

Vorwort

Diese Ausgabe ist ausschließlich der neuen FIBA-Regelinterpretation 2010 gewidmet, die von der FIBA kürzlich herausgegeben wurde. Diese Regelinterpretation ersetzt die im Jahr 2008 auch in deutscher Sprache herausgegebene Version, veröffentlicht in DBB-Rulesletter 3/2008.

Im DBB-Bereich erhalten einige Interpretationen erst dann Gültigkeit, wenn in dem Wettbewerb die damit verbundenen Regeländerungen gültig werden. Dies betrifft die Regeländerungen, die mit den neuen Spielfeldlinien und mit der Rückstellmöglichkeit der 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zusammenhängen.

Offizielle Basketball-Regeln 2010 – Offizielle Interpretationen der FIBA –

Diese Unterlage, gültig ab 1. Oktober 2010, enthält die offiziellen FIBA-Interpretationen zu den offiziellen Basketball-Regeln 2010 der FIBA. Bei inhaltlichen Abweichungen zu früher erschienenen FIBA-Interpretationen gilt die hier vorliegende Veröffentlichung.

Die offiziellen Basketball-Regeln der FIBA werden vom Central Board der FIBA verabschiedet und regelmäßig von der Technischen Kommission der FIBA überarbeitet.

Die Regeln werden so eindeutig und umfassend wie möglich formuliert, beschreiben aber eher Grundsätzliches als konkrete Spielsituationen. Sie können deshalb nicht die große Vielfalt spezieller Situationen abdecken, die in einem Basketballspiel vorkommen können.

Diese Veröffentlichung soll die Grundsätze und die Grundidee des Regelhefts auf die während eines normalen Basketballspiels vorkommenden speziellen Situationen übertragen.

Die Interpretationen der verschiedenen Spielsituationen sollen den Schiedsrichter in diesem Sinn anregen und sind nach der ausführliche Beschäftigung mit dem eigentlichen Regeltext als eine wesentliche Ergänzung anzusehen.

Die offiziellen Basketball-Regeln der FIBA bleiben das vorrangige Dokument für das Basketballspiel der FIBA. Der Schiedsrichter hat aber ausdrücklich das Recht und die Vollmacht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln oder in den nachstehenden offiziellen FIBA-Interpretationen festgelegt ist.

Art. 5 Verletzung eines Spielers

Festlegung 1

Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter kommen deshalb von der Mannschaftsbank auf das Spielfeld, dann gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wurde.

Beispiel:

A4 hat sich anscheinend am Knöchel verletzt und das Spiel wird unterbrochen.

- a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Knöchel von A4.
- b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A4 hat sich mittlerweile erholt.
- c) Trainer A kommt aufs Spielfeld, um die Verletzung von A4 in Augenschein zu nehmen.
- d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ein Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A betreten das Spielfeld, ohne jedoch A4 zu behandeln.

Interpretation:

In allen genannten Fällen gilt A4 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

Festlegung 2

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.

Beispiel:

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.

Interpretation:

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.

Festlegung 3

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. Wenn eine der Mannschaften während derselben Uhr-Stopp-Periode eine Auszeit nimmt und dieser Spieler sich während der Auszeit erholt, muss er dann nicht ausgewechselt werden, wenn das Anschreibersignal für die Auszeit ertönt, bevor ein Schiedsrichter einen Ersatzspieler hereingewunken hat.

Beispiel:

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

- a) bevor
- b) nachdem

der für A4 eintretende Spieler das Spielfeld betreten hat.

Zum Ende der Auszeit hat sich A4 erholt und möchte im Spiel bleiben.

Interpretation:

- a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich A4 während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben.
- b) Die Auszeit wird gewährt. Da für A4 bereits ein Ersatzspieler das Spielfeld betreten hat, kann A4 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer**Festlegung 1**

Spätestens zwanzig Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und zugehörigen Spielernummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder sowie die Namen von Kapitän, Trainer und Trainer-Assistent abgeben.

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 von Trainer, Trainer-Assistent und Kapitän.

Beispiel:

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.

Interpretation:

- 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.

Festlegung 2

Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn kennzeichnen beide Trainer die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden. Vor Spielbeginn überprüft der Anschreiber, ob die das Spielfeld betretenden Spieler der Ersten Fünf mit der Kennzeichnung auf dem Anschreibebogen übereinstimmen. Bei einer Abweichung verständigt der Anschreiber so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter. Wird dies noch vor Spielbeginn festgestellt, muss das Spiel mit der Ersten Fünf gemäß Kennzeichnung begonnen werden, hat das Spiel bereits begonnen, wird dieser Fehler nicht mehr korrigiert.

Beispiel:

Es wird festgestellt, dass ein Spieler auf dem Spielfeld nicht zu den gekennzeichneten Ersten Fünf gehört, und zwar

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

Interpretation:

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

Art. 9 Anfang und Ende einer Spielperiode**Festlegung 1**

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 eventuell unvorhersehbare Umstände als Grund für die Verzögerung bewerten. Wird für die Verzögerung eine plausible Erklärung abgegeben, ist kein technisches Foul zu verhängen. Andernfalls kann bei verspätetem Eintreffen weiterer spielberechtigter Spieler ein technisches Foul verhängt und/oder auf Spielverlust erkannt werden.

Beispiel:

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.

Interpretation:

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

- a) ist das Spiel ohne Sanktionen 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.

Der 1. Schiedsrichter muss diesen Sachverhalt auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentieren.

Festlegung 2

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.

Beispiel 1:

Nach Spielbeginn stellen die Schiedsrichter fest, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung verteidigt Mannschaft A den eigenen Korb, als B4 die Orientierung verliert, zum eigenen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.

Interpretation:

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

Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz**Festlegung 1**

Die Mannschaft, die nach dem Sprungball zu Spielbeginn nicht die erste Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Sprungballsituation den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungballsituation entsteht.

Beispiel 1:

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von Springer A4 getippt wurde, wird

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

Interpretation:

Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, kann der Einwurfanzeiger noch nicht angewendet werden. Der 1. Schiedsrichter führt einen weiteren Sprungball im Mittelkreis aus, mit A5 und B5 als Springer. Die abgelaufene Spielzeit zwischen dem legalen Tipp und der Halteball-/Doppelfoul-Situation bleibt bestehen.

Beispiel 2:

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von Springer A4 getippt wurde,

- a) geht der Ball ins Aus.
- b) wird der Ball von Springer A4 gefangen, bevor er einen der Nichtspringer oder den Boden berührt hat.

Interpretation:

Aufgrund der Regelübertretung von Mannschaft A erhält in beiden Fällen Mannschaft B den Ball zum Einwurf. Nach dem Einwurf erhält die Mannschaft, die **nicht** die Ballkontrolle über den belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt, das Recht auf den ersten Wechselnden Ballbesitz nächst der Stelle, an der die nächste Sprungballsituation entsteht.

Beispiel 3:

Mannschaft B steht ein Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Schiedsrichter und/oder Anschreiber machen einen Fehler, und der Einwurf wird irrtümlich Mannschaft A zugesprochen.

Interpretation:

Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal 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.

Beispiel 4:

Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende der ersten Spielperiode entscheiden die Schiedsrichter auf unsportliches Foul von B5 an A5.

Interpretation:

Die Spielzeit ist abgelaufen. A5 führt die Freiwürfe ohne Aufstellung von Spielern aus. Zu Beginn der nächsten Spielperiode wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Dieser Einwurf ist noch Teil der Strafe für das unsportliche Foul, das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz bei der nächsten Sprungball-Situation verbleibt bei der Mannschaft, die es vor dem Foul hatte.

Festlegung 2

Verfängt sich ein belebter Ball an der Korbbefestigung, entsteht - ausgenommen zwischen Freiwürfen - eine Sprungballsituation, die zu einem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz führt. Erhält dabei die Mannschaft Einwurf, die zuvor die Ballkontrolle hatte, steht ihr, wie in jeder anderen Sprungballsituation, nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr zu.

Da es beim Einklemmen des Balls zu keiner Reboundsituation kommt, ist dies anders zu bewerten als ein Abprallen des Balls vom Ring.

Beispiel 1:

Bei einem Korbwurf von A4 verfängt sich der Ball in der Korbbefestigung. Mannschaft A steht der Ball gemäß Wechselndem Ballbesitz zum Einwurf zu.

Interpretation:

Mannschaft A hat nach dem Einwurf nur noch die verbleibende Zeit auf der 24-Sekunden-Uhr zur Verfügung.

Beispiel 2:

Während der Ball aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschließend verfängt sich der Ball in der Korbbefestigung. Mannschaft A steht der Ball gemäß Wechselndem Ballbesitz zum Einwurf zu.

Interpretation:

Da die 24-Sekunden-Uhr abgelaufen ist, hat Mannschaft A eine 24-Sekunden-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf. Mannschaft A verliert nicht das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Sprungball-Situation.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung**Festlegung**

Fängt ein Spieler nach einem Einwurf oder dem Rebound nach einem letzten oder einzigen Freiwurf den Ball, vergeht immer etwas Zeit, bis der Ball bei einem Korbwurf die Hand wieder verlässt. Hierauf ist insbesondere kurz vor Ende einer Spielperiode zu achten. Für die Ausführung eines solchen Korbwurfs vor dem Ende einer Spielperiode muss es eine Mindestzeit geben. Zeigt die Spieluhr noch 0:00,3 (drei Zehntel) Sekunden oder mehr an, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Ball die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat. Werden jedoch nur noch 0:00,2 oder 0:00,1 (zwei oder ein Zehntel) Sekunden angezeigt, kann ein Korb nur zählen, wenn er von einem sich in der Luft befindlichen Spieler durch einmaliges Tippen oder direktes Dunking erzielt wird.

Beispiel:

Mannschaft A erhält einen Einwurf mit noch

a) 0,3

b) 0,2 oder 0,1

Sekunden auf der Spieluhr.

Interpretation:

Im Fall a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Im Fall b) kann ein Korb nur zählen, wenn er durch einmaliges Tippen oder direktes Dunking erzielt wird.

Art. 17 Einwurf**Festlegung 1**

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.

Beispiel:

A4 erhält den Ball zum Einwurf. Während er noch 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.

Interpretation:

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.

Festlegung 2

Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler auf dem Spielfeld zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

Beispiel:

Statt zu passen übergibt der Einwerfer A4 den Ball an A5, der sich auf dem Spielfeld befindet.

Interpretation:

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.

Festlegung 3

Bei einem Einwurf darf kein anderer Spieler einen Teil seines Körpers über der Grenzlinie haben, bevor der Ball über diese Grenzlinie eingeworfen wurde.

Beispiel 1:

Nach einem Ausball hat A4 vom Schiedsrichter den Ball zum Einwurf erhalten.

- a) A4 legt den Ball auf den Boden und A5 nimmt den Ball auf.
- b) A4 übergibt den Ball hinter der Grenzlinie an A5.

Interpretation:

Dies ist eine Regelübertretung von A5, weil er seinen Körper über die Grenzlinie bewegt hat, bevor der Ball von A4 über die Grenzlinie geworfen wurde.

Beispiel 2:

Nach einem erfolgreichen Feldkorb bzw. einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf von Mannschaft A nimmt Mannschaft B eine Auszeit. Nach der Auszeit übergibt der Schiedsrichter den Ball an B4 zum Einwurf an der Endlinie.

- a) B4 legt den Ball auf den Boden und B5 nimmt den Ball auf.
- b) B4 übergibt hinter der Endlinie den Ball an B5, der sich ebenfalls hinter der Endlinie befindet.

Interpretation:

Dies ist legal. Die einzige Einschränkung für Mannschaft B besteht darin, dass sie den Ball innerhalb von fünf Sekunden einwerfen muss.

Festlegung 4

Steht während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode oder der letzten zwei Spielminuten einer Verlängerung einer Mannschaft der Ball zum Einwurf im Rückfeld zu und nimmt diese Mannschaft vor dem Einwurf eine Auszeit, wird der Einwurf an der Einwurflinie im Vorfeld dieser Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt. Der Einwerfer darf den Ball nur zu einem Mitspieler im Vorfeld passen.

Beispiel 1:

In der letzten Minute der vierten Spielperiode dribbelt A4 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).

Interpretation:

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 an der Einwurflinie im Vorfeld von Mannschaft A gegenüber dem Anschreibertisch statt.

Beispiel 2:

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.

Interpretation:

Mannschaft B wirft nach der Auszeit von der Einwurflinie in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch ein.

Beispiel 3:

Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode dribbelt A4 sechs Sekunden lang in seinem Rückfeld, als

- a) B4 den Ball ins Aus tippt.
- b) B4 das dritte Foul seiner Mannschaft in dieser Spielperiode begeht.

Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit, nach der das Spiel mit einem Einwurf von A4 an der Einwurflinie in seinem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch wieder aufgenommen wird.

Interpretation:

In beiden Fällen verbleiben Mannschaft A noch 18 Sekunden der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 4:

Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld, als B4 den Ball in das Rückfeld von Mannschaft A tippt. Mit noch 6 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr beginnt A5 ein neues Dribbling, als

- a) B4 den Ball ins Aus tippt.
- b) B4 das dritte Foul seiner Mannschaft in der Spielperiode begeht.

Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit, nach der das Spiel mit einem Einwurf von A4 an der Einwurflinie in seinem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch wieder aufgenommen wird.

Interpretation:

Mannschaft A hat in der 24-Sekunden-Periode noch

- a) 6 Sekunden.
- b) 14 Sekunden.

Festlegung 5

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.

Beispiele:

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

Interpretation:

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

Festlegung 6

Bei einem Einwurf können folgende Situationen vorkommen:

- a) Der Ball wird über den Korb eingeworfen und dann von einem Spieler einer der Mannschaften von unten durch den Korb berührt.
 - b) Der Ball verfängt sich an der Korbbefestigung.
 - c) Der Ball wird vorsätzlich an den Ring geworfen, um die 24-Sekunden-Uhr zurückzusetzen.
- Diese Situationen werden wie folgt geregelt:

Beispiel 1:

Bei einem Einwurf wirft A4 den Ball über den Korb, der dann von einem Spieler einer der Mannschaften von unten durch den Korb berührt wird.

Interpretation:

Dies ist eine „Stören-des-Balls“-Regelübertretung. Das Spiel wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Bei dieser Regelübertretung durch die verteidigende Mannschaft können keine Punkte gegeben werden, da der Ball nicht aus dem Bereich des Spielfelds auf den Korb geworfen wurde.

Beispiel 2:

A4 wirft den Ball so ein, dass er sich an der Korbbefestigung verfängt.

Interpretation:

Dies ist eine Sprungballsituation. Das Spiel wird gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. Sofern Mannschaft A der Ball zusteht, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt.

Beispiel 3:

Bei noch 5 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A4 den Ball in Richtung des Korbs so ein, dass er den Ring berührt.

Interpretation:

Der 24-Sekunden-Zeitnehmer setzt seine Uhr nicht zurück, da die Spieluhr noch nicht lief.

Art. 18/19 Auszeit / Spielerwechsel**Festlegung 1**

Vor Beginn oder nach Ende einer Spielperiode oder Verlängerung kann keine Auszeit genommen werden.

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.

Beispiel 1:

Nachdem beim Sprungball zu Spielbeginn der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, begeht Springer A5 eine Regelübertretung, worauf Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen wird. Jetzt verlangt ein Trainer eine Auszeit oder einen Spielerwechsel.

Interpretation:

Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, kann die Auszeit bzw. der Spielerwechsel nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

Beispiel 2:

Etwa gleichzeitig mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode wird ein Foul gepfiffen und A4 erhält zwei Freiwürfe. Nun verlangt ein Trainer

- a) eine Auszeit
- b) einen Spielerwechsel.

Interpretation:

- a) Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, weil die Zeit der Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.
- b) Ein Spielerwechsel kann erst gewährt werden, wenn die Freiwurfstrafe ausgeführt ist und die anschließende Spielpause vor der nächsten Spielperiode oder Verlängerung begonnen hat.

Festlegung 2

Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft, stoppt das Signal der 24-Sekunden-Uhr nicht die Spieluhr. Ist der Wurf erfolgreich, entsteht unter Umständen eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit für eine oder beide Mannschaften.

Beispiel:

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

- a) Auszeit.
- b) Spielerwechsel.

Interpretation:

- a) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat eine Auszeitmöglichkeit; dadurch entsteht auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften. Nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, kann die andere Mannschaft anschließend ebenfalls eine Auszeit nehmen.
- b) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat die Möglichkeit zum Spielerwechsel, und das nur in den letzten zwei Minuten einer Spielperiode oder Verlängerung. Führt diese Mannschaft einen Spielerwechsel durch, kann die andere Mannschaft ebenfalls Spielerwechsel durchführen und beide Mannschaften können eine Auszeit nehmen.

Festlegung 3

Wird Auszeit oder Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfs) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, kann Auszeit oder Spielerwechsel für beide Mannschaften gewährt werden, wenn

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

Beispiel 1:

A4 erhält zwei Freiwürfe. Mannschaft A oder Mannschaft B beantragt Auszeit oder Spielerwechsel:

- a) Bevor der Ball dem Freiwurfer A4 zur Verfügung steht.
- b) Nach dem ersten Freiwurf.
- c) Nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.
- d) Nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.

Interpretation:

- a) Auszeit oder Spielerwechsel kann unmittelbar vor dem ersten Freiwurf gewährt werden.
- b) Auszeit oder Spielerwechsel kann nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf gewährt werden.
- c) Auszeit oder Spielerwechsel kann unmittelbar vor dem Einwurf gewährt werden.
- d) Auszeit oder Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

Beispiel 2:

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

Beim letzten Freiwurf

- a) springt der Ball vom Ring und das Spiel läuft weiter.
- b) ist der Freiwurf erfolgreich.
- c) berührt der Ball weder den Ring noch geht er in den Korb.
- d) übertritt A4 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- e) 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 oder Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt?

Interpretation:

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

Festlegung 4

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.

Beispiel 1:

Trainer A hat eine Auszeit beantragt. Anschließend begeht B4 sein fünftes Foul.

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Trainer A hat eine Auszeit beantragt. Anschließend wird ein Foul gepfiffen.

Interpretation:

Die Mannschaften dürfen bereits zu ihren Mannschaftsbänken gehen, sofern sie wissen, dass eine Auszeit beantragt wurde, obwohl die Auszeit offiziell noch nicht begonnen hat.

Festlegung 5

Stellen die Schiedsrichter fest, 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 wieder 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.

Beispiel:

Während das Spiel läuft, 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.

Interpretation:

- a) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, es sei denn, Mannschaft B würde dadurch benachteiligt.
- b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen.

In beiden Fällen muss der Spieler, der unberechtigterweise das Spielfeld wieder betreten oder nicht verlassen hat, das Spielfeld verlassen und ein technisches Foul wird gegen seinen Trainer ("B"-Foul) verhängt.

Festlegung 6

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

Beispiel:

Die Schiedsrichter bemerken, dass A5 als sechster Spieler der Mannschaft A auf dem Spielfeld ist. Das Spiel wird unterbrochen, nachdem ein

- a) Offensivfoul von A5 gepfiffen wird.
- b) Feldkorb von A5 erzielt wurde.
- c) Foul von B5 am Korbwerfer A5 gepfiffen wird, der Wurf ist nicht erfolgreich.

Interpretation:

- a) Das Foul wird A5 als Spielerfoul angeschrieben.
- b) Der Feldkorb von A5 zählt.
- c) Die Freiwürfe für das Foul von B5 wirft einer der Spieler der Mannschaft A, die sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befanden.

Festlegung 7

Art. 18 und 19 beschreiben, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Trainer, die einen Spielerwechsel oder eine Auszeit wünschen, müssen diese Zeitpunkte kennen und ihren Antrag rechtzeitig stellen. Andernfalls kann der Spielerwechsel oder die Auszeit nicht sofort gewährt werden.

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Während des Spiels ereignet sich ein Goaltending oder Stören des Balls. Zum Zeitpunkt der Regelübertretung warten Spieler einer oder beider Mannschaften beim Anschreibertisch auf ihre Einwechslung oder eine Mannschaft hat eine Auszeit beantragt.

Interpretation:

Wegen der Regelübertretung wird die Spieluhr gestoppt und der Ball zum toten Ball. Spielerwechsel und Auszeit können gewährt werden.

Festlegung 8

Jede Auszeit dauert eine Minute. Nach dem Schiedsrichterpfiff und Hereinwinken des 1. Schiedsrichters müssen die Spieler zügig auf das Spielfeld zurückkehren. Manchmal verlängert eine Mannschaft die Auszeitdauer über die zugestandene eine Minute hinaus, erlangt dadurch einen Vorteil und verzögert gleichzeitig das Spiel. Diese Mannschaft ist vom

Schiedsrichter zu verwarnen. Reagiert die Mannschaft nicht auf die Verwarnung, wird ihr eine weitere Auszeit angerechnet. Falls sie keine Auszeit mehr zur Verfügung hat, wird gegen den Trainer wegen Spielverzögerung ein technisches Foul („C“-Foul) verhängt.

Beispiel:

Nach Ablauf der Auszeit bittet der Schiedsrichter Mannschaft A auf das Spielfeld. Trainer A bespricht sich weiter mit seiner Mannschaft, die weiterhin in ihrem Mannschaftsbereich bleibt. Der 1. Schiedsrichter bittet Mannschaft A noch einmal auf das Spielfeld und

- a) Mannschaft A kommt schließlich auf das Spielfeld.
- b) Mannschaft A bleibt weiterhin in ihrem Mannschaftsbereich.

Interpretation:

- a) Während die Mannschaft wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, verwarnet der Schiedsrichter den Trainer und teilt ihm mit, dass bei einer Wiederholung dieses Verhaltens ihm eine weitere Auszeit angerechnet wird.
- b) Der Mannschaft A wird ohne Verwarnung eine weitere Auszeit angerechnet. Falls Mannschaft A keine Auszeit mehr zur Verfügung hat, wird gegen Trainer A wegen Spielverzögerung ein technisches Foul („C“-Foul) verhängt.

Art. 24 Dribbling**Festlegung**

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 wie ein Dribbling.

Beispiel 1:

A4, der noch nicht gedribbelt hat, wirft den Ball gegen das Spielbrett und fängt ihn wieder, bevor der Ball von einem anderen Spieler berührt wird.

Interpretation:

Nachdem A4 den Ball gefangen hat, darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.

Beispiel 2:

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 von einem anderen Spieler berührt wird.

Interpretation:

A4 hat eine Regelübertretung (Doppeldribbling) begangen.

Art. 25 Schrittfehler**Festlegung**

Es ist legal, wenn ein Spieler auf dem Boden liegend die Ballkontrolle erlangt. Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen auf den Boden fällt. Es ist ebenfalls legal, wenn ein Spieler aus der Bewegung heraus mit dem Ball hinfällt und durch seinen Schwung kurzzeitig über den Boden rutscht. Es ist jedoch eine Regelübertretung, wenn er anschließend mit Ball über den Boden rollt oder versucht aufzustehen.

Beispiel 1:

A4 verliert in Ballbesitz sein Gleichgewicht und fällt zu Boden.

Interpretation:

Der unbeabsichtigte Sturz von A4 ist legal.

Beispiel 2:

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.

Interpretation:

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

Beispiel 3:

A4 fällt mit dem Ball in seinen Händen auf den Boden und rutscht dort durch seinen Schwung etwas weiter.

Interpretation:

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.

Art. 28 Acht Sekunden**Festlegung 1**

Die Anwendung dieser Regel basiert ausschließlich auf der individuellen Zählweise der acht Sekunden durch einen Schiedsrichter. Bei einer Abweichung zwischen der Zählweise des Schiedsrichters und der 24-Sekunden-Anzeige gilt die Entscheidung des Schiedsrichters.

Beispiel:

A4 dribbelt in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter eine Acht-Sekunden-Regelübertretung pfeift. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt an, dass erst sieben Sekunden vergangen sind.

Interpretation:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist richtig. Über den Ablauf der acht Sekunden entscheidet alleine der Schiedsrichter.

Festlegung 2

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

Beispiel:

Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als auf Halteball entschieden wird. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu.

Interpretation:

Mannschaft A verbleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.

Festlegung 3

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.

Beispiel 1:

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.

Interpretation:

Legale Aktion. A4 befindet sich nicht mit beiden Füßen im Vorfeld und darf deshalb den Ball zu einem Mitspieler im Rückfeld passen. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

Beispiel 2:

A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und beendet sein Dribbling in Zwitterstellung an der Mittellinie, indem er den Ball in seine Hände nimmt. Dann passt er den Ball zu A5, der ebenfalls in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.

Interpretation:

Legale Aktion. A4 befindet sich nicht mit beiden Füßen im Vorfeld und darf deshalb den Ball zu seinem Mitspieler A5 passen, der sich ebenfalls nicht im Vorfeld befindet. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

Beispiel 3:

A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und hat einen Fuß (nicht beide Füße) bereits im Vorfeld. Nun passt er den Ball zu A5, der in Zwitterstellung an der Mittellinie steht. A5 dribbelt dann den Ball in sein Rückfeld.

Interpretation:

Legale Aktion. A4 befindet sich nicht mit beiden Füßen im Vorfeld und darf deshalb den Ball zu seinem Mitspieler A5 passen, der sich ebenfalls nicht im Vorfeld befindet. A4 darf deshalb den Ball ins Rückfeld dribbeln. Die acht Sekunden werden weitergezählt.

Beispiel 4:

A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt weiter dribbelnd in seiner Vorwärtsbewegung, während

- a) er in Zwitterstellung ist.
- b) seine beiden Füße im Vorfeld sind, aber der Ball weiter im Rückfeld gedribbelt wird.
- c) seine beiden Füße im Rückfeld sind, aber der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.
- d) seine beiden Füße im Vorfeld sind, aber der Ball weiter im Rückfeld gedribbelt wird und er anschließend mit beiden Füßen wieder ins Rückfeld geht.

Interpretation:

In allen genannten Fällen befindet sich Dribbler A4 weiterhin im Rückfeld, da in keinem der Fälle sowohl beide Füße des Dribblers als auch der Ball im Vorfeld sind. Die acht Sekunden werden weiter gezählt.

Art. 29 24 Sekunden**Festlegung 1**

Während der Ball aufgrund eines Wurfs in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Wenn der Ball anschließend den Ring verfehlt, 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.

Beispiel 1:

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.

Interpretation:

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.

Beispiel 2:

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.

Interpretation:

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

Beispiel 3:

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

Interpretation:

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.

Beispiel 4:

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.

Interpretation:

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

Festlegung 2

Ertönt das 24-Sekunden-Signal in einer Situation, in der die gegnerische Mannschaft nach Meinung des Schiedsrichters sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Beispiel:

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode passt A4 zu A5, der den Ball aber nicht fangen kann. Beide Spieler befinden sich in ihrem Vorfeld. Der Ball rollt in das Rückfeld von Mannschaft A. Bevor B4 den Ball aufnehmen und frei zum Korb ziehen kann, ertönt das 24-Sekunden-Signal.

Interpretation:

Wenn B4 sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Festlegung 3

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

Beispiel 1:

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

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, 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, und entscheiden auf Sprungballsituation. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

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

Interpretation:

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

Festlegung 4

Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) durch die Mannschaft, die nicht in Ballkontrolle ist, und der bisher angreifenden Mannschaft steht der Ball zu einem Einwurf im **Vorfeld** zu, gilt für die 24-Sekunden-Uhr folgendes:

- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurück gesetzt, sondern von der verbleibenden Zeit aus gestartet.
- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurück gesetzt.

Beispiel 1:

Verteidiger B4 verursacht im Vorfeld von Mannschaft A einen Ausball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 8 Sekunden an.

Interpretation:

Mannschaft A verbleiben nach dem Einwurf nur noch 8 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 2:

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld und wird von B4 gefoult (zweites Mannschaftsfoul). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 3 Sekunden an.

Interpretation:

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

Beispiel 3:

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld. Bei noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, weil sich

- a) A4
- b) B4

verletzt hat.

Interpretation:

Mannschaft A verbleiben noch

- a) 4 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 4:

Als der Ball nach einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, wird gegen A5 und B5 ein Doppelfoul verhängt. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 6 Sekunden an. Der Ball geht nicht in den Korb. Mannschaft A steht der nächste Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu.

Interpretation:

Mannschaft A verbleiben noch 6 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 5:

A4 dribbelt den Ball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 5 Sekunden an, als zuerst gegen B4 und anschließend gegen Trainer A ein technisches Foul verhängt wird.

Interpretation:

Da sich beide Strafen aufheben, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, der noch 5 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode verbleiben.

Beispiel 6:

Bei noch

- a) 16 Sekunden
- b) 12 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr berührt B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß, bzw. faustet den Ball.

Interpretation:

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- a) 16 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 7:

Während eines Einwurfs von A4 in seinem Vorfeld hält B4 seine Arme über die Grenzlinie. Bei noch

- a) 19 Sekunden
- b) 11 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A4 den Ball ein. Der Ball wird von B4 geblockt.

Interpretation:

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- a) 19 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 8:

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B4 unsportlich gefoult wird. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt noch 6 Sekunden an.

Interpretation:

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe getroffen werden oder nicht, erhält Mannschaft A einen Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit neuen 24 Sekunden.

Dasselbe gilt, wenn es sich um ein technisches oder disqualifizierendes Foul handelt.

Festlegung 5

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem Grund gestoppt, für den keine Mannschaft unmittelbar verantwortlich ist, und würde nach Meinung der Schiedsrichter die gegnerische Mannschaft durch Rückstellen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

Beispiel 1:

In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt Ballkontrolle und dribbelt den Ball 20 Sekunden lang. Das Spiel wird von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen unterbrochen:

- a) Die Spieluhr oder die 24-Sekunden-Uhr fällt aus bzw. kann nicht gestartet werden.
- b) Eine Getränkeflasche wird auf das Spielfeld geworfen.
- c) Die 24-Sekunden-Uhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

Interpretation:

In allen drei Fällen erhält Mannschaft A den Einwurf mit nur noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, da Mannschaft B durch ein Zurücksetzen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt würde.

Beispiel 2:

Nach einem Korbwurf von A4 wird der vom Ring wegspringende Ball von A5 gefangen. Neun Sekunden später ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Interpretation:

Mannschaft A wäre benachteiligt, wenn auf eine 24-Sekunden-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar und dem 24-Sekunden-Zeitnehmer setzen die Schiedsrichter das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von 15 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fort.

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld**Festlegung 1**

Befindet sich ein Spieler bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt am Boden hatte. Hierzu gibt es folgende Ausnahme: Springt ein Spieler im Vorfeld ab und fängt in der Luft einen Pass der gegnerischen Mannschaft ab, ist er der erste Spieler, der Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt. Landet er dann anschließend in seinem Rückfeld, könnte er eine Rückspiel-Regelübertretung nicht vermeiden. Deshalb gilt:

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.

Beispiel 1:

A4 will aus seinem Rückfeld einen schnellen Pass zu A5 ins Vorfeld spielen. B4 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
- c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt dann in sein Rückfeld.

Interpretation:

Legale Aktion in allen drei Fällen. B4 erlangt in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft, und seine Position bezüglich Vorfeld/Rückfeld wird erst dann festgelegt, wenn er mit beiden Füßen landet. In allen drei Fällen gelangt B4 legal in sein Rückfeld.

Beispiel 2:

Beim Eröffnungssprungball zwischen A4 und B4 wird der Ball legal getippt. Nichtspringer A5 springt in seinem Vorfeld ab, erlangt in der Luft Ballkontrolle und landet

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
- c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt dann in sein Rückfeld.

Interpretation:

Legale Aktion in allen drei Fällen. A5 erlangt in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft und landet jeweils mit dem Ball legal in seinem Rückfeld.

Beispiel 3:

Einwerfer A4 wirft im Vorfeld den Ball zu A5 ein. A5 springt in seinem Rückfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
- c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt dann in sein Rückfeld.

Interpretation:

Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A4 und damit Mannschaft A war bereits in Ballkontrolle, bevor A5 den Ball in der Luft fing und in seinem Rückfeld landete. In allen drei Fällen hat A5 den Ball illegal in sein Rückfeld gebracht.

Beispiel 4:

Aus dem Rückfeld heraus versucht A4 den Ball zu A5 ins Vorfeld zu passen. B4 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und bevor er in seinem Rückfeld landet, passt er den Ball zu B5, der sich in seinem Rückfeld befindet.

Interpretation:

Rückspiel-Regelübertretung, da Mannschaft B den Ball illegal in ihr Rückfeld gebracht hat.

Art. 31 Goaltending und Stören des Balls**Festlegung 1**

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.

Beispiel:

Bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A4 greift B4 von unten durch den Korb und berührt den Ball

- a) bevor dieser den Ring berührt.
- b) nachdem dieser den Ring berührt hat und immer noch in den Korb gehen kann.

Interpretation:

B4 begeht eine Regelübertretung, da er den Ball illegal berührt.

- a) A4 wird ein Punkt angeschrieben und gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.
- b) A4 wird ein Punkt angeschrieben und gegen B4 wird kein technisches Foul verhängt.

Festlegung 2

Befindet sich der Ball bei einem Zuspiel oder - nachdem er den Ring berührt hat – oberhalb des Rings, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

Beispiel:

Nach einem Zuspiel befindet sich der Ball oberhalb des Rings, als B4 von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

Interpretation:

Regelübertretung durch B4. Mannschaft A werden zwei oder drei Punkte zugesprochen.

Festlegung 3

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.

Beispiel:

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.

Interpretation:

Der Ball wurde legal berührt. Der Status des Freiwurfs hat sich jedoch geändert und es werden zwei Punkte für Mannschaft A gegeben.

Festlegung 4

Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Aufwärtsflug, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.

Beispiel:

Bei einem Korbwurf berührt B5 (oder A5) den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von

- a) A6.
- b) B6.

Interpretation:

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 in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Im Fall b) werden zwei/drei Punkte für Mannschaft A gegeben.

Festlegung 5

Versetzt ein Spieler während eines Korbwurfs Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht bzw. dass der Ball deshalb in den Korb geht, handelt es sich um Stören des Balls.

Beispiel:

Gegen Ende des Spiels wirft A4 aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spiels. Nach dem Signal bringt B4 Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.

Interpretation:

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.

Festlegung 6

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.

Beispiel:

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?

Interpretation:

Regelübertretung von B4. Die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.

Art. 33 Kontakt (Grundsätze)**33.10 No-charge-Halbkreisbereiche****Festlegung**

Absicht der No-charge-Halbkreisregel ist zu verhindern, dass ein Verteidiger dafür belohnt wird, eine Position unter seinem eigenen Korb nur aus dem Grund einzunehmen, um ein Charging-Foul gegen einen zum Korb ziehenden Angreifer zu verursachen.

Die No-charge-Halbkreisregel kann nur angewendet werden, wenn

- a) der Verteidiger beide Füße innerhalb des Halbkreisbereichs hat (Bild 1). Die Halbkreislinie gehört nicht zum Halbkreisbereich.
- b) der Angreifer über die Halbkreislinie zum Korb zieht und, während er sich in der Luft befindet, den Ball auf den Korb wirft oder passt.

Die No-Charge-Halbkreisregel wird nicht angewendet und alle Kontakte werden nach den normalen Kriterien beurteilt, wie z. B. nach dem Zylinder- oder Charge/Block-Prinzip:

- a) In allen Situationen außerhalb des No-charge-Halbkreises, einschließlich der, die zwischen dem No-charge-Halbkreisbereich und der Endlinie entstehen.
- b) In allen Reboundsituationen, wenn der Ball nach einem Korbwurf vom Ring zurück springt und eine Kontaktsituation entsteht.
- c) Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.

Beispiel 1:

A4 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Interpretation:

Legale Aktion von A4 aufgrund der No-charge-Halbkreisregel.

Beispiel 2:

A4 dribbelt entlang der Endlinie und, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, springt er schräg oder rückwärts in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Interpretation:

Gegen A4 wird ein Charging-Foul verhängt. Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden, da A4 von der „offenen Seite“ des Halbkreises direkt hinter dem Spielbrett in den Halbkreisbereich eingedrungen ist, also von der Seite des Halbkreisbereichs, der nicht mit einer Linie auf den Boden markiert ist (Bild 1).

Beispiel 3:

Nach einem Korbwurf von A4 springt der Ball auf den Ring. A5 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Interpretation:

Charging-Foul von A5. Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden.

Beispiel 4:

A4 zieht zum Korb und springt zu einem Korbwurf hoch. Anstatt seinen Wurf zu vollenden, passt er den Ball zu A5, der hinter ihm gefolgt ist. A4 springt in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet. Dadurch hat A5 mit dem Ball in seinen Händen freie Bahn und legt den Ball in den Korb.

Interpretation:

Charging-Foul von A4. Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden, weil A4 mit seinem Körper illegal den Weg zum Korb frei macht.

Beispiel 5:

A4 zieht zum Korb und springt zu einem Korbwurf hoch. Anstatt seinen Wurf zu vollenden, passt er den Ball zu A5, der in einer Spielfeldecke steht. A4 springt in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Interpretation:

Legale Aktion von A4 aufgrund der No-charge-Halbkreisregel.

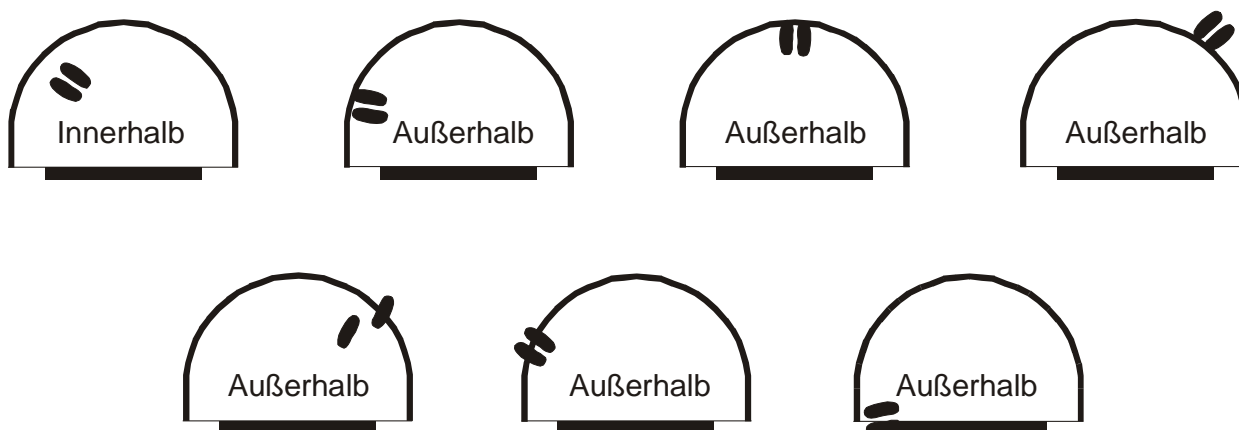


Bild 1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs

Art. 35 Doppelfoul

Festlegung

Kommt es zu gegensätzlichen Entscheidungen der Schiedsrichter oder geschehen Regelverletzungen zu annähernd gleicher Zeit und folgt aus einer dieser Entscheidungen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, dann hat diese Korb-Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

Beispiel:

Während eines Korbwurfs kommt es zum Kontakt zwischen Werfer A4 und Verteidiger B4. Der Ball geht 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“.

Interpretation:

Dies ist ein Doppelfoul und der Korb kann nicht zählen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A 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**Festlegung 1**

Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode und einer Verlängerung ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung. Ein jetzt als Foul gepfiffener Kontakt eines Verteidigers an einem Spieler der angreifenden Mannschaft auf dem Spielfeld ist ein unsportliches Foul.

Beispiel 1:

Bei noch 53 Sekunden Spielzeit im vierten Viertel hat Einwerfer A4 den Ball in seinen Händen bzw. er steht ihm zur Verfügung, als ein Kontakt von B5 auf dem Spielfeld an A5 als Foul gepfiffen wird.

Interpretation:

B5 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Dies ist ein unsportliches Foul, ohne vorherige Verwarnung.

Beispiel 2:

Bei noch 53 Sekunden Spielzeit im vierten Viertel hat Einwerfer A4 den Ball in seinen Händen bzw. er steht ihm zur Verfügung, als ein Kontakt von A5 auf dem Spielfeld an B5 als Foul gepfiffen wird.

Interpretation:

A5 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Dies ist ein normales persönliches Foul von A5, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls.

Festlegung 2

In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen. Ein Verteidiger verursacht Kontakt an einem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat, in der Absicht, die Spieluhr sofort wieder zu stoppen oder nicht starten zu lassen. Dieser Kontakt muss sofort als ein persönliches Foul gepfiffen werden, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend. **Das Vorteil/Nachteil Prinzip wird nicht angewendet.**

Beispiel 1:

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an A5, der gerade dabei ist, den Ball zu fangen. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

Interpretation:

Es handelt sich um ein persönliches Foul, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend.

Beispiel 2:

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. A5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B5. Gegen A5 wird ein Foul gepfiffen.

Interpretation:

A5 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Dies ist ein normales persönliches Foul von A5, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

Beispiel 3:

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld weit entfernt von der Einwurfstelle einen Kontakt an A5. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

Interpretation:

B5 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Ohne vorherige Verwarnung muss dies mit einem unsportlichen Foul bestraft werden.

Art. 38 Technisches Foul**Festlegung 1**

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 darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

Beispiel:

Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) seines Verhaltens.
- c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

Interpretation:

Die Verwarnung muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

Festlegung 2

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.

Beispiel:

Gegen Spielertrainer A4 wird ein technisches Foul verhängt für

- a) Hängen am Ring beim Aufwärmen vor dem Spiel oder in der Halbzeitpause.
- b) sein unsportliches Verhalten während einer Spielpause.

Interpretation:

In beiden Fällen wird das technische Foul gegen A4 als Spieler verhängt. Es zählt zu den Mannschaftsfouls der anschließenden Spielperiode und zu den persönlichen Fouls von A4.

Festlegung 3

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 benachteiligt, ist ein technisches Foul zu verhängen, wird er nicht benachteiligt, ist eine Verwarnung auszusprechen.

Beispiel:

B4 versucht A4 bei dessen Korbwurf zu stören, indem er laut schreit oder heftig mit den Füßen auf den Boden stampft. Der Wurf ist

- a) erfolgreich.
- b) nicht erfolgreich.

Interpretation:

B4 ist zu verwarnen und die Verwarnung ist dem Trainer B mitzuteilen.

- a) Die Verwarnung für derartiges oder ähnliches Verhalten gilt dann für alle Spieler der Mannschaft B und bis zum Spielende.
- b) Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.

Festlegung 4

Keht 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.

Beispiel:

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,

- a) bevor der Ball nach dem Spielerwechsel belebt ist.
- b) nachdem der Ball belebt ist und während Mannschaft A die Ballkontrolle hat.
- c) nachdem der Ball belebt ist und während Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
- d) nachdem der Ball nach dem Wiedereintritt von B4 wieder zum toten Ball wurde.

Interpretation:

- a) B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen ("B"-Foul).
- b) 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).
- c) 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).

Festlegung 5

Keht 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.

Beispiel:

B4 begeht sein fünftes Foul und wird darüber informiert. B4 kehrt später als Einwechselspieler wieder ins Spiel zurück. Die regelwidrige Teilnahme von B4 wird bemerkt, nachdem B4

- a) einen Korb erzielt.
- b) ein Foul begeht.
- c) von A4 gefoult wird (5. Mannschaftsfoul).

Interpretation:

- 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.
- In all diesen Fällen ist gegen Trainer B ein technisches Foul ("B"-Foul) zu verhängen.

Festlegung 6

Keht 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.

Beispiel 1:

A10 möchte für A4 eingewechselt werden, und beim nächsten toten Ball, der durch ein Foul von A4 entsteht, betritt A10 das Spielfeld. Kampfgericht und 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.

Interpretation:

- 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 bzw. drei Freiwürfe aus.

Beispiel 2:

Zehn Minuten vor Spielbeginn wird gegen A4 ein technisches Foul verhängt. Der Trainer bestimmt vor Spielbeginn, dass B4 die beiden Freiwürfe ausführt. B4 gehört aber nicht zur Ersten Fünf.

Interpretation:

Die Freiwürfe müssen von einem Spieler der Ersten Fünf ausgeführt werden. Ein Spielerwechsel ist erst zulässig, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

Festlegung 7

Lässt sich ein Spieler fallen, um ein Foul an sich vorzutäuschen und dadurch einen Vorteil zu erhalten – sei es, dass seinem Gegenspieler ungerechterweise ein Foul gepfiffen wird oder dass die Atmosphäre unter den Zuschauern gegenüber den Schiedsrichtern aufgeheizt wird, dann ist ein solches Verhalten als unsportlich anzusehen.

Beispiel:

A4 zieht zum Korb, dabei kommt es zwischen ihm und seinem Verteidiger B4 zu keinem oder lediglich zu einem vernachlässigbaren Kontakt, bei dem sich B4 theatralisch zu Boden fallen lässt. Mannschaft B war für derartiges Verhalten bereits verwarnt und ihr Trainer hierüber informiert worden.

Interpretation:

Dieses Verhalten ist offensichtlich unsportlich und vergiftet die Spielatmosphäre. Gegen B4 ist ein technisches Foul zu verhängen.

Festlegung 8

Schwere Verletzungen können entstehen, wenn heftiges Ellbogenschwingen 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.

Beispiel:

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.

Interpretation:

Das Verhalten von A4 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A4 kann ein technisches Foul verhängt werden.

Art. 39 Gewalttätigkeit**Festlegung**

Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält dieselbe Mannschaft Einwurf, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war. Ihr steht bei der Spielfortsetzung nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage vor der Unterbrechung zu.

Beispiel:

Mannschaft A hat seit 20 Sekunden Ballkontrolle, als auf dem Spielfeld eine Situation entsteht, die zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung führt. Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs.

Interpretation:

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. 42 Sonderfälle**Festlegung 1**

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.

Beispiel 1:

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.

Interpretation:

In allen drei Fällen muss das unsportliche Foul geahndet werden.

- a) A4 befand sich, als er von B4 gefoult wurde, noch in der Luft und hatte somit noch Werferstatus. Die 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A wird nicht beachtet, da sie sich erst nach dem unsportlichen Foul ereignet hätte. 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) Zwei/drei Punkte sowie ein zusätzlicher Freiwurf werden für A4 gegeben. Mannschaft A erhält anschließend Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Beispiel 2:

A4 macht einen Sprungwurf und wird dabei von B4 gefoult. Anschließend, A4 befindet sich immer noch in der Luft, wird er von B5 gefoult.

Interpretation:

Das Foul von B5 wird nicht geahndet, es sei denn es handelt sich um ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

Festlegung 2

Ereignen sich während der Ausführung von Freiwürfen ein Doppelfoul oder Fouls mit gleichen Strafen, werden die Fouls angeschrieben, aber die Strafen heben sich auf.

Beispiel 1:

A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A5 und B5

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

Interpretation:

Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, anschließend wirft A4 seinen zweiten Freiwurf. Das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

Beispiel 2:

A4 erhält zwei Freiwürfe, die beide erfolgreich sind. Bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt ist, begehen A5 und B5

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

Interpretation:

In beiden Fällen werden die Fouls den betreffenden Spielern angeschrieben. Danach wird das Spiel mit einem Einwurf von der Endlinie wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

Festlegung 3

Bleiben nach einem Doppelfoul oder 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 des Doppelfouls 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.

Beispiel:

Während der Spielpause zwischen der ersten und zweiten Spielperiode wird gegen A5 und B5 ein Doppelfoul oder gegen Trainer A und B je ein technisches Foul verhängt.

Der Einwurfanzeiger zeigt in Richtung

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

Interpretation:

- a) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal berührt wird, wird der Einwurfanzeiger für Mannschaft B gedreht.
- b) Es gilt die analoge Regelung, Einwurf für Mannschaft B und Drehen des Einwurfanzeigers für Mannschaft A.

Art. 44 Korrigierbare Fehler**Festlegung 1**

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 das Spiel zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

Beispiel:

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,

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball einem Spieler der Mannschaft A hinter der Endlinie zum Einwurf zur Verfügung steht.

Interpretation:

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, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

Festlegung 2

Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugesprochen. Wenn das Spiel weiter gelaufen ist, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle zugesprochen, an der das Spiel unterbrochen wurde, es sei denn, Strafen für weitere Regelverletzungen sind noch auszuführen. Bemerken die Schiedsrichter, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, wird der falsche Freierwerfer ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.

Beispiel 1:

A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). A4 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A4 führt A5 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt

- a) bevor der Ball die Hände von A5 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
- b) nachdem der Ball beim ersten Freiwurf die Hand von A5 verlassen hat.
- c) nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf.

Interpretation:

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. In diesem Fall wird auch der Einwurf als Teil der Strafe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

Beispiel 2:

A4 wird beim Korbwurf von B4 gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstelle von A4 führt A5 alle vier Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hand des Einwerfers der Mannschaft A zum Einwurf als Teil der Strafe für das technische Foul verlassen hat.

Interpretation:

Die beiden von A5 ausgeführten Freiwürfe, die A4 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Festlegung 3

Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, wo es zur Korrektur unterbrochen wurde, es sei denn, die Korrektur besteht in der nachträglichen Ausführung von zustehenden Freiwürfen und

- a) der Ballbesitz hat nach Entstehen des Fehlers nicht gewechselt. Dann geht das Spiel weiter wie nach jedem normalen Freiwurf.
- b) der Ballbesitz hat nach Entstehen des Fehlers nicht gewechselt und die Mannschaft, der fälschlicherweise anstelle der Freiwürfe ein Einwurf zugesprochen wurde, erzielt einen gültigen Feldkorb. Dann zählt dieser Korb und der Fehler wird nicht mehr beachtet.

Beispiel 1:

Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe zugesprochen, sondern Mannschaft A erhält einen Einwurf. Danach tippt B5 den von A5 auf dem Spielfeld kontrollierten Ball ins Aus. Trainer A beantragt eine Auszeit. Während der Auszeit bemerken die Schiedsrichter den Fehler oder werden darauf aufmerksam gemacht, dass A4 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

Interpretation:

A4 erhält nach der Auszeit zwei Freiwürfe und das Spiel geht anschließend wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

Beispiel 2:

Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe zugesprochen, sondern Mannschaft A erhält einen Einwurf. Nach dem Einwurf dribbelt A5 zum Korb, wird von B5 beim erfolglosen Korbwurf gefoult und erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Während der darauf folgenden Auszeit bemerken die Schiedsrichter den Fehler oder werden darauf aufmerksam gemacht, dass A4 zwei Freiwürfe zugestanden hätten.

Interpretation:

A4 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung der Spieler. Anschließend erhält A5 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem normalen Freiwurf.

Beispiel 3:

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. Bevor der Ball wieder belebt ist, bemerken die Schiedsrichter den Fehler.

Interpretation:

Der Fehler wird nicht mehr beachtet und das Spiel geht weiter wie nach jedem Feldkorb.

Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters**Festlegung 1**

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 Werfers verlassen hat und/oder ob der Korbwurf zwei oder drei Punkte zählt. Der 1. Schiedsrichter entscheidet alleine 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. Schiedsrichters den Anschreibebogen unterschrieben hat.

Beispiel 1:

Mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode oder des Spiels wirft A4 auf dem Korb und trifft. 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.

Die Schiedsrichter sind

- a) sich ihrer Entscheidung absolut sicher.
- b) sich nicht sicher bzw. uneinig, ob der Korbwurf rechtzeitig erfolgte.

Interpretation:

- a) Der 1. Schiedsrichter lehnt den Antrag von Trainer B ab.
- b) Der 1. Schiedsrichter gibt dem Antrag von Trainer B 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 Werfers verlassen hat, wird der Korb annulliert. Ergibt die Wiedergabe, dass der Ball vor Ablauf der Spielperiode oder des Spiels die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb für Mannschaft A bestätigt.

Beispiel 2:

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 beantragt Trainer A eine Betrachtung der Wiedergabe.

Interpretation:

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.

Beispiel 3:

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.

Interpretation:

Technische Geräte dürfen dazu verwendet werden, festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und/oder ob der Korbwurf zwei oder drei Punkte zählt. Der Antrag von Trainer B wird stattgegeben.

Festlegung 2

Vor dem Spiel genehmigt der 1. Schiedsrichter die technischen Geräte zur Wiedergabe im Sinne dieser Regel und informiert hierüber beide Trainer. Für eine derartige Wiedergabe dürfen nur vom 1. Schiedsrichter genehmigte Geräte herangezogen werden.

Beispiel:

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 Ertönen des Schlusssignals 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.

Interpretation:

Der Antrag von Trainer B ist abzulehnen.

Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers**Festlegung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet, wenn nach einem toten Ball in einer Spielperiode noch weniger als 24 bzw. 14 Sekunden zu spielen sind.

Beispiel 1:

Die Spieluhr zeigt noch 18 Sekunden und die 24-Sekunden-Uhr noch 3 Sekunden, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich gegen den Ball tritt.

Interpretation:

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch 3 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fortgesetzt.

Beispiel 2:

Auf der Spieluhr sind noch 7 Sekunden und auf der 24-Sekunden-Anlage noch 3 Sekunden, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich gegen den Ball tritt.

Interpretation:

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 7 Sekunden auf der Spieluhr fortgesetzt. Die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet.