletzung. Zum Foul wird dies erst, wenn B4 heftig auf die Hand/Hände schlägt oder die Hand/Hände weg reißt, insbesondere wenn B4 oder seine Mannschaft durch diese Aktion in Ballbesitz kommt.

Art. 35 Doppelfoul

- 35-1 Kommentar.** Ein Doppelfoul sollte grundsätzlich nur von einem Schiedsrichter gepfiffen werden und nicht durch gegeneinander Pfeifen beider Schiedsrichter entstehen.

- 35-2 Kommentar.** Hat bei einem Doppelfoul der Ball die Hand des Werfers verlassen und geht in den Korb, zählt er und die verteidigende Mannschaft erhält Einwurf von der Endlinie. Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Sprungballsituation.

- 35-3 Situation.** A4 foulte B4, gleichzeitig stößt B4 absichtlich A4 zu Boden.

Regelung. Bei einem Doppelfoul ist weder die Schwere eines Einzelfouls noch das Erreichen von fünf Mannschaftsfouls entscheidend.

- 35-4 Kommentar.** Kommt es zu gegensätzlichen Entscheidungen der Schiedsrichter oder geschehen Regelverletzungen zu annähernd gleicher Zeit und folgt aus einer dieser Entscheidungen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, dann gilt diese Feststellung und es werden keine Punkte gegeben.

- 35-5 Situation.** Während eines Korbwurfs – der Ball hat die Hand des Werfers noch nicht verlassen - kommt es zum Kontakt zwischen Werfer A4 und Verteidiger B4. Der Ball geht anschließend in den Korb. Der vordere Schiedsrichter entscheidet auf Offensivfoul gegen A4, weshalb der Korb nicht zählen dürfte. Der folgende Schiedsrichter entscheidet auf Defensivfoul gegen B4 und somit auf „Korb zählt“.

Regelung. Zu entscheiden ist auf Doppelfoul und „Korb zählt nicht“. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A, die zum Zeitpunkt der Fouls die Ballkontrolle hatte, in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt. Mannschaft A hat nur noch die zum Zeitpunkt des Doppelfouls verbliebene Zeit der 24-Sekunden-Periode.

Art. 36 Unsportliches Foul

- 36-1 Kommentar.** Das unsportliche Foul muss sowohl am Anfang als auch gegen Ende des Spiels, d. h. während des ganzen Spiels in gleicher Weise beurteilt werden.

Der Schiedsrichter darf nicht deshalb auf unsportliches Foul entscheiden, weil es in den letzten Minuten begangen wurde, vermutlich um die Uhr zu stoppen. Er darf sich nicht von der Strafe für ein unsportliches Foul (zwei Freiwürfe und Ballbesitz) bei seiner Entscheidung leiten lassen.

Der Schiedsrichter muss nur die Aktion beurteilen.

36-2 Situation. Der Spieler A4 springt schräg nach vorne hoch, um zu werfen oder zu passen. Ehe er wieder auf dem Boden landet, läuft B4 unter ihn hinein, so dass A4 beim Landen auf B4 fällt.

Regelung. Es handelt sich um ein unsportliches Foul von B4, da kein Versuch erkennbar ist, den Ball zu spielen. Der Spieler B4 hat eine Position eingenommen, die er vor dem Absprung von A4 hätte einnehmen müssen. In besonders schweren Fällen kann diese Art des Fouls (Unterlaufen) zur Disqualifikation führen. A4 erhält zwei Freiwürfe, danach Mannschaft A Einwurf von der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

36-3 Situation. Spieler A4 zieht zum Korb und wird vom Verteidiger B4 von hinten gestoßen

- a) vor Erhalt des Balls,
- b) nach Erhalt des Balls.

Regelung. Unsportliches Foul gegen B4.

Im Fall a) zählt ein erzielter Korb nicht. Es werden A4 zwei Freiwürfe sowie der Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch zuerkannt.

Im Fall b) zählt ein erzielter Korb, wenn die Korbwurfbewegung nach Beurteilung durch den Schiedsrichter bereits begonnen hat, und es gibt einen zusätzlichen Freiwurf. Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch. War der Feldkorbversuch nicht erfolgreich, kommt dieselbe Strafe wie im Fall a) zur Ausführung.

36-4 Situation. Bei einem Fastbreak von Mannschaft A springt Angreifer A4 mit dem Ball zum Dunking in Richtung Korb. Verteidiger B4, der hinter A4 läuft, versucht zu stören und schlägt dabei mit seiner Hand und seinem Arm voll auf die Schulter und den Rücken von A4. Beide Spieler stürzen zu Boden. Der Ball geht nicht in den Korb.

Regelung. Obwohl B4 versucht den Ball zu spielen, handelt es sich bei diesem Kontakt um ein schweres und hartes Foul, das als unsportlich angesehen werden muss. A4 bekommt zwei Freiwürfe zugesprochen, und zusätzlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

36-5 Situation. A4 wird bei einem Korbwurf von B4 gefoult. Nach dem Pfiff setzt er seine Korbwurfbewegung fort und wird dabei von B5 rüde daran gehindert, den Korbwurf abzuschließen.

Regelung. Die Aktion von B5 ist als unsportliches Foul zu ahnden. A4 erhält insgesamt 4 Freiwürfe, und zusätzlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

36-6 Kommentar. Ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung, ist ein als Foul gepfiffener Kontakt eines Verteidigers an einem Spieler der angreifenden Mannschaft auf dem Spielfeld als unsportliches Foul zu ahnden.

36-7 Situation. Einwerfer A4 hat den Ball in seinen Händen oder zur Verfügung, als ein Kontakt von B5 an A5 als Foul gepfiffen wird.

Regelung. B5 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen. Das Foul verhindert, dass die Spieluhr gestartet wird, und dieser unfaire Vorteil muss auch ohne vorherige Verwarnung mit einem unsportlichen Foul bestraft werden.

36-8 Situation. Einwerfer A4 hat den Ball in seinen Händen oder zur Verfügung, als ein Kontakt von A5 an B5 als Foul gepfiffen wird.

Regelung. Da in einer solchen Situation Mannschaft A keinen unfairen Vorteil erlangen kann, wird gegen A5 ein normales persönliches Foul verhängt, es sei denn, es handelt sich um ein hartes Foul.

36-9 Situation. Der Ball hat bereits die Hände des Einwerfers A4 verlassen, als B5 ein Foul an A5 begeht, der gerade dabei ist, den Ball zu fangen.

Regelung. Dies ist ein normales persönliches Foul, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich oder disqualifizierend.

Art. 37 Disqualifizierendes Foul

37-1 Kommentar. Ein disqualifizierendes Foul ist ein grob unsportliches oder technisches Foul. Es besteht in Handlungen eines Spielers, Ersatzspielers, ausgeschlossenen Spielers, Trainers, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiters, die erkennen lassen, dass sie von jeglicher sportlichen Auffassung entfernt sind. Dazu gehören auch Gewalttätigkeiten, üble oder fortlaufende Schimpfereien oder Gebrauch unflätiger Redensarten und Gesten.

Besonders schwere oder bösertige Vergehen können bereits beim ersten verhängten unsportlichen, persönlichen oder technischen Foul zum Ausschluss vom Spiel führen.

Die Disqualifikation ist dem Spieler oder Trainer sofort mitzuteilen. Eine ausgesprochene Disqualifikation kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Auch bei wiederholten technischen Fouls verliert ein Spieler erst mit seinem fünften Foul die Spielberechtigung, während für einen Trainer das zweite, bzw. dritte technische Foul zum automatischen Spelausschluss führt.

Es liegt jedoch im Ermessen der Schiedsrichter, einen Spieler oder Trainer sofort nach einem oder erst nach mehreren technischen Fouls vom Spiel auszuschließen und zu disqualifizieren. In diesem Fall soll der Schiedsrichter anstelle des Handzeichens für ein technisches Foul sofort das Handzeichen für eine Disqualifikation zeigen, um Missverständnisse hinsichtlich der Anzahl der Strafen für diese Situation auszuschließen.

37-2 Kommentar. Disziplin und Verhalten von Spielern auf dem Feld, von Trainern, Trainer-Assistenten, Ersatzspielern und Mannschaftsbegleitern im Mannschaftsbank-Bereich müssen durch die Schiedsrichter kontrolliert und, falls erforderlich, bestraft werden. Dabei darf und soll in diesem sensiblen Bereich die gute Zusammenarbeit nicht zerstört werden. Entscheidungen sind unter Anwendung des notwendigen Fingerspitzengefühls zu treffen. Dennoch gibt es bestimmte Situationen, die sofort zu einer Disqualifikation führen, wie

- Tätlichkeiten gegen Schiedsrichter.
- Tätlichkeiten gegen Spieler.
- 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.
- Eindeutige optische oder verbale Beleidigungen sowie Tätlichkeiten gegenüber Zuschauern.
- Grob unsportliche Fouls, bei dem die Verletzung eines Spielers billigend in Kauf genommen wird.

37-3 Kommentar. Auch folgendes Verhalten führt in der Regel zu einer sofortigen Disqualifikation:

- Ein Trainer verlässt bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung den Mannschaftsbank-Bereich und trägt nicht zur Wiederherstellung der Ordnung bei.
- Ein Trainer bearbeitet wutentbrannt Mannschaftsbank, Banden, Wechselbank/-Stuhl usw. mit seinen Füßen, bzw. schleudert sie auf das Spielfeld.
- Ein Trainer macht in eindeutiger Art und Weise in Richtung des gegnerischen Mannschaftsbank-Bereichs oder der Schiedsrichter beleidigende Gesten, Äußerungen, u. a.
- Ein Trainer stürzt wutentbrannt zum Anschreibertisch und schreit den Kommissar und/oder Tischkampfrichter an.

- 37-4 Kommentar.** Beim Anfertigen des Berichts an die spielleitende Stelle hat der Schiedsrichter oder Kommissar die Art der Beleidigung durch eine eindeutige Beschreibung der Geste oder wörtliches Zitieren anzugeben. Eine schriftliche Aussage wie „Spieler N. wurde wegen Beleidigung disqualifiziert“ ist zur nachträglichen Beurteilung ungeeignet.
- 37-5 Kommentar.** Kritisiert ein Mannschaftsmitglied eine Entscheidung in sachlicher Form, so darf ein Schiedsrichter oder Kommissar dies auch „überhören“ oder de-eskalierend reagieren, ohne gleich Sanktionen zu verhängen. Schiedsrichter und Kommissar müssen alles dafür tun, um die Situation zu beruhigen und dürfen sich keinesfalls durch ihre eigenen Emotionen leiten lassen. Sie dürfen sich aber nichts gefallen lassen, was ihrem Ansehen abträglich ist, insbesondere, wenn es von weiteren Personen wahrgenommen wird.
- 37-6 Situation.** Spieler A7 führt einen Korbleger aus und wird dabei von B8 so heftig von hinten gestoßen, dass er gegen den Stützpfosten der Korbanlage prallt. Der Ball geht in den Korb.
Regelung. Der Korb zählt. B8 wird disqualifiziert. Ein zusätzlicher Freiwurf wird von A7 ausgeführt. Falls dieser verletzt wurde und nicht weiterspielen kann, wirft der für ihn eingewechselte Ersatzspieler den zusätzlichen Freiwurf. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 37-7 Situation.** Der auf der Mannschaftsbank sitzende Ersatzspieler A11 ist mit der Schiedsrichterleistung nicht einverstanden und darüber so erregt, dass er wild gestikulierend auf den Schiedsrichter zuläuft und ihn dabei beschimpft und bespuckt.
Regelung. A11 ist sofort zu disqualifizieren. Im Anschreibebogen werden in seiner persönlichen Foulspalte alle noch freien Foulkästchen mit einem „D“ versehen. Trainer A erhält ein technisches Foul („B“) angeschrieben. Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe zugesprochen und zusätzlich den Ball zum Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 37-8 Kommentar.** Eine Spieldisqualifikation (SD) ist auszusprechen, wenn
 a) gegen einen Spieler das zweite unsportliche Foul verhängt wird.
 b) gegen einen Trainer ein zweites „C“-Foul oder ein drittes „B“-Foul oder zwei „B“-Fouls und ein „C“-Foul verhängt werden.
 Die Spieldisqualifikation wird auf dem Anschreibebogen mit einem „SD“ rechts neben dem zweiten unsportlichen Foul (Spieler) bzw. rechts neben dem letzten „B“- oder „C“-Foul (Trainer) gekennzeichnet.
 Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens sowie ein Bericht an die spielleitende Stelle sind bei einer Spieldisqualifikation nicht erforderlich.
- 37-9 Situation.** Eine disqualifizierte Person weigert sich, in den Umkleideraum seiner Mannschaft zu gehen bzw. das Gebäude zu verlassen.
Regelung. Dieses Verhalten ist kein Grund, das Spiel abubrechen. Die Schiedsrichter fertigen einen Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens sowie einen Bericht an die spielleitende Stelle an, in dem die genauen Umstände dieses Vorfalles beschrieben werden.

Art. 38 Technisches Foul

- 38-1 Kommentar.** Ein Spieler, der ein Foul begangen hat, muss dies durch Hochheben seiner Hand nur bestätigen, wenn er vom Schiedsrichter hierzu aufgefordert wurde. Dies kann dann erforderlich sein, wenn der Spieler zu erkennen gibt, dass er mit der Foulentscheidung nicht einverstanden ist. Für den Anschreiber ist das Hochheben der Hand ohne Bedeutung, er nimmt seine Eintragungen aufgrund der Anzeige durch den Schiedsrichter vor.
- 38-2 Situation.** A4 erzielt mit einem spektakulären Dunking einen Korb und hängt sich dabei für etwa eine oder zwei Sekunden an den Ring.
Regelung. Diese Aktion ist als legal anzusehen, insbesondere wenn er sich oder andere Spieler vor Verletzungen schützen will.

- 38-3 Situation.** A4 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.
- 38-4 Situation.** Während eines Korbwurfs von A4 versucht B4 ihn zu irritieren, indem er ihn laut anschreit oder heftig auf den Boden stampft.
- a) Der Korbwurf ist erfolgreich.
b) Der Korbwurf ist nicht erfolgreich.
- Regelung.**
Im Fall a) Der Korb von A4 zählt und B4 wird verwarnet. Falls Mannschaft B bereits zuvor deswegen verwarnet wurde, wird gegen B4 ein technisches Foul verhängt.
Im Fall b) Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.
- 38-5 Kommentar.** Wenn ein Wechsel der Spielernummer vorgenommen wurde, ohne den 1. Schiedsrichter und den Anschreiber zu benachrichtigen, und dieser Spieler bereits mit einer anderen Spielernummer zu einem früheren Zeitpunkt mitgewirkt hat, zieht dies sofort ein technisches Foul gegen diesen Spieler nach sich.
- 38-6 Kommentar.** Ein technisches Foul
- a) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen.
b) welches aus einem anderen Grund dem Trainer angerechnet wird, wird mit einem „B“ eingetragen.
- Die Art des technischen Fouls - ob ein „C“-Foul oder ein „B“-Foul - ist dem Anschreiber vom Schiedsrichter verbal mitzuteilen.
- 38-7 Kommentar.** Ein Trainer darf während des laufenden Spiels mit seinen Spielern auf dem Spielfeld sprechen, vorausgesetzt, er verlässt nicht den Mannschaftsbank-Bereich. Ein Spieler darf während des laufenden Spiels vor den Mannschaftsbank-Bereich kommen, um sich mit dem Trainer zu unterhalten.
- 38-8 Situation.** Dem Spieler A4 sind zwei Freiwürfe zugesprochen worden. Der Korb, auf den geworfen werden soll, befindet sich am anderen Ende des Spielfelds. A4 geht auf dem Wege zur Freiwurfposition erst zur Seite, um von seinem Trainer Anweisungen zu erhalten, ehe er den Wurf ausführt.
- Regelung.** Der Trainer darf sich mit diesem Spieler unterhalten. Allerdings darf dadurch keine Verzögerung in der Ausführung der Freiwürfe eintreten. Eventuell wird der Schiedsrichter den Ball an der Freiwurflinie niederlegen und mit dem Zählen der fünf Sekunden beginnen, innerhalb derer der Freiwurf auszuführen ist.
- 38-9 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.
- 38-10 Kommentar.** Für Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter gilt allgemein, dass sie ihre Mannschaft auf dem Spielfeld anfeuern und ermuntern dürfen, solange dieses Verhalten nicht beleidigend oder herabsetzend für Gegenspieler und Schiedsrichter ist. In gleicher Weise wie für die Spieler ist auch für diese Gruppe eine geübte Kritik in Wort oder Geste an getroffenen oder unterlassenen Schiedsrichterentscheidungen nicht gestattet und kann entsprechend bestraft werden. Zurufe von der Bank, wie „Schrittfehler“, „Foul“, „Drei-Sekunden“ usw. sind Versuche, die Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen. Diese Versuche sind nach einer Verwarnung mit einem technischen Foul gegen den Trainer („B“) zu bestrafen.
- 38-11 Situation.** In der Halle der Mannschaft A ist die Spieluhr an der Wand hinter dem Anschreibertisch angebracht. Die räumlichen Verhältnisse zwischen den Mann-

schaftsbank-Bereichen und der Wand sind sehr beengt. Die am Spiel Beteiligten können von den Mannschaftsbank-Bereichen nur sehr erschwert die Spielzeit einsehen. In der 8. Minute der 4. Spielperiode, beim Spielstand von 88:89, wird ein Foul gegen Spieler A4 gepfiffen. Während der Foulanzeige des Schiedsrichters zum Anschreiber läuft Trainer A ca. vier Meter auf das Spielfeld, um sich über die verbleibende Spielzeit zu informieren. Ist auf ein technisches Foul gegen Trainer A zu entscheiden?

Regelung. Grundsätzlich darf Trainer A auch aus diesem Grund das Spielfeld nicht betreten. Allerdings ist in der geschilderten Situation ein technisches Foul gegen Trainer A nicht zu verhängen. Aufgrund des Umstandes, dass in der Halle die Spielzeit nur unter erschwerten Bedingungen einzusehen ist, ist es dem Trainer zu gestatten, sich die Information über die Restspielzeit zu holen und dabei für kurze Zeit das Spielfeld zu betreten. Ist allerdings das Betreten des Spielfelds mit Gestiken, unsachlicher Kritik, Beschimpfungen o. ä. verbunden, ist ein technisches Foul zu verhängen.

38-12 Kommentar. Ein technisches Foul („C“-Foul) ist u. a. in folgenden Fällen gegen den Trainer zu verhängen:

- Bei persönlichem Fehlverhalten des Trainers.
- Der Trainer verzögert trotz Ermahnung durch den Schiedsrichter weiterhin das Ende einer Auszeit, und seiner Mannschaft steht keine weitere Auszeit mehr zur Verfügung.

38-13 Kommentar. Ein technisches Foul („B“-Foul) ist u. a. in folgenden Fällen gegen den Trainer zu verhängen:

- Bei Fehlverhalten des Trainer-Assistenten, eines Ersatzspielers, eines wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder eines Mannschaftsbegleiters, wie Manager, Arzt, Physiotherapeut.
- 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.
- Ein Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter wird disqualifiziert.
- Während einer gewalttätigen Situation auf dem Spielfeld verlassen Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter den Mannschaftsbank-Bereich, oder der Trainer-Assistent tut dies, ohne anschließend die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. Zusätzlich sind alle Beteiligten zu disqualifizieren.

38-14 Kommentar. In folgenden Situationen sind administrative Verstöße zwar entsprechend der im Einzelfall vorgesehenen Regelung zu beheben, ein technisches Foul für den Vorfall ist aber ausdrücklich nicht zu verhängen:

- Bei einem Spieler ist eine falsche Trikotnummer auf dem Anschreibebogen eingetragen.
- Es wird vor oder nach Spielbeginn entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zu den bestätigten ersten fünf Spielern gehört.
- Zu Beginn der zweiten oder einer späteren Spielperiode kommt ein Spieler neu auf das Spielfeld, ohne sich beim Anschreiber anzumelden. Der Schiedsrichter sollte aber Trainer und Spieler auf den Fehler hinweisen.
- Ein Spieler nimmt nach seinem fünften persönlichen Foul weiterhin am Spiel teil, da er über sein 5. Foul nicht informiert wurde.
- Ein Arzt betritt das Spielfeld, um einen verletzten Spieler zu behandeln, ohne sich hierzu die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen.

38-15 Situation. Während der Halbzeitpause wird gegen A4 ein technisches Foul verhängt.

Regelung. Dieses Foul wird in der Foulspalte von A4 angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für die dritte Spielperiode. Vor Beginn der dritten Spielperiode erhält Mannschaft B zwei Freiwürfe und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

38-16 Situation. Während der Halbzeitpause wird gegen A4 wegen Festhaltens am Ring ein technisches Foul verhängt. Als der Trainer gegen diese Entscheidung lautstark protestiert, wird auch gegen ihn ein technisches Foul verhängt.

Regelung. Das Foul von A4 wird in seiner Foulspalte angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für die dritte Spielperiode. Das Foul von Trainer A wird in seiner Foulspalte angeschrieben („C“-Foul) und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. Vor Beginn der dritten Spielperiode erhält Mannschaft B vier Freiwürfe und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

38-17 Situation. Während einer Spielpause wird gegen Spielertrainer A4 ein technisches Foul verhängt,

- a) weil er sich beim Aufwärmen wiederholt an den Ring hängt.
- b) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens.

Regelung. In beiden Fällen wird das technische Foul A4 in seiner Funktion als spielberechtigtes Mannschaftsmitglied angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls der nächsten Spielperiode.

38-18 Situation. Im Verlauf der ersten beiden Spielperioden werden fünf Fouls gegen A4 verhängt, der daraufhin aus dem Spiel ausscheidet. Während der Halbzeitpause beschimpft er auf dem Weg zur Umkleidekabine den Schiedsrichter und erhält ein technisches Foul.

Regelung. Das technische Foul wird dem Trainer als „B-Foul“ angeschrieben und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls.

38-19 Kommentar. Der Hallensprecher darf in seiner Funktion nicht die Zuschauer aufhetzen und Schiedsrichterentscheidungen kommentieren. Gegen ihn kann zwar kein technisches Foul verhängt werden, aber er kann ermahnt und gegebenenfalls seiner Funktion entbunden werden. Gleiches gilt für weiteres Personal, welches am Anschreibertisch arbeiten darf, wie Scouter oder Fernstechniker.

38-20 Situation. Beim fünften Foul eines gegnerischen Spielers spielt der offizielle Hallensprecher über seine Anlage den Anfang des Liedes „Its time to say good bye“ ein.

Regelung. Grundsätzlich ist diese Handlungsweise durch den 1. Schiedsrichter oder – wenn vorhanden – den Kommissar zu unterbinden. Die Verhaltensregeln unterstreichen die notwendige und aufrichtige Zusammenarbeit aller am Spiel Beteiligten, zu denen im erweiterten Sinn auch der offizielle Hallensprecher gehört. Alle Handlungen müssen im Geist sportlicher Haltung und des „Fair play“ geschehen.

Ist allerdings die Atmosphäre zwischen allen am Spiel Beteiligten so gut, dass durch das Einspielen eines Liedes oder Geräusches der sportlichen Haltung und dem „Fair play“ kein Abbruch getan wird, sind keine Einwendungen zu erheben. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass die Handlungsweisen sowohl für Spieler der Heimmannschaft als auch der Gastmannschaft in gleicher Weise angewandt werden.

38-21 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 alle Mannschaftsmitglieder und bis zum Spielende. Eine offizielle Verwarnung soll nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

38-22 Situation. Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) Händeklatschen vor dem Gesicht eines Gegenspielers, der auf den Korb wirft und trifft.
- c) unsportlichen Verhaltens.
- d) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

Regelung. Die Verwarnung muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für alle Mitglieder der Mannschaft A und bis zum Spielende.

- 38-23 Kommentar.** Wird während einer Spielpause ein technisches Foul von einem spielberechtigten Mannschaftsmitglied begangen, das zugleich Spielertrainer ist, wird das technische Foul als Spielerfoul angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls der anschließenden Spielperiode.
- 38-24 Situation.** Gegen Spielertrainer A4 wird ein technisches Foul verhängt für
- Hängen am Ring beim Aufwärmen vor dem Spiel oder in der Halbzeitpause.
 - unsportliches Verhalten während einer Spielpause.
- Regelung.** In beiden Fällen wird das technische Foul gegen A4 als Spieler angeschrieben. Es zählt zu den Mannschaftsfouls der anschließenden Spielperiode und zu den persönlichen Fouls von A4.
- 38-25 Kommentar.** Befindet sich ein Spieler in der Korbwurfaktion, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. Winken mit der Hand, um die Sicht des Werfers zu beeinträchtigen, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch solche oder ähnliche Aktionen deutlich benachteiligt, ist ein technisches Foul zu verhängen, wird er nicht benachteiligt, ist eine Verwarnung auszusprechen.
- 38-26 Situation.** B4 versucht A4 bei seinem Korbwurf zu stören, indem er laut schreit oder heftig mit den Füßen auf den Boden stampft. Der Wurf ist
- erfolgreich.
 - nicht erfolgreich.
- Regelung.**
- B4 ist zu verwarnen und die Verwarnung ist Trainer B mitzuteilen. Die Verwarnung für derartiges oder ähnliches Verhalten gilt dann für alle Spieler der Mannschaft B und bis zum Spielende.
 - Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.
- 38-27 Kommentar.** Kehrt ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat und darüber informiert wurde, wieder ins Spiel zurück, ist seine regelwidrige Teilnahme beim Entdecken sofort - sofern dadurch die gegnerische Mannschaft nicht benachteiligt wird - zu bestrafen.
- 38-28 Situation.** B4 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. Nach einiger Zeit kehrt B4 als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von B4 wird bemerkt,
- bevor der Ball nach dem Spielerwechsel belebt ist.
 - nachdem der Ball belebt ist und während Mannschaft A die Ballkontrolle hat.
 - nachdem der Ball belebt ist und während Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
 - nachdem der Ball nach dem Wiedereintritt von B4 wieder zum toten Ball wurde.
- Regelung.**
- B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen („B“-Foul).
 - Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen („B“-Foul).
 - und d) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen („B“-Foul).
- 38-29 Kommentar.** Kehrt ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat und darüber informiert wurde, wieder ins Spiel zurück und erzielt einen Korb, begeht ein Foul oder wird gefoult, bevor seine regelwidrige Teilnahme entdeckt wird, zählt sein Korb und ein Foul von oder an ihm wird als Spielerfoul angeschrieben und bestraft.
- 38-30 Situation.** B4 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. Nach einiger Zeit kehrt B4 als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von B4 wird bemerkt, nachdem B4
- einen Korb erzielt.
 - ein Foul begeht.
 - von A4 gefoult wird (5. Mannschaftsfoul).

Regelung.

- a) Der von B4 erzielte Feldkorb zählt und wird B4 angeschrieben.
- b) Das von B4 begangene Foul wird B4 als Spielerfoul angeschrieben.
- c) Die B4 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.

Nachdem alle unter a), b) und c) genannten Aktionen abgeschlossen sind, wird die Strafe für das technische Foul gegen Trainer B („B“-Foul) ausgeführt.

38-31 Kommentar. Kehrt ein Spieler, der bereits fünf Fouls begangen hat, darüber aber **nicht** informiert wurde, wieder ins Spiel zurück oder verbleibt im Spiel, muss er bei Entdecken seiner regelwidrigen Teilnahme sofort – sofern dadurch die gegnerische Mannschaft nicht benachteiligt wird – das Spielfeld verlassen. Hat er bis dahin einen Korb erzielt, ein Foul begangen oder wurde gefoult, zählt sein Korb und die Fouls werden als Spielerfouls angeschrieben. Für seine regelwidrige Teilnahme am Spiel ist keine Strafe zu verhängen.

38-32 Situation. A10 möchte für A4 eingewechselt werden, und beim nächsten toten Ball, der durch ein Foul von A4 entsteht, betritt A10 das Spielfeld. Die Schiedsrichter versäumen es, A4 zu informieren, dass er gerade sein fünftes Foul begangen hat. A4 wird später wieder eingewechselt. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, nachdem

- a) die Spieluhr wieder läuft und A4 als Spieler teilnimmt.
- b) A4 einen Korb erzielt.
- c) B4 von A4 gefoult wird.
- d) A4 beim Korbwurf von Verteidiger B4 gefoult wird.

Regelung.

- a) Das Spiel ist zu unterbrechen, sofern Mannschaft B dadurch nicht benachteiligt wird. A4 muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen einen anderen Spieler ausgewechselt werden. Die illegale Teilnahme von A4 wird nicht bestraft.
- b) Der von A4 erzielte Feldkorb zählt und wird A4 angeschrieben.
- c) Das von A4 begangene Foul wird als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- d) Das von B4 begangene Foul wird als Spielerfoul angeschrieben. Der Einwechselspieler für A4 führt die zwei (oder drei) Freiwürfe aus.

38-33 Situation. Zehn Minuten vor Spielbeginn wird gegen A4 ein technisches Foul verhängt. B4 führt vor Spielbeginn die beiden Freiwürfe aus, gehört aber nicht zur Ersten Fünf, als anschließend das Spiel mit Sprungball beginnen soll. Ist dies legal?

Regelung. Nein. Die Freiwürfe müssen von einem Spieler der Ersten Fünf ausgeführt werden. Ein Spielerwechsel ist erst zulässig, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

38-34 Kommentar. Lässt sich ein Spieler fallen, um ein Foul an sich vorzutäuschen und dadurch einen unfairen Vorteil zu erhalten – sei es, dass seinem Gegenspieler ungerichterweise ein Foul gepfiffen wird oder dass die Atmosphäre unter den Zuschauern gegenüber den Schiedsrichtern aufgeheizt wird, dann ist ein solches Verhalten als unsportlich anzusehen.

38-35 Situation. A4 zieht zum Korb, dabei kommt es zwischen ihm und seinem Verteidiger B4 zu keinem oder lediglich zu einem vernachlässigbaren Kontakt. B4 lässt sich theatralisch zu Boden fallen. Mannschaft B wurde für derartiges Verhalten bereits eine Verwarnung ausgesprochen, die dem Trainer B mitgeteilt worden war.

Regelung. Dieses Verhalten ist offensichtlich unsportlich und vergiftet die Spielatmosphäre. Gegen B4 ist ein technisches Foul zu verhängen.

38-36 Kommentar. Schwere Verletzungen können entstehen, wenn heftiges Schwingen des/der Ellbogen insbesondere bei Reboundaktionen oder enger Bewachung zugelassen wird. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein technisches Foul verhängt werden.

38-37 Situation. A4 fängt beim Rebound den Ball und landet, eng dabei bewacht von B4. Ohne B4 zu berühren schwingt A4 übertrieben seinen Ellbogen, entweder um dadurch seinen Gegenspieler einzuschüchtern oder um für sich genug Platz zum Pivotieren, Passen oder Dribbeln zu schaffen.

Regelung. Das Verhalten von A4 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A4 kann ein technisches Foul verhängt werden.

38-38 Situation. Während sich A4 in einer Korbwurfbewegung befindet, wird ein technisches Foul gegen Trainer B gepfiffen. A4 setzt seine kontinuierliche Bewegung fort, wird beim Korbwurf von B4 gefoult und trifft.

Regelung. Der Korb von A4 zählt. Beide Fouls werden angeschrieben. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen für das technische Foul (beliebiger Freierwerfer, ohne Aufstellung) fortgesetzt. Anschließend erhält A4 den zusätzlichen Freiwurf (mit Aufstellung). Der Einwurf von der Mittellinie für Mannschaft A entfällt.

Anmerkung. Es wird empfohlen, technische Fouls erst dann zu pfeifen, wenn die Spielsituation klar ist, damit es zu keinen solchen Situationsüberlagerungen kommen kann.

Art. 39 Gewalttätigkeit

39-1 Kommentar. Bei Gewalttätigkeiten ist von den Schiedsrichtern und, falls eingesetzt, vom Kommissar ein Bericht über den Sachverhalt an die spielleitende Stelle zu senden.

39-2 Situation. Während des laufenden Spiels kommt es plötzlich zu einer Schlägerei zwischen A4 und B4. Spieler beider Mannschaften mischen sich ein und es kommt zu einer unübersichtlichen Situation für die Schiedsrichter. Trainer A läuft auf das Spielfeld, um zu schlichten. Auch die Ersatzspieler A10, A11 und B10 verlassen die Mannschaftsbank und laufen auf das Spielfeld.

Regelung. Die Spieler A4 und B4 werden disqualifiziert (diese Fouls zählen zu den Mannschaftsfouls); die Ersatzspieler A10, A11 und B10 werden ebenfalls disqualifiziert (diese Fouls zählen nicht zu den Mannschaftsfouls). Trainer A und Trainer B erhalten je ein technisches Foul („B“-Foul). Das Spiel wird mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Beginns der Schlägerei Ballkontrolle hatte. Hat zu diesem Zeitpunkt keine Mannschaft Ballkontrolle, entsteht eine Sprungballsituation.

39-3 Kommentar. Es gibt Situationen, verursacht durch Zuschauer oder Spieler, die es rechtfertigen, ein Spiel abzubrechen. Dazu gehören schwere und grobe Tötlichkeiten gegenüber einem Schiedsrichter, bei denen eine erhebliche Verletzung des Schiedsrichters billigend in Kauf genommen wird. Wenn nach derartigen Aktionen die Sicherheit der Schiedsrichter nicht mehr gewährleistet und ein ordnungsgemäßes Weiterführen des Spiels nicht mehr möglich ist, muss der 1. Schiedsrichter das Spiel im Rahmen seiner Kompetenz abbrechen. Der Spielabbruch ist eine Tatsachenentscheidung. In Wettbewerben, in denen ein Kommissar eingesetzt ist, ist der Spielabbruch mit diesem abzustimmen.

39-4 Kommentar. Die Entscheidung auf Spielabbruch durch den 1. Schiedsrichter ist eine Ermessensfrage. Grundsätzlich muss ein Spiel, wenn es die Umstände zulassen, zu Ende geführt werden.

39-5 Situation.

a) Der Schiedsrichter verhängt gegen den Spieler B4 ein Foul. Danach kritisiert B4 lautstark den Schiedsrichter, so dass dieser ein technisches Foul gegen B4 ausspricht. Daraufhin stürzt sich B4 auf den Schiedsrichter und versetzt ihm einen heftigen Faustschlag ins Gesicht, der bei dem Schiedsrichter zu Benommenheit und erheblichen Verletzungen führt.

b) Während des Spiels stürzt aus einer vorderen Zuschauerreihe ein Zuschauer auf den Schiedsrichter, schlägt auf ihn ein und versetzt ihm einen heftigen Faustschlag ins Gesicht.

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 haben unverzüglich einen Bericht an die spielleitende Stelle abzugeben.

39-6 Situation. Während Mannschaft A in Ballkontrolle ist, kommt es auf dem Spielfeld zu Gewalttätigkeiten. Die Schiedsrichter disqualifizieren folgende Personen, weil sie unzulässig den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben:

- a) Mannschaft A: Ersatzspieler A10
Mannschaft B: Ersatzspieler B10, B11, B12 und Trainer B
- b) Mannschaft A: Ersatzspieler A10
Mannschaft B: Ersatzspieler B10

Regelung. Unabhängig von der Anzahl der Personen, die den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben, wird nur jeweils ein technisches Foul gegen die beiden Trainer („B“-Foul) verhängt, deren Strafen sich aufheben. Sofern keine weiteren Foulstrafen auf dem Spielfeld verhängt wurden, wird das Spiel in beiden Fällen mit einem Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, da sie zum Zeitpunkt des Beginns der Gewalttätigkeiten Ballkontrolle hatte.

39-7 Situation. Mannschaft A führt mit 76:75. Es sind noch drei Sekunden zu spielen, als B4 mit dem Ball frei zum Korb läuft. In diesem Moment betritt ein Zuschauer das Spielfeld, hält B4 fest und verhindert dadurch wahrscheinlich den Siebkorb der Gastmannschaft.

Regelung. Das Spiel wird von den Schiedsrichtern sofort unterbrochen. Sie veranlassen über den Ordnungsdienst, dass dieser Zuschauer aus der Halle entfernt wird. Das Spiel wird mit Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der B4 vom Zuschauer gestoppt wurde, mit der verbleibenden Spielzeit fortgesetzt. Die Schiedsrichter haben einen Bericht über den Vorfall an die spielleitende Stelle abzugeben.

39-8 Kommentar. Erhält nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung dieselbe Mannschaft Einwurf, die vor der Unterbrechung in Ballkontrolle war, steht ihr nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage vor der Unterbrechung zu.

39-9 Situation. Mannschaft A ist seit 20 Sekunden in Ballkontrolle, als auf dem Spielfeld eine gewalttätige Auseinandersetzung droht. Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs und setzen das Spiel mit einem Einwurf für Mannschaft A fort.

Regelung. Mannschaft A, die vor der Ausschreitung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit nur noch vier Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anzeige.

Art. 40 Spieler mit fünf Fouls

40-1 Kommentar. Ein Spielertrainer, gegen den das 5. Foul als Spieler verhängt wurde, kann weiterhin als Trainer seiner Mannschaft tätig sein. Ein Spielertrainer, der disqualifiziert wurde, gleichgültig ob als Spieler oder als Trainer, ist von einem weiteren Mitwirken als Spieler und Trainer ausgeschlossen, da er mit seiner Disqualifikation in den Umkleideraum seiner Mannschaft verwiesen wurde.

40-2 Situation. B5 scheidet mit seinem 5. Foul aus dem Spiel aus. Auf dem Weg zur Bank beschimpft er den Schiedsrichter, der daraufhin ein technisches Foul verhängt.

Regelung. Das technische Foul wird dem Trainer („B“-Foul) angeschrieben und entsprechend bestraft.

40-3 Kommentar. Wenn ein Spieler sein 5. Foul begangen hat, er aber hierüber nicht informiert wurde, auf dem Spielfeld bleibt und weiterhin oder später wieder am Spiel teilnimmt, kann der Schiedsrichter, sobald er dies bemerkt, das Spiel sofort unterbrechen, solange keine der beiden Mannschaften dadurch benachteiligt wird. Wird der Fehler vom Anschreiber bemerkt, muss er bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er sein Signal ertönen lässt, um die Schiedsrichter zu informieren, damit diese das Spiel unterbrechen.

Diese Situation ist eine fehlerhafte Anwendung der Regeln durch die Schiedsrichter und die Kampfrichter. Der unwissentlich mit fünf Fouls belastete Spieler wird daher nicht bestraft. Alle Entscheidungen und Ereignisse vor der Entdeckung des Fehlers und der folgenden Spielunterbrechung bleiben gültig, wie gegebene Punkte, Foulentscheidungen, weiter gelaufene Spielzeit. In diesem speziellen Fall werden weitere Fouls gegen den Spieler mit fünf Fouls als normale Spielerfouls in der persönlichen Foulspalte dieses Spielers eingetragen (der Anschreiber ergänzt in diesem Fall das 5. Foulkästchen um ein weiteres Foulkästchen), zu den Mannschaftsfouls gezählt und entsprechend bestraft.

40-4 Kommentar. Wird ein Spieler wieder eingewechselt, der bereits zuvor wegen seines fünften Fouls das Spielfeld hatte verlassen müssen, und nimmt er dann am Spiel teil, so wird dies mit einem technischen Foul gegen den Trainer („B“) bestraft.

Daneben werden alle weiteren Fouls gegen den mit bereits fünf Fouls belasteten Spieler als Spielerfouls angesehen, in der persönlichen Foulspalte dieses Spielers eingetragen und entsprechend bestraft.

Art. 41 Mannschaftsfouls: Strafen

41-1 Kommentar. Technische Fouls durch Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter („C“-Fouls und „B“-Fouls) zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

41-2 Kommentar. Alle Fouls einer Mannschaft, die während einer Verlängerung begangen werden, sind so zu werten, als ob sie während der vierten Spielperiode begangen worden sind.

41-3 Situation. A4 begeht einen Schrittfehler. Bevor der Ball einem Spieler der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht, foulte B5 den Spieler A5. Dies ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B.

Regelung. Das Foul von B5 wird nicht mit zwei Freiwürfen gemäß der Mannschaftsfoul-Regel bestraft, da der Mannschaft B das Recht auf Ballbesitz zustand, als B5 das Foul beging. Die Rechte beider Mannschaften auf je einen Einwurf heben sich auf. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, da keine Strafe mehr zur Ausführung übrig bleibt und diese Mannschaft Ballkontrolle hatte, als der Schrittfehler gepfiffen wurde.

41-4 Situation. Trainer A begeht ein technisches Foul. B4 führt die beiden Freiwürfe aus, denen der Einwurf durch Mannschaft B von der Mittellinie folgen soll. Nach dem zweiten Freiwurf, aber noch bevor der Ball der Mannschaft B zur Verfügung steht, foult B5 den Spieler A5. Dies ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B.

Regelung. Das Foul von B5 wird nicht mit Freiwürfen bestraft, da Mannschaft B zum Zeitpunkt des Fouls das Recht auf Ballbesitz Zustand. Das Recht auf Einwurf für Mannschaft B ist Teil der Strafe (zwei Freiwürfe und Ballbesitz für das technische Foul gegen Trainer A) und kann nicht gegen das Recht auf nachfolgenden Einwurf für Mannschaft A (für das Foul von B5) aufgerechnet werden. Das Recht auf Einwurf für Mannschaft B verfällt, und das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.

Art. 42 Sonderfälle

42-1 Kommentar. Wenn beide Schiedsrichter in derselben Spielsituation und fast gleichzeitig Entscheidungen gegen beide Mannschaften treffen (z. B. Schrittfehler von A5 und Foul von B5), müssen sie sich darauf einigen, welches Vergehen zuerst geschah. Die zuerst begangene Regelverletzung wird bestraft und die folgende vernachlässigt, sofern sie nicht grob unsportlich war.

42-2 Situation. A4 und A5 foulten B5 annähernd zur gleichen Zeit.

Regelung. Die Schiedsrichter müssen sich darüber einig sein, welcher Spieler primär für den Kontakt verantwortlich ist und damit zuerst gefoult hat. Dies wird sich immer durch eine gute Schiedsrichtertechnik und eine gute Zusammenarbeit erreichen lassen. Es wird nur ein Foul gepfiffen und bestraft.

42-3 Kommentar. Ereignen sich mehrere Fouls in einer Uhr-Stopp-Periode, 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. Strafen müssen in ihrer Gesamtheit verglichen werden, z. B. zwei Freiwürfe zuzüglich Ballbesitz sind als eine Einheit zu betrachten.
- Falls mehrere Fouls aufrechenbar sind, wird dies in der Reihenfolge ihres Entstehens getan.
- Strafen, die nicht durch gleiche, gegen die andere Mannschaft verhängte Strafen ausgeglichen werden, werden aufrecht erhalten und in der Reihenfolge, in der sich die Fouls ereigneten, ausgeführt.
- Einwürfe als Einzelstrafe oder als Bestandteil einer Strafe entfallen, wenn danach weitere Strafen folgen. Dies gilt unabhängig davon, welcher Mannschaft diese Einwürfe zugesprochen wurden.

42-4 Kommentar. Der Beginn einer Uhr-Stopp-Periode, die auf ein Foul oder eine Regelübertretung folgt, ist der Pfiff des Schiedsrichters. Das Ende dieser Periode ist durch den Zeitpunkt festgelegt, an dem

- der Schiedsrichter den Ball dem Freierwerfer zur Verfügung stellt.
- bei einem Einwurf der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Nur während dieser Periode ist es möglich, dass Regelverletzungen mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften aufgerechnet werden.

42-5 Kommentar. Der Zeitraum vor Spielbeginn und die Pausen zwischen allen Spielperioden, die Halbzeitpause und die Pause vor jeder Verlängerung werden jede für sich ebenfalls als Uhr-Stopp-Periode betrachtet.

42-6 Kommentar. Ereignen sich mehrere Fouls in dem Zeitraum vor dem Spiel oder in den Pausen zwischen den Spielperioden, in der Halbzeitpause oder in der Pause vor jeder Verlängerung, werden die Strafen in der Reihenfolge ihres Entstehens aufgerechnet. Die übrig bleibenden Strafen werden ausgeführt.

42-7 Situation. Spieler A4 begeht ein Foul an B4. Dies ist das 5. Mannschaftsfoul von A. Dann wird gegen Spieler B5 ein technisches Foul verhängt. Danach erhält der Trainer der Mannschaft A ein technisches Foul.

Regelung. Da die Strafen von Spieler B5 und Trainer A von gleicher Schwere sind, heben sie sich auf. B4 erhält zwei Freiwürfe auf Grund des Fouls von A4.

- 42-8 Situation.** Spieler A5 wird bei einem Zwei-Punkte-Feldkorbversuch gefoult. Der Wurf ist nicht erfolgreich. Außerdem wird gegen B5 ein technisches Foul verhängt. Danach erhält der Trainer der Mannschaft B ein technisches Foul.
- Regelung.** Mannschaft A erhält insgesamt sechs Freiwürfe und Ballbesitz. Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens durchgeführt. Zuerst führt A5 zwei Freiwürfe aus. Anschließend werden die vier Freiwürfe für die technischen Fouls von B5 und Trainer B von einem beliebigen Spieler der Mannschaft A ausgeführt. Die Spieler stellen sich nicht an der Begrenzten Zone auf, da der Ball nach dem letzten Freiwurf tot ist. Schließlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 42-9 Situation.** Angreifer A5 begeht ein Foul an B4, nachdem der Ball seine Hand zu einem Korbwurf bereits verlassen hatte. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung.** Der Korb zählt. Das Spiel wird mit einem Einwurf an der Endlinie für Mannschaft B fortgesetzt. Falls Mannschaft A zuvor bereits vier Mannschaftsfouls hatte, wirft B4 zwei Freiwürfe, da zum Zeitpunkt des Fouls keine Mannschafts-Ballkontrolle bestand.
- 42-10 Situation.** Nachdem B4 ein Foul am Dribbler A4 begangen hat, erhält A4 den Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf übergeben. Bevor der Ball eingeworfen wird, begeht A5 beim Freilaufen an seinem Gegenspieler B5 ein Foul. Beide Mannschaften haben noch keine vier Mannschaftsfouls.
- Regelung.** Sowohl das Foul von B4 an A4 als auch das Foul von A5 an seinem Gegenspieler B5 ziehen als Strafen einen Einwurf nach sich. Da mit der Übergabe des Balls außerhalb des Spielfelds durch den Schiedsrichter an A4 das Ende der Uhr-Stopp-Periode erreicht ist, heben sich die Strafen nicht mehr gegenseitig auf. Das Recht auf Ballbesitz zum Einwurf für Mannschaft A geht verloren. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.
- 42-11 Situation.** A4 wirft auf den Korb. Als der Ball seine Hand verlassen hat, wird er noch in der Luft von B4 gefoult. A4 erhält zwei Freiwürfe. Bevor der Ball dem Freiwerfer zur Verfügung steht, begeht A5 ein persönliches Foul an B5. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul der Mannschaft A in dieser Spielperiode.
- Regelung.** Da der Ball noch nicht belebt ist, heben sich die je zwei Freiwürfe für A4 und B5 auf. Es entsteht eine Sprungballsituation und das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt, da keine Mannschaft Ballkontrolle hatte, als A4 gefoult wurde.
- 42-12 Situation.** B4 begeht ein unsportliches Foul am Werfer A4, und der Ball geht in den Korb. Anschließend begeht A5 ein technisches Foul.
- Regelung.**
Zwei bzw. drei Punkte werden A4 zuerkannt.
- Ein unsportliches Foul wird gegen B4 verhängt.
Strafe: Ein Freiwurf für A4. Der Ballbesitz an der Mittellinie für Mannschaft A entfällt.
 - Ein technisches Foul wird gegen A5 verhängt.
Strafe: Zwei Freiwürfe und Ballbesitz an der Mittellinie für Mannschaft B.
- 42-13 Situation.** A4 führt einen Sprungwurf aus. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das Signal des 24-Sekunden-Zeitnehmers. Nach dem Signal, während sich A4 noch immer in der Luft befindet, begeht B4 ein unsportliches Foul an A4.
- Regelung.**
Das unsportliche Foul von B4 kann nicht ignoriert werden.
- a) Der Ball geht in den Korb.
Zwei bzw. drei Punkte werden A4 zuerkannt, da sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat.
Strafe: Ein zusätzlicher Freiwurf für A4 und Ballbesitz an der Mittellinie für Mannschaft A.

- b) Der Ball geht nicht in den Korb.
Die 24-Sekunden-Regelübertretung wird nicht beachtet.
Strafe: Zwei Freiwürfe für A4 und Ballbesitz an der Mittellinie für Mannschaft A.

42-14 Situation. Während A4 den Ball dribbelt, verhängt der 1. Schiedsrichter ein technisches Foul gegen A5. Die 24-Sekunden-Uhr steht auf 6 Sekunden. Als der 1. Schiedsrichter das Foul dem Anschreiber anzeigt, verhängt der 2. Schiedsrichter ein technisches Foul gegen B5.

Regelung. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Stelle fortgesetzt, an der die erste Regelverletzung geschah (technisches Foul gegen A5). Die 24-Sekunden-Anlage wird nicht zurück gesetzt, sondern läuft mit den verbleibenden 6 Sekunden weiter.

42-15 Situation. Die Schiedsrichter pfeifen ein technisches Foul gegen A4. B4 verwandelt die Freiwürfe. Bevor der Ball anschließend von Mannschaft B an der Mittellinie eingeworfen wird, pfeift der Schiedsrichter ein Foul gegen B6 (3. Mannschaftsfoul B), und zwar

- a) bevor der Schiedsrichter B5 den Ball zum Einwurf übergeben hat.
- b) nachdem der Schiedsrichter B5 den Ball zum Einwurf übergeben hat.

Regelung. Sobald der Ball mit der Übergabe zum ersten Freiwurf belebt wird, kann diese Strafe nicht mehr zur Kompensation mit einer anderen Strafe herangezogen werden.

In beiden Fällen entfällt der Einwurf für Mannschaft B. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Foul von B6 geschah.

42-16 Kommentar. In Sonderfällen, also bei mehreren Strafen während derselben Uhr-Stopp-Periode, müssen die Schiedsrichter besonders auf die Reihenfolge achten, in der Regelübertretungen oder Fouls begangen wurden, um entscheiden zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche Strafen sich aufheben.

42-17 Situation. A4 macht einen Sprungwurf. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Nach dem Signal, A4 befindet sich noch immer in der Luft, wird A4 unsportlich von B4 gefoult und der Ball

- a) verfehlt den Ring.
- b) berührt nur den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) geht in den Korb.

Regelung. In allen drei Fällen kann das unsportliche Foul nicht ignoriert werden.

- a) A4 befand sich, als er von B4 gefoult wurde, noch in der Luft und hatte somit noch Werferstatus. Die 24-Sekunden-Regelübertretung hätte sich erst nach dem unsportlichen Foul ereignet, das Signal wird daher nicht beachtet. A4 erhält zwei/drei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- b) Es hat sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. A4 erhält zwei/drei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- c) Es hat sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. Zwei/drei Punkte werden für A4 gegeben, gefolgt von einem zusätzlichen Freiwurf. Mannschaft A erhält anschließend Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-18 Kommentar. Ereignen sich während der Ausführung von Freiwürfen ein Doppelfoul oder Fouls mit gleichen Strafen, werden die Fouls angeschrieben, aber die Strafen heben sich auf.

42-19 Situation. A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A5 und B5 ein Doppelfoul.

Regelung. Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, anschließend wirft A4 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

42-20 Situation. A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf wird zuerst von A5 und dann von B5 ein technisches Foul begangen.

Regelung. Die technischen Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, anschließend wirft A4 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

42-21 Situation. A4 erhält zwei Freiwürfe und verwandelt beide. Bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf wieder belebt ist, begehen A5 und B5

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

Regelung. In beiden Fällen werden die Fouls A5 und B5 angeschrieben. Danach wird das Spiel mit einem Einwurf von der Endlinie wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

42-22 Kommentar. Nach einem Doppelfoul wird das Spiel mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Doppelfouls Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Bleiben nach einem Sonderfall nach Streichung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

42-23 Situation. Während der Spielpause zwischen der ersten und zweiten Spielperiode

- wird ein Doppelfoul gegen A5 und B5 verhängt, die sich gegenseitig schlagen. Beide Spieler werden disqualifiziert.
- wird je ein technisches Foul zuerst gegen Trainer A und anschließend gegen Trainer B verhängt.

Der Einwurfanzeiger zeigt in Richtung:

- a) Mannschaft A
- b) Mannschaft B

Wie wird die zweite Spielperiode begonnen?

Regelung. Die zweite Spielperiode beginnt gemäß Einwurfanzeiger mit einem Einwurf für Mannschaft A (Fall a), bzw. Mannschaft B (Fall b) von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Sobald ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt, wird der Einwurfanzeiger gedreht.

Art. 43 Freiwürfe

43-1 Kommentar. Die Spieler dürfen sich bei einem Freiwurf nur auf den für sie vorgesehenen Positionen aufstellen. Die der Endlinie am nächsten gelegenen Positionen dürfen nur von Mitgliedern der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden, die nächste nur von der angreifenden Mannschaft und die dritte allerdings nur einmal von der verteidigenden Mannschaft.

Es dürfen also maximal fünf Spieler zuzüglich Freierwerfer die Plätze an der Begrenzten Zone einnehmen.

Wenn ein Platz nicht von der dafür vorgesehenen Mannschaft beansprucht wird, darf er nicht von einem Mitglied der gegnerischen Mannschaft eingenommen werden.

Alle anderen Spieler, die sich nicht an der Begrenzten Zone befinden, halten sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie auf, bis der Ball den Ring berührt oder der Freiwurf beendet worden ist. Sie dürfen nicht versuchen, den Freierwerfer durch ihr Verhalten zu stören. Kein Spieler darf sich im schraffierten Bereich (s. Bild 6 der Offiziellen Basketball-Regeln) aufhalten.

Der Freierwerfer muss eine von ihm ausgewählte Position hinter der Freiwurflinie einnehmen.

Die Spieler an der Begrenzten Zone dürfen diese und die Neutrale Zone erst betreten, wenn der Ball die Hand des Freiwurfers verlassen hat.

Die Neutrale Zone ist als eine 40 cm breite Fläche zwischen der ersten und zweiten Position auf beiden Seiten der Begrenzten Zone definiert.

43-2 Situation. Während der Ball für den letzten oder einzigen Freiwurf in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist und es offensichtlich ist, dass der Ball den Korb berühren würde, berührt ein Gegenspieler des Freiwurfers den Ball.

Regelung. Der Freiwurf wird als erfolgreich gewertet, ein Punkt zuerkannt sowie auf technisches Foul gegen den Spieler entschieden, der die Regelübertretung begangen hat.

43-3 Situation. Während der Ball für den letzten oder einzigen Freiwurf in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist, versetzt ein Gegenspieler des Freiwurfers das Spielbrett oder den Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.

Regelung. Der Freiwurf wird als erfolgreich gewertet, ein Punkt zuerkannt sowie auf technisches Foul gegen den Spieler entschieden, der die Regelübertretung begangen hat.

43-4 Kommentar. Sofern Spieler beider Mannschaften gleichzeitig Regelübertretungen begehen, kann kein Punkt gewertet werden, wenn

- a) der Ball auf dem Wege zum Korb berührt wurde, oder
 - b) Korb oder Spielbrett berührt wurden, während der Ball auf dem Ring war.
- Das Spiel wird mit einer Sprungballsituation fortgesetzt.

Wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig Regelübertretungen begehen, indem sie die Begrenzte Zone oder deren Begrenzung zu früh berühren oder ihre Position hinter der Drei-Punkte-Linie zu früh verlassen, zählt ein eventuell erzielter Korb und die Regelübertretungen werden nicht beachtet. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, wird das Spiel mit einer Sprungballsituation fortgesetzt.

43-5 Situation. Nach einem letzten Freiwurf von A4 rollt der Ball auf dem Ring. A5 springt sofort hoch und tippt den auf dem Ring rollenden Ball in den Korb.

Regelung. Diese Aktion ist legal. Zwei Punkte für A5.

43-6 Situation. Spieler A4 wird bei einem erfolgreichen Korbwurf von B4 gefoult. Gegen Spieler B4 wird zusätzlich ein technisches Foul verhängt. Unmittelbar danach bekommt auch Trainer B ein technisches Foul.

Regelung. Korb von A4 zählt. Zusätzlich erhält A4 einen Freiwurf zugesprochen. Danach führt ein beliebiger Spieler der Mannschaft A zwei Freiwürfe für das technische Foul gegen B4 aus. Im Anschluss daran führt wiederum ein beliebiger Spieler von Mannschaft A zwei Freiwürfe für das technische Foul gegen Trainer B aus. Anschließend wird das Spiel mit Einwurf durch Mannschaft A an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Während der Ausführung sämtlicher Freiwürfe erfolgt keine Aufstellung durch Mitspieler und Gegenspieler des Freiwurfers an der Begrenzten Zone. Sie haben sich hinter der Verlängerung der Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie aufzuhalten.

43-7 Situation. Der Freiwurfer tippt den Ball vor dem Freiwurf mehrmals auf, u. a. auch in der Begrenzten Zone. Danach zielt er für zwei Sekunden und wirft den Ball dann in den Korb. Insgesamt hat der Freiwurfer etwa vier Sekunden dafür verbraucht.

Regelung. Das ist keine Regelübertretung. Das Auftippen des Balls wird nicht als Freiwurf gewertet, die Berührung des Balls mit dem Boden der Begrenzten Zone ist daher unerheblich.

43-8 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 Treffer zählt nicht, da der Freiwurf mit dem Aufprall auf den Boden beendet ist. Der Freiwurf ist daher so zu werten, als ob der Ball den Ring verfehlt hätte.

Anmerkung. Ein auf diese Weise erzielter Feldkorb wäre gültig.

43-9 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 Begrenzten Zone Aufstellung genommen haben, mit ihren Füßen außerhalb imaginärer Wände bleiben, die durch den Freiwurfbereich und die Begrenzungslinien der Begrenzten Zone gebildet werden. Diese Bestimmung gilt, bis der Ball geworfen ist. Es ist jedoch nicht verboten, die Arme in diesem Raum zu haben oder sich in diesen Raum hinein zu beugen, sofern diese Bewegungen die Konzentration des Freierwerfers nicht beeinträchtigen.

43-10 Kommentar. Unsportliche Aktionen (z. B. Wedeln mit den Armen, verbale Störungen), insbesondere durch den Verteidiger an der Begrenzten Zone, der dem Freierwerfer am nächsten steht, führen bei einem erfolglosen Freiwurf zu einer Wiederholung.

43-11 Situation. Beim ersten von zwei oder drei Freiwürfen bzw. bei einem Freiwurf, auf den noch eine Einwurfsstrafe folgt, begeht der Freierwerfer eine Regelübertretung.

Regelung. Sofern der Freiwurf erfolgreich ist, zählt er nicht. Dem Freierwerfer steht jedoch noch der zweite bzw. dritte Freiwurf zu, bzw. das Spiel wird mit Einwurf fortgesetzt.

43-12 Situation. Während der Ausführung des letzten Freiwurfs von A4 läuft B4 in die Begrenzte Zone, als der Ball noch in der Hand von A4 ist. Außerdem wird A5 von B5 gestoßen,

a) bevor A4 die Freiwurfbewegung begonnen hat,

b) nachdem A4 die Freiwurfbewegung begonnen hat,

Regelung. In beiden Fällen zählt ein eventuell erfolgreicher Freiwurf nicht, da der Ball sich noch nicht im Flug befand. A4 steht ein neuer Versuch zu. Anschließend wird das Foul von B5 bestraft. Handelt es sich dabei um ein unsportliches Foul oder hatte Mannschaft B bereits vier oder mehr Mannschaftsfouls, erhält A5 zwei Freiwürfe zugesprochen. Sollten die Schiedsrichter auf ein „normales“ Foul entscheiden, und Mannschaft B hatte auch noch keine vier Mannschaftsfouls, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Foul geschah.

43-13 Kommentar. Ein Freiwurf wird als beendet betrachtet, wenn er nicht mehr die Möglichkeit hat, in den Korb zu gehen, oder wenn er, nachdem der Ball den Ring berührt hat, von irgendeinem der Spieler legal berührt wird. Wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder durchfällt, gilt ein Freiwurf als erfolgreich abgeschlossen.

43-14 Kommentar. Wird der Ball bei einem Freiwurf durch das sich zusammenziehende Netz nach oben wieder aus dem Ring heraus geschleudert, zählt dieser Freiwurf nicht. Das Spiel wird fortgesetzt, als ob der Ball vom Ring abgeprallt wäre.

Anmerkung. Das Netz ist nach einem solchen Vorfall zu ersetzen bzw. so aufzuweiten, dass sich dies nicht wiederholen kann.

43-15 Situation. Beim letzten Freiwurf von A4 springt der Ball vom Ring hoch. Während der Ball wieder abwärts fliegt, schlägt B4 so gegen das Spielbrett, dass der Ball nach Meinung der Schiedsrichter deswegen nicht in den Korb geht.

Regelung. Da der Freiwurf von A4 nicht beendet war, wird er als erfolgreich gewertet, ein Punkt zuerkannt sowie auf technisches Foul gegen B4 entschieden.

43-16 Situation. A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A5 und B5 ein Doppelfoul.

Regelung. Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, anschließend wirft A4 seinen zweiten Freiwurf und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

43-17 Kommentar. Geht der letzte oder einzige Freiwurf einer Mannschaft nicht in den Korb noch berührt er ihn, erfolgt der Einwurf für die Gegenmannschaft in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

43-18 Situation. Nach einem letzten oder einzigen Freiwurf von A5 springt der Ball vom Ring hoch und kann noch in den Korb fallen. B5 berührt den fallenden Ball.

Regelung. Die Aktion von B5 ist legal. Mit der Ringberührung endet die Freiwurfaktion.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

44-1 Kommentar. Ein Fehler kann nur dann korrigiert werden, wenn er von einem Schiedsrichter, Kampfrichter oder Kommissar, falls anwesend, bemerkt worden ist, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde. Das bedeutet:

Fehler geschieht	Alle Fehler ereignen sich während eines toten Balls.
Ball ist belebt	Fehler ist korrigierbar.
Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter	Fehler ist korrigierbar.
Ball ist tot	Fehler ist korrigierbar.
Ball ist belebt	Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es zur Korrektur unterbrochen wurde. Den Ball erhält diejenige Mannschaft zum Einwurf, welcher der Ball zustand, als der Fehler entdeckt wurde.

44-2 Kommentar. Bemerken die Schiedsrichter, bevor der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, wird der falsche Freierwerfer ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.

44-3 Kommentar. Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert und der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugesprochen oder, wenn das Spiel weiter gelaufen ist, nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

44-4 Situation. B4 foult den Dribbler A4. Dies ist das 4. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. A4 werden irrtümlich zwei Freiwürfe zugesprochen, die er aber nicht trifft. B5 fängt nach dem zweiten Freiwurf den Rebound, und B6 erzielt anschließend einen Feldkorb. Jetzt wird der Fehler bemerkt.

Regelung. Die Freiwürfe von A4 werden gestrichen. Der Korb von B6 zählt. Das Spiel geht mit Einwurf für Mannschaft A von der Endlinie weiter.

44-5 Situation. A4 werden zwei zustehende Freiwürfe nicht gewährt. Stattdessen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt. A4 gibt einen Fehlpass zu B4, der den Ball wiederum an A5 verliert. Jetzt wird der Fehler bemerkt.

Regelung. A4 wirft zwei Freiwürfe. Danach geht das Spiel wie nach jedem normalen Freiwurf weiter.

44-6 Situation. A4 wird von B4 gefoult. Dies ist das vierte Foul von Mannschaft B in dieser Spielperiode, die Schiedsrichter verhängen jedoch irrtümlich zwei Freiwürfe für A4. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf wird das Spiel fortgesetzt und die Spieluhr gestartet. B5 erhält den Ball und erzielt einen Korb. Der Fehler wird entdeckt,

- bevor der Ball einem Spieler der Mannschaft A hinter der Endlinie zum Einwurf zur Verfügung steht.
- nachdem der Ball einem Spieler der Mannschaft A hinter der Endlinie zum Einwurf zur Verfügung steht.

Regelung. Der Korb von B5 zählt.

Im Fall a) werden die Freiwürfe annulliert. Der Fehler ist noch korrigierbar und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

44-7 Situation. Spieler B4 foult A4. Dies ist das 5. Mannschaftsfoul der Mannschaft B. Irrtümlich wird der Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf an A5 übergeben und das Spiel fortgesetzt. Der Fehler wird entdeckt, als

- a) bei laufender Spieluhr A4 den eingeworfenen Ball gefangen hat und dribbelt.
- b) bei laufender Spieluhr A4 den eingeworfenen Ball gefangen hat und zu A6 passen will, jedoch B6 den Pass abfängt und somit Ballkontrolle erlangt.
- c) der Einwurf von A5 durch B4 ins Aus abgefälscht wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
- d) nach dem Einwurf von A5 zu A6 dieser Spieler von B6 gefoult wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
- e) nach dem Einwurf A4 den Ball erhält, dribbelt und einen Feldkorb erzielt.

Regelung. Der Fehler besteht im Versäumnis, dem Spieler A4 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 hatte seit dem Fehler nicht gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A4 werden nun mit Aufstellung nachgeholt. Das Spiel geht danach wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

Im Fall b) wurde das Spiel wegen des Fehlers unterbrochen: Die Ballkontrolle hatte seit dem Fehler jedoch gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A4 werden nun ohne Aufstellung nachgeholt. Anschließend erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Im Fall c) hatte die Ballkontrolle seit dem Fehler nicht gewechselt. Die zwei Freiwürfe von A4 werden mit Aufstellung nachgeholt. Das Spiel geht danach wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

Im Fall d) hatte die Ballkontrolle seit dem Fehler zwar nicht gewechselt, es ist jedoch zusätzlich die Strafe für das Foul von B6 auszuführen. Zunächst werden die zwei Freiwürfe von A4 ohne Aufstellung nachgeholt. Anschließend führt A6 die ihm zustehenden Freiwürfe mit Aufstellung aus.

Im Fall e) Die beiden versäumten Freiwürfe werden nicht nachgeholt. Der Feldkorb zählt, und das Spiel wird wie nach einem normalen Feldkorb fortgesetzt.

44-8 Situation. A4 wird von B4 gefoult. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul von B in dieser Spielperiode. Anstelle der zwei Freiwürfe für A4 wird der Ball der Mannschaft A irrtümlich zum Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erhält A5 den Ball, dribbelt und verliert den Ball an B5, den er daraufhin foult. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul von A in dieser Spielperiode.

Regelung. Da der Fehler noch korrigierbar ist, wird das Spiel mit zwei Freiwürfen für A4 fortgesetzt, gefolgt von zwei Freiwürfen für B5. Es handelt sich nicht um einen Sonderfall, d. h. die je zwei Freiwürfe heben sich nicht gegeneinander auf, da sich die Fouls nicht innerhalb derselben Uhr-Stopp-Periode ereigneten.

44-9 Situation. Es sind noch drei Sekunden zu spielen. Mannschaft B liegt mit einem Punkt in Führung. Der Schiedsrichter pfeift ein Foul am Korbwerfer A4. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter lassen jedoch nur einen Freiwurf ausführen, der ohne Erfolg ist. Mannschaft B erlangt Kontrolle über den vom Ring zurückspringenden Ball. Nach drei Sekunden ist das Spiel ohne weitere Vorkommnisse beendet.

Regelung. In diesem Fall ist eine Korrektur möglich, solange der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen nicht unterschrieben hat. Der 2. Freiwurf wird ausgeführt und, falls erfolgreich, geht das Spiel in die Verlängerung. Die gespielten drei Sekunden werden nicht korrigiert.

44-10 Situation. B4 foult den Dribbler A4 in der 10. Minute der 2. Spielperiode. Nach dem Einwurf durch Mannschaft A geht die Spielperiode ohne weitere Spielunterbrechung zu Ende. Bei der Überprüfung des Anschreibebogens stellen die Schiedsrichter fest, dass das Foul von B4 das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B war.

Regelung. Bis zu Beginn der dritten Spielperiode ist eine Korrektur möglich. Die Freiwürfe werden zu Beginn der dritten Spielperiode nachgeholt.

- 44-11 Situation.** Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe zugesprochen, sondern Mannschaft A erhält einen Einwurf. Nach dem Einwurf erzielt A5 einen Feldkorb für zwei bzw. drei Punkte. Bevor der Ball wieder belebt ist, bemerken die Schiedsrichter den Fehler. Wie geht das Spiel weiter?
- Regelung.** Der Fehler wird nicht mehr beachtet und das Spiel geht weiter wie nach jedem Feldkorb.
- 44-12 Situation.** Nach einem Foul an A4 geben die Schiedsrichter nur einen statt zwei Freiwürfe. Der Ball springt nach dem Freiwurf von A4 vom Ring hoch und wird von A5 in den Korb getippt. Nachdem der Ball von der Endlinie eingeworfen wurde, wird der Fehler bemerkt.
- Regelung.** Der Fehler ist noch korrigierbar. Der erzielte Korb zählt nicht und der zweite Freiwurf wird nachgeholt.
- 44-13 Situation.** Der vordere Schiedsrichter zeigt einen Drei-Punkte-Feldkorbversuch an. Der folgende Schiedsrichter sieht dies nicht und macht das Handzeichen für zwei Punkte. Der Trainer der betroffenen Mannschaft sieht diese Unstimmigkeit zwischen den Schiedsrichtern und macht darauf aufmerksam.
- Regelung.** Es wurden irrtümlich nur zwei Punkte gegeben. In Verbindung mit den Schiedsrichtern hat der Trainer innerhalb der in Art. 44 gegebenen Frist die Möglichkeit, eine Korrektur vornehmen zu lassen. Wenn die Schiedsrichter einen berichtigungsfähigen Fehler bemerken, können sie das Spiel sofort unterbrechen, solange keine Mannschaft dadurch benachteiligt wird.
- 44-14 Situation.** A5 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Nach einer Auszeit führt jedoch A4 die Freiwürfe aus. Er trifft den ersten Freiwurf. Nach dem zweiten Freiwurf springt der Ball vom Ring zurück und im Gegenzug erzielt B4 einen Feldkorb. Jetzt wird der Schiedsrichter vom Anschreiber darauf aufmerksam gemacht, dass A4 der falsche Freierwerfer war.
- Regelung.** Da es sich bei dem Korberfolg von B4 um den ersten toten Ball nach dem Fehler handelt, nachdem die Spieluhr in Gang gesetzt wurde, ist der Fehler korrigierbar. Die beiden Freiwürfe von A4 werden ersatzlos gestrichen. Der Feldkorb von B4 bleibt bestehen. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie.
- 44-15 Situation.** A4 wird in der Korbwurfaktion gefoult. Die Freiwürfe führt jedoch A5 erfolgreich aus. Beim darauf folgenden Angriff der Mannschaft B verursacht A6 einen Ausball. Jetzt wird der Fehler bemerkt.
- Regelung.** Es handelt sich um einen falschen Freierwerfer und der Fehler ist noch korrigierbar. Die Freiwürfe von A5 werden ersatzlos gestrichen und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf an der Stelle des Ausballs.
- 44-16 Situation.** A4 wird in der Korbwurfaktion gefoult. Die Freiwürfe führt jedoch A5 aus. A6 fängt nach dem erfolglosen letzten Freiwurf den Rebound und dribbelt. Jetzt wird der Fehler bemerkt.
- Regelung.** Es handelt sich um einen falschen Freierwerfer und der Fehler ist noch korrigierbar. Die Freiwürfe von A5 werden ersatzlos gestrichen und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie in ihrem Rückfeld.
- 44-17 Situation.** Vier Sekunden vor Ende der dritten Spielperiode wird A5 unsportlich gefoult. Nach den Freiwürfen und dem nachfolgenden Einwurf von der Mittellinie ertönt nach vier Sekunden das Signal zum Ende der Spielperiode. Nun macht der Anschreiber den Schiedsrichter darauf aufmerksam, dass nicht A5, sondern A4 die Freiwürfe ausgeführt hat.
- Regelung.** Dieser Fehler ist solange korrigierbar, bis der Ball nach der Spielpause beim Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz belebt wird. Beide Freiwürfe von A4 werden ersatzlos gestrichen und die nächste Spielperiode beginnt mit dem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

Anmerkung. Eignet sich dieser Fehler am Ende der vierten Spielperiode, können die Freiwürfe bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters gestrichen werden. Dadurch kann sich das Endergebnis des Spiels ändern und gegebenenfalls eine Verlängerung erforderlich, bzw. nicht mehr erforderlich werden.

44-18 Situation. A 4 wird bei einem erfolgreichen Korbwurf unsportlich gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Sowohl der Bonusfreiwurf für das unsportliche als auch die beiden Freiwürfe für das technische Foul werden jedoch von A5 ausgeführt. Der falsche Freierwerfer des ersten Freiwurfs wird bemerkt, bevor der Ball zum Einwurf an der Mittellinie übergeben wird. Der erste Freiwurf wird gestrichen und das Spiel mit einem Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

Regelung. Der erste Freiwurf von A5 wird gestrichen, aber Mannschaft A erhält den Einwurf für das technische Foul an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

44-19 Situation. A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). A 4 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A4 führt A5 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt

- c) bevor der Ball A 5 zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.
- d) nachdem der Ball beim ersten Freiwurf die Hand von A5 verlassen hat.
- e) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf.

Regelung.

Im Fall a) wird der Fehler sofort korrigiert, indem A4 zur Ausführung der Freiwürfe aufgefordert wird. Eine Strafe wird nicht verhängt.

Im Fall b) und c) werden beide Freiwürfe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

Die gesamte Regelung gilt auch im Falle eines unsportlichen Fouls von B4.

44-20 Situation. A4 wird von B4 in der Korbwurfaktion gefoult. Anschließend wird gegen B4 ein technisches Foul verhängt. Die beiden ersten Freiwürfe werden von A5 ausgeführt, die beiden nächsten von A4. Vor der Ballübergabe zum Einwurf von der Mittellinie bemerken die Schiedsrichter, dass die beiden ersten Freiwürfe nicht von A4 ausgeführt wurden.

Regelung. Die beiden ersten Freiwürfe sind vom falschen Freierwerfer A5 ausgeführt worden und werden gestrichen. Die nachfolgenden beiden Freiwürfe von A4 sind gültig. Das Spiel wird mit Einwurf Mannschaft A für das technische Foul an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

44-21 Situation. Bei einem Korbwurf von A4 greift Verteidiger B4 von unten durch den Korb und wehrt den Ball ab. Die Schiedsrichter ahnden den Griff durch den Korb nicht und lassen weiterspielen. Wenige Sekunden später wird das Spiel aufgrund eines Foulpfiiffs unterbrochen. Nach kurzer Beratung kommen die Schiedsrichter zur Auffassung, dass in der Situation vor dem Foul Goaltending durch B4 und zwei/drei Punkte für A4 die richtige Entscheidung gewesen wäre.

Regelung. Der Fehler besteht im Versäumnis, eine Regelübertretung rechtzeitig zu erkennen und zu ahnden. Ein solcher Fehler zählt nicht zu den korrigierbaren Fehlern im Sinne dieses Regelartikels, auch wenn durch diesen Fehler eigentlich zustehende Punkte nicht gegeben werden.

44-22 Situation. Der 1. Schiedsrichter bemerkt in der Spielpause zwischen der ersten und zweiten Spielperiode, dass der Anschreiber einen Feldkorb mit drei Punkten weitergezählt 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.

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

45-1 Kommentar. Die Schiedsrichter treten während des Spiels gleichberechtigt in Erscheinung. Daher sollen ihre Aufgaben und Pflichten etwa gleichgewichtig verteilt werden, d. h. die Aufteilung der zu erledigenden Pflichten soll den Charakter der Arbeitsteilung, nicht der Unterordnung tragen. Über die Aufteilung der zu erfüllenden Pflichten stimmen sich die Schiedsrichter bereits vor dem Spiel in der Kabine ab (Schiedsrichter-Besprechung vor dem Spiel). Wenn die Schiedsrichter am Spielfeld sind, sollten sie sich nicht mehr über verwaltungstechnische Fragen unterhalten müssen.

Über die Aufteilung der Pflichten gibt „Die Technik des Schiedsrichterns“ ausführlich Auskunft und Anregungen.

45-2 Kommentar. Der Heimverein oder der Veranstalter bestimmen grundsätzlich das Kampfgericht. Dem 1. Schiedsrichter fällt die Aufgabe zu, das Kampfgericht zu bestätigen. Lediglich dann, wenn Zweifel über die Fähigkeiten eines Kampfrichters bestehen, wird der 1. Schiedsrichter einen anderen Kampfrichter bestimmen. Der 1. Schiedsrichter soll in jedem Falle die Kampfrichter (Anschreiber, Anschreiber-Assistenten, Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer) auf ihre Kenntnisse überprüfen und sie auf Einzelheiten ihrer Pflichten besonders hinweisen.

Anschreibertisch und Kampfrichter müssen gegenüber Zuschauern abgeschirmt und geschützt werden.

45-3 Kommentar. Ist ein Kommissar eingesetzt, hat er die Aufgabe, die Durchführung des Spiels zu kontrollieren und zu überwachen. Insbesondere kontrolliert er die Arbeit des Anschreibers, Anschreiber-Assistenten und der Zeitnehmer. Weiterhin unterstützt er die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern und den Kampfrichtern.

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 Anschreibertisch angeht. Der Kommissar muss die Regeln beherrschen und die Bestimmungen für den Wettbewerb kennen.

Rechtzeitig vor Spielbeginn - in der Regel eine Stunde vorher - führt der Kommissar mit beiden Schiedsrichtern eine eingehende Besprechung, die dem regelgerechten Ablauf des Spiels dienlich sein soll. Anschließend kontrolliert er mit den Schiedsrichtern die technischen Einrichtungen.

Das Geschehen auf dem Spielfeld untersteht uneingeschränkt den Schiedsrichtern. Dabei werden sie vom Kommissar unterstützt. In jedem Fall hat der 1. Schiedsrichter die uneingeschränkte Befugnis, gemäß Art. 46 Entscheidungen zu treffen. Außergewöhnliche Maßnahmen während des Spiels, die direkten Einfluss auf das Spiel haben können, kann der Kommissar dem 1. Schiedsrichter vorschlagen und mit ihm beraten; jedoch ist nur der 1. Schiedsrichter für die Anordnung der Maßnahme zuständig.

Weitere Ausführungen zu den Aufgaben des Kommissars sind dem „Kampfrichter-Handbuch 2005“ zu entnehmen.

45-4 Kommentar. Die Kampfrichter am Tisch müssen so platziert sein, dass sie das Geschehen auf dem Spielfeld gut und ohne jedes Hindernis übersehen können. Ihr Gesichtsfeld darf nicht von davor sitzenden Auswechselspielern eingeschränkt werden. Die Bänke der Auswechselspieler müssen deshalb etwas niedriger sein, oder das Kampfgericht muss auf einem erhöhten Podest sitzen.

Der Tisch muss so groß sein, dass vier Kampfrichter, ein Kommissar oder ein Beobachter des Gastvereins sowie ein Hallensprecher bequem daran Platz finden. Wenn ein Kommissar eingesetzt ist, darf der 1. Schiedsrichter nicht gestatten, dass sich ein Beauftragter des Gastvereins am Tisch befindet.

Wichtig ist, dass der Anschreibertisch von einem freien Raum umgeben ist, in den Zuschauer nicht hinein dürfen. Dies stellt sicher, dass das Tischpersonal unbehindert arbeiten kann, und dass die Schiedsrichter nach Spielende den Anschreibebogen in Ruhe prüfen können.

45-5 Kommentar. Der Mannschaftsbank-Bereich beginnt in einem Abstand von fünf Meter von der verlängerten Mittellinie. Auf der Bank dürfen maximal 14 Personen sitzen: Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler und maximal fünf Mannschaftsbegleiter mit besonderen Aufgaben, wie Manager, Arzt, Masseur, Dolmetscher und Statistiker. Diese Personen fallen unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter. Sie haben sich den Regeln entsprechend zu verhalten. Von ihnen verursachte technische Fouls werden dem Trainer als Fouls angeschrieben („B“-Fouls).

45-6 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 24-Sekunden-Zeitnehmers. Bei Unstimmigkeiten ist er berechtigt, den nächsten Schiedsrichter - sobald der Ball tot und die Uhr gestoppt ist - um Klärung zu bitten. Auf keinen Fall darf er in die Arbeit der Kampfrichter eingreifen. Er hat sich darüber hinaus jeglicher verbaler Äußerungen und Gestik zu enthalten. Seine Anwesenheit darf auf keinen Fall die Arbeit der Kampfrichter stören.

Die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars.

Das Verhalten des Vertreters des Gastvereins fällt unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.

45-7 Kommentar. Kann ein Spieler zur Identitätsfeststellung vor dem Spiel seinen Teilnehmerschein nicht vorlegen, hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken:

- a) Bei Vorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art des Dokuments.
- b) Bei Nichtvorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum und Verein.

In beiden Fällen muss der betreffende Spieler die notierten Angaben über seine Person durch seine Unterschrift bestätigen.

Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

46-1 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 Angaben des offiziellen Anschreibebogens. Es sei darauf hingewiesen, dass Zwischenkontrollen vorgenommen werden sollten, insbesondere wenn Differenzen zwischen angeschriebenem und angezeigtem Ergebnis auftreten. Kontrollen am Ende der Halbzeiten und Verlängerungen sind ohnehin vorgeschrieben.

46-2 Kommentar. Ist in der Spalte des laufenden Ergebnisses ein Fehler entstanden, darf dieser Fehler vom 1. Schiedsrichter nur dann korrigiert werden, wenn er genau weiß, wo sich der Fehler befindet, und er die Reihenfolge der erzielten Punkte genau rekonstruieren kann. Aufzeichnungen Dritter dürfen zur Korrektur des Ergebnisses nicht berücksichtigt werden. Auch bei einer offensichtlich längeren Fehlerkette muss das eingetragene Resultat bestehen bleiben. In solchen Fällen muss allerdings sofort der Anschreiber ausgewechselt werden. Zeitlich wird das Spiel an dem Punkt fortgesetzt, an dem die Spieluhr zuletzt gestoppt worden war.

- 46-3 Kommentar.** Bei Unklarheiten am Anschreibertisch wird zunächst der Schiedsrichter, der die Seite am Anschreibertisch kontrolliert, diese zu beheben versuchen. Wenn der Fehler sich auf Entscheidungen oder Belange eines Schiedsrichters bezieht, wird dieser zum Tisch kommen. Zu Klärungen grundsätzlicher Art trifft der 1. Schiedsrichter die Entscheidung. Soweit Beratungen der Schiedsrichter erforderlich sind, sollten diese möglichst in der Spielfeldmitte ohne Beteiligung Dritter stattfinden.
- 46-4 Kommentar.** Im Falle eines Protests hat der Kapitän dieser Mannschaft den Anschreibebogen zu unterschreiben. Diese Unterschrift muss erfolgen, bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.
- 46-5 Situation.** Während eines Spiels wird die Beleuchtung defekt, bricht ein Korb ab oder ein Spielbrett zersplittert.
Regelung. Wenn der Schaden innerhalb einer angemessenen Zeit behoben werden kann, wird das Spiel an dem Punkt fortgesetzt, an dem es unterbrochen wurde. Wenn der Schaden jedoch nicht behoben werden kann, wird das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abgebrochen.
- 46-6 Situation.** Zwei Sekunden vor Ende der vierten Spielperiode pfeift der 1. Schiedsrichter ein Foul am Zwei-Punkte-Korbwerfer A4. Der Wurf ist nicht erfolgreich. Als der 1. Schiedsrichter das Foul dem Anschreibertisch anzeigt, teilt ihm der Kommissar mit, er habe beobachtet, dass abseits vom Ball A5 dem Verteidiger B5 einen gezielten Faustschlag in den Magen versetzt habe, so dass dieser zu Boden gegangen sei. Zu diesem Zeitpunkt habe der Korbwerfer A4 den Ball noch in den Händen gehabt. Zusätzlich habe Trainer B wegen der nicht geahndeten Tätlichkeit von A5 dem Anschreibertisch einen heftigen Tritt versetzt und 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 abschließende Entscheidung. Der Kommissar muss eine ausführliche Stellungnahme an die spielleitende Stelle anfertigen.
- 46-7 Kommentar.** Ein Schiedsrichter sollte niemals zwei Vergehen zu derselben Zeit pfeifen mit Ausnahme eines Doppelfouls. In diesem Fall ist es sogar besser, ein Doppelfoul wird von einem Schiedsrichter allein erkannt, als dass es durch „Gegeneinander pfeifen“ der beiden Schiedsrichter entsteht.
- 46-8 Kommentar.** Zeit und Ort spielen bei Schiedsrichterentscheidungen eine wichtige Rolle. Die räumlichen und zeitlichen Grenzen der Schiedsrichtertätigkeit sind wie folgt festgelegt: Grundsätzlich entscheiden die Schiedsrichter über alle Regelverletzungen innerhalb und außerhalb des Spielfelds. „Außerhalb“ bedeutet nicht, dass Dinge vom Schiedsrichter geregelt oder geahndet werden, die sich auf die Zuschauer oder die Halle mit ihren Räumen beziehen. Diese Probleme hat der Ordnungsdienst zu lösen.
Das Recht, Entscheidungen zu treffen, beginnt bei der Ankunft der Schiedsrichter in Schiedsrichterkleidung am Spielfeld, was zwanzig Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sein muss.
In der Halbzeitpause brauchen die Schiedsrichter nicht am Spielfeld zu bleiben. Sie sollen rechtzeitig vor Wiederbeginn - spätestens drei Minuten vor Ende der Halbzeitpause - kommen, um das Spiel pünktlich fortzusetzen.
- 46-9 Kommentar.** Wenn während einer Spielpause ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul verhängt wird, wird dieses Foul dem Verursacher oder im Falle von Fouls durch Trainer-Assistenten, Mannschaftsbegleiter oder ausgeschlossene Spieler dem Trainer angeschrieben. In der Spielpause vor Spielbeginn wird dieses Foul mit Minute „0“ eingetragen. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe, die vor dem Sprungball zum Spielbeginn ausgeführt werden.
In den übrigen Spielpausen wird für dieses Foul anstelle der Minute ein „IN“ (interval) eingetragen. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Da dieser Einwurf zur Foulstrafe gehört, wird das Recht auf den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz nicht beeinflusst, d. h. der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

46-10 Kommentar. Alle in einer Spielpause begangenen Fouls gegen Mannschaftsmitglieder werden den Mannschaftsfouls der folgenden Spielperiode zugerechnet. Zu den Mannschaftsfouls gehören nicht die Fouls, die dem Trainer angeschrieben werden. Jede Verlängerung ist hinsichtlich der Anzahl der Mannschaftsfouls als Fortsetzung der vierten Spielperiode anzusehen.

46-11 Kommentar. Am Aufwärmen vor dem Spiel und in der Halbzeitpause dürfen nur die Spieler auf dem Spielfeld teilnehmen, die der Trainer auf seiner Liste verzeichnet hat.

46-12 Kommentar. Die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter endet mit dem vom 1. Schiedsrichter festgestellten Ende der Spielzeit. Wenn keine Korrekturen vorgenommen werden müssen, die durch Zeitnahmefehler erforderlich wurden, ist das Schlusssignal dem Spielzeitende gleichzusetzen. Wenn danach noch Fouls geschehen, werden sie nicht mehr bestraft.

Fouls und andere Vorkommnisse, die zwischen Spielende und Unterschrift des 1. Schiedsrichters geschehen, können dann nur noch auf der Rückseite des Anschreibebogens vermerkt und dürfen nicht mehr von den Schiedsrichtern bestraft werden. Der 1. Schiedsrichter fasst einen gesonderten Bericht ab.

Unsportlichkeiten und besondere Vorkommnisse nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters werden nicht mehr auf der Rückseite des Anschreibebogens vermerkt. Es muss ein gesonderter Bericht an die spielleitende Stelle gesandt werden. Nur sie kann Strafen für die Vergehen aussprechen. Die besonderen Fristvorschriften sind bei der Berichtsabgabe zu beachten.

46-13 Situation. Der Spieler A4 macht einen Korbwurf, während das Signal zum Ende der vierten Spielperiode ertönt. Der folgende Schiedsrichter ist der Ansicht, der Ball sei zum Zeitpunkt des Zeitsignals in der Luft gewesen; der vordere Schiedsrichter ist dagegen im Zweifel, ob der Ball bereits die Hand des Werfers verlassen hatte.

Regelung. Die Schiedsrichter beraten sich. Wenn weitere Beratungen erforderlich sein sollten, muss der 1. Schiedsrichter den Kommissar, wenn ein solcher eingesetzt ist, und auch Zeitnehmer und Anschreiber befragen. Der 1. Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.

Anmerkung. Es wird darauf hingewiesen, dass die Schiedsrichter bei einem Korberfolg mit Überlagerung (Schlusssignal und/oder Foul), wenn sie im Zweifel sind, ob der Feldkorb gegeben oder nicht gegeben werden soll, zunächst kein Zeichen für Korberfolg bzw. ungültiger Korberfolg geben sollen, um Unklarheiten nach außen durch sich widersprechende Handzeichen zu vermeiden (ein Schiedsrichter zeigt „Korberfolg“, der andere „ungültiges Spiel, kein Korb“ an). Sobald der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung getroffen hat, gibt er für alle sichtbar das entsprechende Handzeichen.

46-14 Kommentar. In den letzten Sekunden vor Beendigung einer Spielperiode, insbesondere der vierten Spielperiode, kann es sehr hektisch zugehen, wenn ein knapper Spielstand vorliegt. Oftmals ist das offizielle Schlusssignal nicht zu hören, so dass die Schiedsrichter nicht immer aus eigenem Wissen die Entscheidung treffen können, ob der Ball zum Spielzeitende noch in der Hand des Werfers war.

Art. 49 schreibt vor, dass der Zeitnehmer Maßnahmen ergreifen soll, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist. Er kann z. B. auf das Spielfeld laufen oder durch Gesten (Winken) auf sich aufmerksam machen. Wenn sich in der Zwischenzeit ein Foul ereignete oder ein Korb erzielt wurde, müssen sich die Schiedsrichter beraten, um das genaue Spielzeitende zu bestimmen.

Wenn sie übereinstimmen, dass die Zeit abgelaufen war, entscheidet der 1. Schiedsrichter, dass der Korb nicht zählt oder dass ein begangenes Foul nicht beachtet wird.

Stimmen die Schiedsrichter nicht überein oder sind sich nicht sicher, soll der 1. Schiedsrichter den Kommissar, falls eingesetzt, und auch die Kampfrichter befragen. Hierbei sollen die Schiedsrichter darauf achten, dass keine weiteren Personen zugegen sind. Nach dieser Befragung trifft nur der 1. Schiedsrichter die endgültige

Entscheidung. Die Zusammenarbeit zwischen Schiedsrichtern und Kampfgericht ist in der Schlussphase besonders wichtig.

Bei der Bewertung des Schlusssignals muss besonders darauf geachtet werden, dass der Beginn des Signals der Schluss des Spiels ist.

Ein Schiedsrichter sollte nicht die Uhr in der Schlussphase im Auge haben, um über die Wertung eines Korbes entscheiden zu können. Hierbei könnte möglicherweise eine folgenschwere Regelverletzung übersehen werden.

- 46-15 Situation.** Beim Schlusssignal stellt der 1. Schiedsrichter nach Angaben des Zeitnehmers fest, dass die Uhr während des letzten Fouls nicht ordnungsgemäß bedient worden war. Er bestimmt auf Grund seiner Ermittlung die noch zu spielende Zeit auf zehn Sekunden und lässt diese nachspielen. Außerdem vermerkt er auf dem Anschreibebogen den Spielstand beim Schlusssignal des Zeitnehmers.

Regelung. Das Verhalten des Schiedsrichters ist richtig. Die fragliche Zeit ist nachzuspielen. Diese Regelung hat den Vorteil, dass die nachgespielte Zeit wieder gestrichen werden kann, wenn die spielleitende Stelle auf Grund eines Protestes einer Mannschaft feststellen sollte, dass das Nachspielen nicht berechtigt war. Dagegen wäre es nicht möglich, noch nachspielen zu lassen, wenn die spielleitende Stelle dies Tage nach dem Spiel anerkennen würde. Das Spiel wäre dann nicht mehr rekonstruierbar.

- 46-16 Situation.** Während der Ball infolge eines Korbwurfs in der Luft ist, ertönt das Schlusssignal. Zur selben Zeit ereignet sich außerdem noch ein persönliches Foul. Der Zeitnehmer unterrichtet den 1. Schiedsrichter, dass die Spieluhr nicht in Ordnung war und zum eigentlichen Schlusspunkt des Spiels

- a) der Ball noch nicht zum Korbwurf in der Luft war.
- b) der Ball bereits in der Luft war.

Wie hat der Schiedsrichter über Foul und Korb zu entscheiden?

Regelung. Befinden sich die Schiedsrichter in Zweifel, ob sie den Feldkorb geben oder die Foulstrafe verhängen sollen, müssen sich die Schiedsrichter beraten und gegebenenfalls den Kommissar und die Kampfrichter zu Rate ziehen. In jedem Fall trifft der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung.

Im Fall a) darf der Korb nicht mehr zählen.

Im Fall b) zählt der Korb.

Für das Foul muss der Schiedsrichter entscheiden, ob es sich vor oder nach dem Schlusssignal ereignet hat. Während für den Korbwurf die gesamte Flugzeit als Kriterium für die Wertung zählt, gilt für das Foul der absolute Zeitpunkt des Geschehens. Wenn das Foul daher vor dem Schlusssignal geschah, wird es in jedem Falle bestraft. Ereignet sich das Foul nach dem Schlusssignal, werden keine Freiwürfe mehr verhängt. War das Foul grob unsportlich, kann der Schiedsrichter nur noch eine Meldung an die spielleitende Stelle machen.

- 46-17 Situation.** Der Spieler A4 wirft auf den Korb und wird von B4 im Wurf gefoult, als sich der Ball noch in der Hand von A4 befindet. Trotzdem gelingt es A4, den Ball in den Korb zu werfen. Der Schiedsrichter lässt den Korb zählen und zeigt das Foul an; da reklamiert der 24-Sekunden-Zeitnehmer, das 24-Sekunden-Signal sei gekommen, als der Ball noch in der Hand von A4 war.

Regelung. Wäre das Foul nicht passiert, hätte der Korb in keinem Falle zählen dürfen. Es muss zunächst geklärt werden, ob das Foul vor oder nach dem 24-Sekunden-Signal geschah. Ereignete sich das Foul nach dem Signal, zählt der Korb nicht, und das Foul wird nur dann bestraft und dem Spieler angeschrieben, wenn es unsportlich, technisch oder disqualifizierend war.

Ereignete sich das Foul jedoch vor dem 24-Sekunden-Signal, wird die 24-Sekunden-Periode durch das Foul beendet. In diesem Fall wird das Signal nicht beachtet und der Korb zählt, da das Foul am Korbwerfer begangen wurde und der Werfer trotz des Fouls den Wurf erfolgreich vollenden konnte. Zusätzlich erhält A4 noch einen Freiwurf.

46-18 Situation. Beim Eintreffen der Schiedsrichter in der Halle in Zivilkleidung eine Stunde vor dem festgesetzten Spielbeginn wird ein Schiedsrichter durch einen Spieler der Gastmannschaft angepöbelt und beleidigt. Wie ist zu entscheiden?

Regelung. Das Recht der Schiedsrichter, Entscheidungen im Bezug auf das bevorstehende Spiel zu treffen, beginnt mit der Ankunft der Schiedsrichter am Spielfeld, was zwanzig Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn ist. Eine Bestrafung dieses Spielers mit Bezug auf das Spiel ist nicht möglich. Der Schiedsrichter muss in der festgesetzten Frist einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

46-19 Situation. Beim Spielstand von 68:70 wird A4 von B4 beim Korbleger gefoult, unmittelbar bevor das Signal zum Ende der vierten Spielperiode ertönt. Der Wurf ist nicht erfolgreich, die Spielzeit ist abgelaufen. A4 werden zwei Freiwürfe zuerkannt. Unmittelbar vor der Ausführung des ersten Freiwurfs beleidigt A4 den Schiedsrichter. Ist A4 zu disqualifizieren und sind die Freiwürfe von dessen Ersatzspieler auszuführen?

Regelung. Das Foul von B4 ereignete sich noch während der Spielzeit. Da aber die Spielzeit abgelaufen ist, wirft A4 sofort die zwei Freiwürfe ohne Spieleraufstellung an der Begrenzten Zone.

Falls beide Freiwürfe erfolgreich sind, ist das Spiel zu verlängern. Dies bedeutet, dass sich die Beleidigung durch A4 während einer Spielpause ereignet hat. A4 ist zu disqualifizieren. Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe, die vor Beginn der Verlängerung ausgeführt werden mit anschließendem Einwurf B von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

Falls A4 nicht beide Freiwürfe trifft, ist das Spiel beendet. Die Beleidigung kann nicht unmittelbar geahndet werden, sondern ist per Bericht der spielleitenden Stelle mitzuteilen.

Liegt zwischen dem Foul von B4 und dem Ertönen des Schlussignals eine messbare Zeitspanne, gilt die Spielzeit als noch nicht abgelaufen und wird auf die vom Schiedsrichter geschätzte Restzeit korrigiert. In diesem Fall hat sich auch das Verhalten von A4 noch innerhalb der Spielzeit ereignet, d. h. A4 wird disqualifiziert und muss die Halle sofort verlassen. Sein Einwechselspieler wirft zwei Freiwürfe, gefolgt von zwei Freiwürfen für Mannschaft B mit nachfolgendem Einwurf B in Höhe der Mittellinie.

46-20 Situation. A4 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende der ersten Spielperiode. Danach wird A4 von B4 unsportlich gefoult.

Regelung. Das unsportliche Foul ereignet sich nach dem Schlussignal und gehört somit zur nachfolgenden Spielpause. Deshalb wirft A4 unmittelbar vor Beginn der zweiten Spielperiode zwei Freiwürfe für das unsportliche Foul. Anschließend erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht. Das unsportliche Foul zählt für Mannschaft B zu den Mannschaftsfouls der zweiten Spielperiode.

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

46-21 Kommentar. Bei einem normalen Basketballspiel sind durchaus Vorfälle oder Situationen denkbar, die nicht explizit in den offiziellen Basketball-Regeln oder Interpretationen der FIBA behandelt sind. In diesem Fall hat der 1. Schiedsrichter das Recht, Entscheidungen aufgrund seiner persönlichen Beurteilung unter Berücksichtigung von Fairplay und dem Geist der Regeln zu treffen. Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt ist („flexibles Recht des 1. Schiedsrichters“).

46-22 Situation. Nach einem Korberfolg der Mannschaft A rollt der Ball weit aus dem Spielfeld hinaus.

Regelung. Während des normalen Spiels außerhalb der letzten zwei Minuten würde der Schiedsrichter pfeifen, um die Spieluhr zu stoppen. Wenn jedoch die Spieluhr gestoppt und der Ball tot ist, entsteht für beide Mannschaften eine Auszeit- und

Wechselmöglichkeit. Dies gilt allerdings nicht nach einem Feldkorb während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung. Wenn jetzt ein Schiedsrichter pfeift, wäre die einwerfende Mannschaft benachteiligt, weil nun auch für die Mannschaft des Korbwerfers Spielerwechsel oder Auszeit möglich wäre. Deshalb darf der Schiedsrichter in der beschriebenen Situation nicht pfeifen, weil dadurch eine Spielunterbrechung entstehen würde.

46-23 Kommentar. Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, auf eigenen Wunsch oder bei Verlangen eines Trainers auf technische Hilfsmittel zurückzugreifen, um festzustellen, ob bei einem Korbwurf kurz vor Ablauf der Spielzeit der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Wurfers verlassen hat. Er alleine entscheidet darüber, ob solche Hilfsmittel zum Einsatz kommen oder nicht.

Die Betrachtung einer Wiedergabe erfolgt ausschließlich durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer. Der 1. Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.

Der Antrag auf Überprüfung mittels technischer Hilfsmittel muss vor Beginn der anschließenden Spielperiode erfolgen, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

46-24 Situation. Mit dem Signal zum Ende der Spielzeit wirft A4 auf dem Korb. Der Wurf ist erfolgreich und die Schiedsrichter lassen den Korb zählen. Trainer B ist der Ansicht, dass bei diesem Korbwurf der Ball erst nach Ablauf der Spielzeit die Hand von A4 verlassen hat und beantragt eine Überprüfung anhand der Videoaufzeichnung. Wie haben die Schiedsrichter zu verfahren, wenn sie

- sich ihrer Entscheidung absolut sicher sind?
- sich nicht sicher bzw. uneinig sind, ob der Korbwurf rechtzeitig erfolgte?

Regelung.

a) Der 1. Schiedsrichter lehnt den Antrag ab.

b) Der 1. Schiedsrichter gibt dem Antrag statt.

Die Betrachtung der Wiedergabe erfolgt durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer. Ergibt die Wiedergabe klar und eindeutig, dass der Ball erst nach Ablauf der Spielzeit die Hand des Wurfers verlassen hat, wird der Korb annulliert. Ergibt die Wiedergabe, dass der Ball vor Ablauf der Spielzeit die Hand des Wurfers verlassen hat, wird das Ergebnis bestätigt.

46-25 Situation. Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit dem Ertönen des Signals zum Ende einer Spielperiode oder des Spiels werden ein persönliches Foul gegen A4 gepfiffen und zwei Freiwürfe für B4 verhängt. Beide Freiwürfe sind erfolgreich, woraufhin das Spiel unentschieden steht. Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung sieht sich Trainer A durch die Entscheidung, das Foul sei noch innerhalb der Spielzeit geschehen, benachteiligt und beantragt eine Betrachtung der Wiedergabe.

Regelung. Technische Geräte dürfen nur dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und nicht dazu, ob sich ein Foul noch in der Spielzeit ereignet hat oder nicht. Der Antrag von Trainer A ist abzulehnen.

46-26 Situation. Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zu Ende einer Spielperiode bzw. des Spiels erzielt B4 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte und nicht die von Mannschaft B geforderten drei Punkte. Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterzeichnet, beantragt Trainer B eine Betrachtung der Wiedergabe.

Regelung. Technische Geräte dürfen nur dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und nicht dazu, ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Feldkorb handelt. Der Antrag von Trainer B ist abzulehnen.

46-27 Kommentar. Der 1. Schiedsrichter genehmigt vor dem Spiel die technischen Geräte zur Wiedergabe im Sinne dieser Regel und informiert hierüber beide Trainer. Für eine derartige Wiedergabe darf nur ein vom 1. Schiedsrichter genehmigtes Gerät herangezogen werden.

46-28 Situation. A4 wirft mit dem Signal zum Ende der Spielperiode oder des Spiels auf den Korb. Der Ball geht in den Korb. Trainer B beantragt eine Betrachtung der Wiedergabe, da seiner Meinung nach der Ball die Hand des Werfers nach Ablauf der Spielzeit verlassen hat. Es stehen keine vom 1. Schiedsrichter zu diesem Zweck genehmigten technischen Geräte zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde, zu betrachten.

Regelung. Der Antrag von Trainer B ist abzulehnen.

Art. 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

47-1 Kommentar.

Regelverletzungen	
sind alle Aktionen, die außerhalb der Bestimmungen der Regeln liegen. Regelverletzungen unterteilen sich in Regelübertretungen und Fouls:	
Regelübertretungen	Fouls
sind Verletzungen der Regeln, bei der als Strafe der Verlust des Balls festgelegt ist (Ausnahmen: Einzelfälle nach Art. 31 und Art. 43).	sind Verletzungen der Regeln, die entweder einen persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder ein unsportliches Verhalten beinhalten. Jedes Foul wird gemäß den entsprechenden Artikeln angeschrieben und bestraft.

47-2 Kommentar. Bei einer Regelübertretung muss der Schiedsrichter

- pfeifen und das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Uhr geben.
- Anschließend gibt er die Handzeichen für die Regelübertretung. Danach wird das Spiel entsprechend der Strafe für die Regelübertretung fortgesetzt.

47-3 Kommentar. Bei einem persönlichen Foul muss der Schiedsrichter

- pfeifen und das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Uhr geben,
- dem Täter anzeigen, dass er ein Foul begangen hat, und
- das Foul sowie die Nummer des Täters, Art des Fouls und die Strafe dem Anschreibertisch anzeigen.

47-4 Kommentar. Bei einem erfolgreichen Feldkorb und gleichzeitigem Foul muss der Schiedsrichter als Erstes für jedermann erkennbar anzeigen, ob der Korbwurf gültig ist und die Punkte gegeben werden. Dieses Handzeichen muss zuerst erfolgen, um Zuschauer, Trainer und Spieler sofort zu informieren.

Die Entscheidung, ob der Feldkorb zählt oder nicht, wird von dem Schiedsrichter getroffen, der das Foul gepfiffen hat.

47-5 Kommentar. Der Spieler, der das Foul begangen hat, muss dies durch Hochheben seiner Hand nur dann bestätigen, wenn er vom Schiedsrichter hierzu aufgefordert wurde.

47-6 Kommentar. Bei unsportlichen, disqualifizierenden, technischen Fouls oder Doppelfouls gibt der Schiedsrichter sofort das entsprechende Handzeichen für die Art des Fouls.

47-7 Kommentar. Im Falle der Verletzung eines Schiedsrichters, oder wenn er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von fünf Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen kann, wird das Spiel fortgesetzt. Der andere Schiedsrichter amtiert allein bis zum Spielende, es sei denn, es ist möglich, den verletzten Schiedsrichter durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter zu ersetzen. Nach Rücksprache mit dem Kommissar entscheidet der andere Schiedsrichter über die Vertretung. Der weiter amtierende Schiedsrichter ist 1. Schiedsrichter.

Diese Regelung gilt für Spiele, die sowohl von zwei Schiedsrichtern als auch von drei Schiedsrichtern geleitet werden.

47-8 Situation. Ein Schiedsrichter verletzt sich in der ersten Spielperiode, und es besteht keine Möglichkeit, ihn zu ersetzen.

Regelung. Falls der verletzte Schiedsrichter wieder einsatzfähig wird, kann er seine Tätigkeit nur vor Ablauf der ersten Halbzeit wieder aufnehmen.

Art. 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

48-1 Kommentar. Wenn sich der Ersatzspieler, der eingewechselt werden soll, zum Anschreibertisch begeben hat, muss sich der Anschreiber auf die nächste Wechselmöglichkeit konzentrieren.

48-2 Kommentar. Auszeit und Spielerwechsel können zu jedem Zeitpunkt während des Spiels beantragt werden. Für den Zeitpunkt des Gewährens ist der Anschreiber verantwortlich. Besonders dann, wenn Auszeit oder Spielerwechsel während einer Spielunterbrechung beantragt werden, darf der Anschreiber sein Signal nur geben, bis

- bei einem Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
- bei einem Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

48-3 Situation. Während der letzten Sekunden einer Spielperiode folgen auf einen Einwurf durch A4 mehrere Pässe und ein erfolgreicher Korbwurf. Danach bemerkt der Schiedsrichter, dass der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hatte. Außerdem war nach dem Einwurf die Spieluhr nicht wieder in Gang gesetzt worden.

Regelung. Da das Signal des Anschreibers ordnungsgemäß gegeben wurde und auch die Uhr gestoppt blieb, bleiben die Aktionen auf dem Spielfeld unbeachtet. Der Korb zählt nicht. Der Spielerwechsel wird durchgeführt und der Einwurf wiederholt. Der Anschreiber hat in solchen Situationen alles zu tun, die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter auf sich zu lenken.

48-4 Situation. Der Ball ist tot, die Spieluhr ist gestoppt. Die Schiedsrichter haben wegen zu großen Lärms folgendes Signal nicht gehört:

- a) Für eine angemeldete Auszeit oder einen Spielerwechsel.
- b) Zur Anzeige eines fünften persönlichen Fouls.
- c) Das 24-Sekunden-Signal.
- d) Zur Anzeige eines drohenden korrigierbaren Fehlers, z. B. sind wegen Überschreitens der Mannschaftsfouलगrenze zwei Freiwürfe – und nicht Einwurf – zu verhängen.

Regelung. Ist ein Kommissar anwesend, muss er in dieser Situation wie folgt tätig werden: Aufstehen, Spieluhr gestoppt lassen und die Schiedsrichter auf sich aufmerksam machen, damit die Situation durch den 1. Schiedsrichter geklärt werden kann.

Ist kein Kommissar anwesend, muss der Anschreiber in gleicher Weise handeln.

Der Kommissar bzw. der Anschreiber hat in solchen Situationen alles zu tun, um die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter auf sich zu lenken.

Da das Signal des Anschreibers bzw. des 24-Sekunden-Zeitnehmers ordnungsgemäß gegeben wurde und auch die Spieluhr gestoppt blieb, bleiben alle nachfolgenden Aktionen auf dem Spielfeld ungültig, es sei denn, es handelt sich um technische, unsportliche oder disqualifizierende Fouls.

Anschließend wird

- a) die Auszeit oder der Spielerwechsel gewährt.
- b) der Spieler mit 5 Fouls ausgewechselt.
- c) die Konsequenz aus dem 24-Sekunden-Signal beachtet.
- d) der Fehler verhindert bzw. korrigiert.

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

- 48-5 Situation.** Bei einer Foulentscheidung wird festgestellt, dass eine falsche Trikotnummer bei einem Spieler auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.
Regelung. In diesem Fall hat der Anschreiber seine Aufgaben nicht regelgerecht wahrgenommen. Ihm hätte dies bei einer korrekten Durchführung des Spielerwechsels bzw. bei einer Überprüfung der Spieler vor Beginn einer Spielperiode auffallen müssen. Deshalb ist in einem solchen Fall kein technisches Foul gegen den Spieler zu verhängen, sondern der Anschreiber ist zu ermahnen und im Wiederholungsfall auszuwechseln. Eine entsprechende Korrektur der Trikotnummer auf dem Anschreibebogen wird vorgenommen.
- 48-6 Kommentar.** Der Anschreiber muss sofort den 1. Schiedsrichter benachrichtigen, wenn er beim Eintragen eines technischen Fouls, das gegen einen Trainer ausgesprochen wird, feststellt, dass dieser Trainer aufgrund der Anzahl der gegen ihn verhängten technischen Fouls zu disqualifizieren ist.
- 48-7 Kommentar.** Der Anschreiber ist für die Aufbewahrung des Anschreibebogens bis zum Ende des Spiels verantwortlich.
- 48-8 Situation.** Spieler A4 verlässt nach seinem 5. Foul das Spielfeld. Nach einiger Zeit wird er während einer Auszeit wieder eingewechselt. Dies wird entdeckt,
a) bevor das Spiel fortgesetzt wird.
b) nachdem das Spiel fortgesetzt wurde, und zwar als A4 den Spieler B4 beim Korbwurf foulte. Der Wurf ist erfolglos.
Regelung. In beiden Fällen muss A4 das Spielfeld sofort verlassen und ausgewechselt werden, nachdem der Regelverstoß entdeckt wurde. Ein technisches Foul („B“-Foul) wird gegen Trainer A verhängt.
a) Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie.
b) Zunächst werden B4 zwei/drei Freiwürfe zugesprochen, danach erhält Mannschaft B zwei weitere Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie.
- 48-9 Kommentar.** Die Arbeit des Anschreiber-Assistenten erfordert eine besonders hohe Konzentration und Aufmerksamkeit. Schließlich kommuniziert er gegenüber Mannschaften, Zuschauern, Fernsehen usw. das aktuelle Spielgeschehen (Spielstand, Spieler- und Mannschaftsfouls, Auszeiten und ggf. auch erzielte Körbe je Spieler) mittels der Anzeigetafel. Jeder Fehler bringt Unruhe in das Spiel und löst u. U. heftige Protestaktionen aus. Die Zusammenarbeit und ständige Abstimmung mit dem Anschreiber ist deshalb von größter Wichtigkeit.

Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers

- 49-1 Kommentar.** Der Zeitnehmer hat bei jedem Schiedsrichterpfiff die Spieluhr zu stoppen. Die einzige Spielunterbrechung, bei der die Spieluhr nicht gestoppt wird, ist der erfolgreiche Korbwurf ohne Foul (Ausnahme: Letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode und jeder Verlängerung). War allerdings von der Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste, eine Auszeit angemeldet worden, stoppt der Zeitnehmer die Uhr selbstständig, sobald der Ball im Korb ist.
- 49-2 Kommentar.** Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn setzt der Zeitnehmer die Spieluhr in Gang. Dadurch werden alle am Spiel Beteiligten einschl. der Zuschauer über die verbleibende Zeit bis zum Spielbeginn informiert.
- 49-3 Kommentar.** Der Zeitnehmer setzt die Spieluhr in Gang, wenn
- der Ball beim Sprungball zu Beginn der ersten Spielperiode legal von einem Springer getippt wird.
 - der Ball nach einem erfolglosen Freiwurf belebt bleibt und von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
 - der Ball bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.
- Eine Ausnahme gilt lediglich für den Fall, wenn dem Freiwurf ein Einwurf folgt und der Ball somit nach dem Freiwurf tot ist.
- In allen Fällen ist der Schiedsrichter verpflichtet, das Zeichen für das in Gang Setzen der Spieluhr zu geben.

- 49-4 Kommentar.** Der Zeitnehmer stoppt die Spieluhr, wenn
- die Spielzeit für eine Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.
 - ein Schiedsrichter während eines belebten Balls pfeift.
 - ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
 - in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode und in den letzten zwei Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.
- 49-5 Kommentar.** Der Zeitnehmer muss seine Stoppuhr zur Messung der Spielpausen sofort nach dem Signal zum Ende der ersten, zweiten und dritten Spielperiode starten. Anschließend hat er sich wie folgt zu verhalten:
- Vor Beginn der zweiten und vierten Spielperiode (zwei Minuten Spielpause):
Nach 1:30 Minuten auf der Stoppuhr des Zeitnehmers muss dieser sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 30 Sekunden Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und beide Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.
 - Vor Beginn der dritten Spielperiode (15 Minuten Halbzeitpause):
Nach 12:00 Minuten auf der Stoppuhr des Zeitnehmers muss dieser sein Signal ertönen lassen, dass nur noch drei Minuten bis zum Beginn der Spielperiode verbleiben.
Nach 13:30 Minuten muss der Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 1:30 Minuten Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Mannschaften müssen ihr Aufwärmprogramm beenden und sich zu ihrer Mannschaftsbank begeben.
Nach 14:30 Minuten pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.
- 49-6 Situation.** A4 erzielt 2:02 Minuten vor Ende der vierten Spielperiode einen Feldkorb. Nach dem Korberfolg rollt der Ball aus dem Spielfeld, wobei 4 Sekunden auf der Spieluhr verstreichen. Soll der Zeitnehmer die Spieluhr bei 2:00 Minuten vor Ende der Spielperiode stoppen?
- Regelung.** Nein. Die Spieluhr wird nur gestoppt, wenn ein Feldkorb in den letzten zwei Minuten (2:00) der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung erzielt wird.

Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers

- 50-1 Kommentar.** Der 24-Sekunden-Zeitnehmer hat sich voll auf seine Aufgaben zu konzentrieren. Ist eine ordnungsgemäße 24-Sekunden-Anlage ausnahmsweise nicht vorhanden oder ausgefallen, muss die Mannschaft in Ballkontrolle akustisch - so laut wie möglich - darüber informiert werden, wie viel Zeit der 24-Sekunden-Periode ihr noch zur Verfügung steht. Dies geschieht dadurch, dass die abgelaufene Zeit der 24-Sekunden-Periode durch den 24-Sekunden-Zeitnehmer, beginnend mit 15 Sekunden, 20, 21 bis 24 Sekunden, laut gerufen wird. Die Zahlen sind so zu rufen, dass mit dem Ende des Rufes die entsprechende Sekunde abgelaufen ist. Nach Ablauf von 24 Sekunden ertönt das Signal, das gleichzeitig und in jedem Falle die Spieluhr stoppt.
- 50-2 Kommentar.** Sofern eine Mannschaft innerhalb der letzten 24 Sekunden vor dem Ende einer Spielperiode Ballkontrolle erlangt, beendet der 24-Sekunden-Zeitnehmer seine Tätigkeit. Er soll sich dann den anderen beiden Kampfrichtern zur Verfügung stellen. Am Ende einer Spielperiode kann die Position des Balls zum Zeitpunkt des Schlusssignals eine besondere Bedeutung erlangen. In diesen Fällen soll der 24-Sekunden-Zeitnehmer auf die Position des Balls beim Zeitsignal achten und darauf, ob ein eventuelles Foul vor oder nach Beginn des Schlusssignals begangen wurde.
- 50-3 Situation.** B4 spielt den Ball absichtlich mit dem Fuß. Der Schiedsrichter pfeift dies zwar als Regelübertretung, vergisst aber, anschließend das Handzeichen für „neue 24 Sekunden“ zu geben. Darf der 24-Sekunden-Zeitnehmer nun eigenmächtig die 24-Sekunden-Anlage auf 24 Sekunden zurückstellen?

Regelung. Nein. In einer solchen Situation kann nur der Schiedsrichter mit dem hierfür vorgesehenen Handzeichen eine neue 24-Sekunden-Periode veranlassen.

Entscheidet ein Schiedsrichter auf „absichtliches Fußballspiel“, ohne anschließend das Handzeichen für eine neue 24-Sekunden-Periode zu geben, ist der 24-Sekunden-Zeitnehmer verpflichtet, sich sofort beim Schiedsrichter bemerkbar zu machen, um diese Situation zu klären.

50-4 Situation. Mannschaft A ist in Ballbesitz, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht aus einem Grund, den Mannschaft B zu verantworten hat (B4 hat eine Kontaktlinse verloren, B5 ist verletzt, etc.). Ist der Schiedsrichter nun verpflichtet, dem Kampfgericht anzuzeigen, dass Mannschaft A eine neue 24-Sekunden-Periode erhält?

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

50-5 Kommentar. Die 24-Sekunden-Uhr wird immer dann gestoppt und zurückgesetzt, wenn der Ball den Ring berührt und zwar unabhängig davon, ob es sich um einen Wurf, ein Zuspiel oder einen abgelenkten Wurf/Pass handelt.

50-6 Situation. A4 will zu A5 passen. Der Ball prallt von dessen Schulter ab und berührt den Ring. A6 fängt den Ball und Mannschaft A setzt ihren Angriff fort.

Regelung. Obwohl der Ball den Ring nicht auf Grund eines Korbwurfs berührt hat, wird die 24-Sekunden-Uhr zurückgesetzt.