



Basketball-Regelinterpretation 2012

Auslegung der Offiziellen Basketballregeln

Stand: Dezember 2011

© **Copyright 2011**

by Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.

Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

Dr. Norbert Esser, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

Albert Schencking, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	5
Allgemeine Hinweise	6
Art. 2 Spielfeld	6
Art. 3 Ausrüstung	7
Art. 4 Mannschaften.....	9
Art. 5 Verletzung eines Spielers	10
Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	12
Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer	12
Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen.....	14
Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels	15
Art. 10 Zustand des Balls.....	17
Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	19
Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz.....	19
Art. 13 Wie der Ball gespielt wird.....	22
Art. 14 Ballkontrolle.....	23
Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion	23
Art. 16 Korberfolg und seine Wertung	24
Art. 17 Einwurf	27
Art. 18/19 Auszeit und Spielerwechsel	31
Möglichkeiten zu Auszeit und Spielerwechsel:	31
Vorschriften zum Spielerwechsel:	34
Vorschriften zur Auszeit:	37
Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	39
Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	39
Art. 22 Regelübertretungen	40
Art. 23 Spieler im Aus - Ball im Aus.....	40
Art. 24 Dribbling	41
Art. 25 Schrittfehler	42
Art. 26 Drei-Sekunden	45
Art. 27 Nah bewachter Spieler.....	46
Art. 28 Acht-Sekunden.....	46
Art. 29/50 24 Sekunden und Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers	48
Allgemeines:.....	48
Überlagerung mit Schiedsrichterentscheidung:	53
Vorfeld/Rückfeld:.....	56
Die letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung:.....	57
Irrtümliches 24-Sekunden-Signal:	57
Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers:	58
Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	59
Art. 31 Goaltending und Stören des Balls.....	62
Art. 32 Fouls	67
Art. 33 Kontakt (Grundsätze)	67
Art. 34 Persönliches Foul.....	68
Art. 35 Doppelfoul	71
Art. 36 Unsportliches Foul	72
Art. 37 Disqualifizierendes Foul.....	73
Art. 38 Technisches Foul.....	75
Art. 39 Gewalttätigkeit.....	81
Art. 40 Spieler mit fünf Fouls	82
Art. 41 Mannschaftsfouls: Strafen.....	82
Art. 42 Sonderfälle	83
Art. 43 Freiwürfe	87
Art. 44 Korrigierbare Fehler	89
Allgemeine Vorgehensweise:.....	89
Gewähren von nicht zustehenden Freiwürfen:.....	89
Nicht Gewähren von zustehenden Freiwürfen:	90
Irrtümlich Punkte gegeben/nicht gegeben:.....	91

	Falscher Freiwurfer:	92
Art. 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	93
Art. 46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters.....	95
Art. 47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	99
Art. 48	Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten.....	100
Art. 49	Pflichten des Zeitnehmers.....	102

BILDVERZEICHNIS

Bild 3.1	Anordnung der 24-Sekunden-Anzeigegeräte.....	8
Bild 7.1	Mannschaftsliste	13
Bild 16.1	Ball von unten in den Korb	26
Bild 31.1	Ball im Korb.....	62
Bild 31.2	Ball nicht im Korb	62
Bild 31.3	Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer.....	62
Bild 31.4	Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger	63
Bild 31.5	Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger	63
Bild 33.1	Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs.....	68

Einleitung

Die vorliegende Fassung der Basketball-Regelinterpretation 2012 des Deutschen Basketball Bundes ersetzt die DBB-Regelinterpretation 2010 vom März 2010. Sie stellt die Auslegung der Offiziellen Basketball-Regeln 2010 der FIBA dar und enthält sowohl die offizielle Regelinterpretation 2010 der FIBA als auch zusätzliche Kommentare und Situationen. Da die FIBA in den letzten Jahren einige im normalen Basketballspiel untypische und eher selten vorkommende Situationen und Regelungen aus den Regeln herausgenommen und in ihre Interpretation aufgenommen hat, gilt somit die Regelinterpretation als offizielle Ergänzung des Regelwerks.

Neben einigen redaktionellen Überarbeitungen sind in dieser Regelinterpretation sämtliche Regeländerungen berücksichtigt, die es seit Erscheinen des Offiziellen DBB-Regelhefts 2008 gegeben hat. Dazu gehören insbesondere

- die neuen Spielfeldmarkierungen wie rechteckige Zone, neue Drei-Punkte-Linie, No-charge-Halbkreis und Einwurfmarkierung im Vorfeld,
- die neue 14/24-Sekunden-Regel,
- die neue No-charge-Halbkreisregel
- die neue Regel zum Einwurf im Vorfeld nach Auszeit in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung und
- die neuformulierte Rückspiel-Regel und damit verbundene Acht-Sekunden-Regel.

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

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

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

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

Deutscher Basketball Bund e. V.

Allgemeine Hinweise

1. a) Jede Situation in diesem Heft wird mit zwei Nummern gekennzeichnet (z. B. 27-2, 29/50-4, 37-1).
b) Die erste Ziffer bezeichnet die Artikelnummer(n) der „Offiziellen Basketball-Regeln“, die diese Situation erläutert.
c) Die zweite Ziffer ist eine laufende Nummer innerhalb dieses Artikels.
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 „A4“ bis „A8“ bezeichnet.
b) Ersatzspieler oder Mannschaftsmitglieder, die nicht auf dem Spielfeld sind, werden mit „A10“ bis „A14“ bezeichnet.
c) Trainer werden „Trainer A“, „Trainer B“, „Trainer-Assistent A“ und „Trainer-Assistent B“ bezeichnet.

Art. 2 Spielfeld

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

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

Die Wände gelten als nicht vorhanden, wenn der Ball belebt ist. Sie gelten ferner nicht für den Einwerfer an der Auslinie sowie für die Springer beim Sprungball. Das bedeutet, dass diese Spieler sich mit Körperteilen (Arme, angehobene Beine) über den genannten Linien befinden dürfen. Wenn der Ball gespielt wird, ergibt sich ferner die Möglichkeit, dass ein Spieler das Spielfeld im Sprung verlässt, um einen Ball, der das Spielfeld im Flug verlassen hat, auf diese Weise zurück zu holen. 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.

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

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

Regelung. Die Korbanlage ist offensichtlich falsch montiert. Das wichtigste Maß ist die Entfernung des Spielbretts zur Freiwurflinie. Wenn diese Entfernung von 4,60 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 für dieses Spiel 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 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 Kommissar und 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. Kommissar und Schiedsrichter müssen den Heimverein auffordern, bei beiden Netzen die ordnungsgemäße Länge herzustellen, vorher kann das Spiel nicht beginnen. Ist kein Ersatznetz verfügbar, ist das zu lange Netz auf die richtige Länge zu kürzen.

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

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

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

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

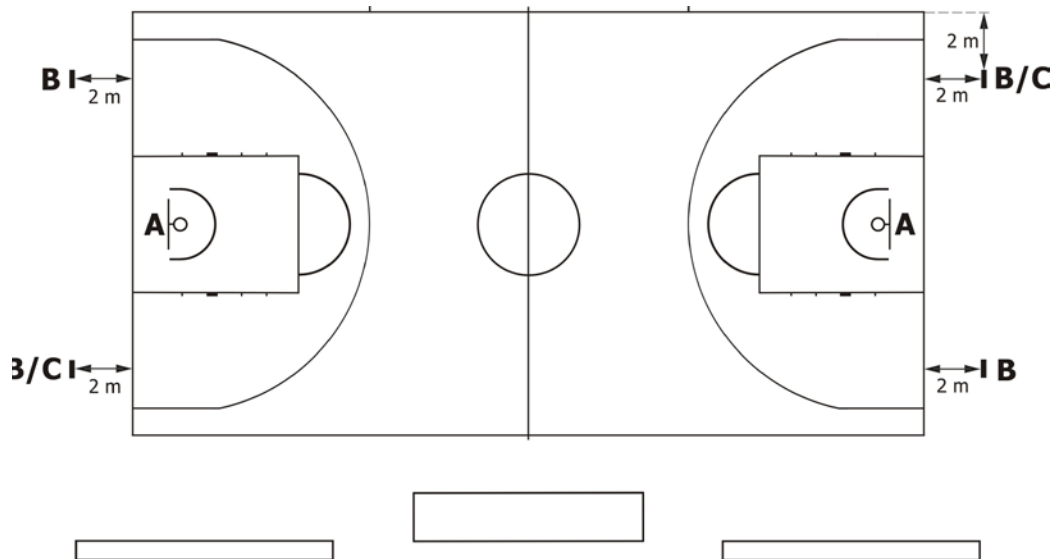


Bild 3.1 Anordnung der 24-Sekunden-Anzeigergeräte

3-5 Kommentar. Spieluhr und 24-Sekunden-Uhr müssen jeweils mit einem sehr lauten automatischen Signal für das Ende jedes Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) bzw. einer 24 Sekunden-Periode ausgerüstet sein. Jedes Signal muss in voller Lautstärke einsetzen, damit die Schiedsrichter den Zeitpunkt des Signalbeginns genau hören können.

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

Das Signal der 24-Sekunden-Uhr und das der Spieluhr muss jeweils unbedingt mit großer Lautstärke einsetzen, um genau entscheiden zu können, welchen Zustand der Ball beim Signalbeginn hatte. Bei der Schnelligkeit des Spiels muss damit gerechnet werden, dass bei einem Korbwurf die 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.

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-Uhr muss mit der Spieluhr so gekoppelt sein, dass

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

Anmerkung. Insbesondere darf die 24-Sekunden-Uhr beim Starten der Spieluhr nicht automatisch mitstarten, da die Spieluhr beim Sprungball zu Spielbeginn bereits bei der ersten Berührung durch einen Spieler auf dem Feld zu starten ist, während die 24-Sekunden-Uhr erst bei Erlangen der Ballkontrolle starten darf. Gleiches gilt nach einem erfolglosen letzten Freiwurf, nachdem der Ball den Ring berührt hat.

4-1 Kommentar. Hat eine Mannschaft einen Spielertrainer, muss er auch Kapitän 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 Stammspielermeldungen, Mannschaftsmeldebögen oder Eintragungen auf dem Teilnehmerausweis umfassen.

Die Spielberechtigung ist die Berechtigung eines Spielers, aufgrund persönlicher Voraussetzungen in einem bestimmten Spiel zum Einsatz zu kommen: Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf Fouls begangen hat.

4-4 Kommentar. Nach den Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA sind nur die Nummern 4 bis 15 zu verwenden. Jedoch ist 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“), ist das Mannschaftsmitglied von diesem Zeitpunkt an nicht mehr spielberechtigt. Wird eine Sperre ausgesprochen, verliert das Mannschaftsmitglied für die Dauer dieser Sperre die Spielberechtigung für alle Pflichtspiele.

4-6 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 eines Spielabschnitts sind nur fünf Spieler jeder Mannschaft als Spieler definiert.

Während einer Spielpause gelten alle Mannschaftsmitglieder als Spieler.

Ein Mannschaftsmitglied ist Ersatzspieler, wenn es nicht spielt.

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

4-7 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 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. Bei der Ausführung des Sprungballs zur Eröffnung des Spiels muss jede Mannschaft mit mindestens fünf spielberechtigten Spielern auf dem Spielfeld

spielbereit sein. Da diese Mannschaft nunmehr nicht in der Lage ist, das Spiel mit fünf Spielern zu beginnen, verwirkt sie das Recht zu spielen. Freiwürfe werden nicht geworfen.

- 4-10 Situation.** Während des Spiels wird Ersatzspieler A10 eingewechselt. Er betritt das Spielfeld, hat das Hemd jedoch nicht in der Hose.

Regelung. Jeder Spieler muss sein Hemd während des Spiels in der Hose haben. Der Schiedsrichter veranlasst A10, sein Hemd in die Hose zu stecken.

- 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 A7 den Ohrring abkleben („tappen“). Wenn der 1. Schiedsrichter angeordnet hat, dass ein Gegenstand wegen Gefährdung anderer Spieler entfernt werden muss und der Spieler sich weigert, der Anordnung nachzukommen, darf dieser Spieler nicht am Spiel teilnehmen. Gleiches gilt zum Beispiel für Piercings und Armbänder.

Anmerkung. Die Einschränkungen der Bekleidungs Vorschriften gelten auch für Schiedsrichter.

- 4-12 Situation.** Zu Beginn des dritten Viertels tritt Ersatzspieler A10 ein,

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

Regelung. Wenn dies früh genug bemerkt wird, muss der Anschreiber den Spieler A10 darauf aufmerksam machen und ihn auffordern,
im Fall a) sich anzumelden.
im Fall b) seine ursprüngliche Spielernummer zu benutzen.

Art. 5 Verletzung eines Spielers

- 5-1 Kommentar.** Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder 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 wird.

- 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 zweitem Freiwurf nicht ausgewechselt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

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 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.

5-5 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.

5-6 Situation. Spieler A4 und B4 prallen während des Spiels zusammen und A4 stürzt zu Boden. Nach Ansicht des Mannschaftsarztes A ist 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 A4 sofort (ohne Behandlung) weiterspielen kann. Mannschaftsarzt A verlässt unverzüglich das Spielfeld.

Regelung. Der Arzt durfte das Spielfeld – auch bei laufendem Spiel - ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten. A4 kann weiterspielen.

5-7 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. Nimmt jedoch eine der Mannschaften während derselben Uhr-Stopp-Periode eine Auszeit und der Spieler erholt sich während der Auszeit, darf er weiterspielen, falls das Signal des Anschreibers zur Auszeit ertönt ist, bevor der Schiedsrichter das Handzeichen zum Spielerwechsel gibt.

5-8 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 eingewechselt wurde. Zum Ende der Auszeit hat sich A4 erholt und möchte im Spiel bleiben.

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.

5-9 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.

5-10 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.

5-11 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. Der 1. Schiedsrichter möchte ein solch unfaires Verhalten verhindern.

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

Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

6-1 Kommentar. Für Vorgänge auf dem Spielfeld darf sich grundsätzlich nur der Kapitän an den nächsten Schiedsrichter wenden. Wegen aller Vorgänge am Anschreibertisch oder an den Mannschaftsbänken kann sich der Trainer oder Trainer-Assistent über den Anschreibertisch an den nächsten Schiedsrichter wenden.

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

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. Damit hat diese Mannschaft auch ihren Trainer verloren.

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 bestimmt für seine Mannschaft den Freiwurfer in allen 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 muss jeder Trainer oder sein Vertreter dem Schreiber eine Liste mit den Namen und zugehörigen Spielernummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder sowie den Namen des Kapitäns, des Trainers und des Trainer-Assistenten 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.

7-2 Die Spieler sind (Bild 7.1) in aufsteigender Reihenfolge der Spielernummern einzutragen, zusätzlich sind die letzten drei Ziffern der Teilnehmerscheinnummer anzugeben, die Anfangsbuchstaben der Vornamen sowie die Nationalität des Spielers, sofern in diesem Wettbewerb erforderlich.

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

MANNSCHAFT:			
TNA	NAME, V.	Cap, Nat.	Trikot Nr.
TRAINER:		Liz.-Nr.:	
TRAINER-ASSISTENT:		Liz.-Nr.:	

Bild 7.1 Mannschaftsliste

- 7-3 Kommentar.** Das Identifikationsdokument eines Spielers und gegebenenfalls eines Trainers kann bis spätestens zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen nachgereicht werden.
- 7-4 Situation.** Mannschaft A legt dem Anschreiber rechtzeitig ihre Mannschaftsliste vor. Die Spielernummern von zwei Spielern stimmen nicht mit den Nummern auf ihren Trikots überein, bzw. ein Spieler wird nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen. Dies wird entdeckt
- vor Spielbeginn.
 - nach Spielbeginn.
- Regelung.**
- Die falschen Spielernummern werden korrigiert, bzw. der Name des Spielers wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
 - Der 1. Schiedsrichter unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Spielernummern werden ohne Bestrafung korrigiert. Der Name des Spielers kann jedoch nicht mehr nachgetragen werden.
- 7-5 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.
- Regelung.** Der Antrag ist von den Schiedsrichtern abzulehnen, nach Spielbeginn kann kein Spieler nachgetragen werden.
- 7-6 Kommentar.** Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn kennzeichnen beide Trainer die Spieler der Ersten Fünf. Noch vor Spielbeginn muss der Anschreiber prüfen, ob tatsächlich diese Spieler aufs Spielfeld kommen.
- 7-7 Situation.** Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört. Dies geschieht
- vor Spielbeginn.
 - nach Spielbeginn.

Regelung.

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

7-8 Situation. Die Trainer beider Mannschaften haben zehn Minuten vor Spielbeginn die erste Fünf bezeichnet. Einer dieser Spieler verletzt sich schwer und kann zu Beginn des Spiels nicht eingesetzt werden.

Regelung. Der verletzte Spieler darf für die Erste Fünf durch einen anderen Spieler ersetzt werden, sofern der 1. Schiedsrichter von der Echtheit der Verletzung überzeugt ist. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler in ihrer Ersten Fünf austauschen, falls sie dies wünscht.

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

7-9 Situation. Elf Minuten vor Spielbeginn erhält B8 ein technisches Foul. Trainer B möchte den Spieler B8 vor dem Abzeichnen auf dem Anschreibebogen streichen lassen.

Regelung. Spieler B8 kann nicht mehr gestrichen werden. Dadurch, dass B8 vor Spielbeginn mit einem technischen Foul bestraft wurde, hat er bereits am Spiel teilgenommen, da das Foul in seiner persönlichen Foulspalte angeschrieben wurde und auch bei der Anzahl der Mannschaftsfouls mitzählt.

7-10 Situation. Trainer A wird während des Spiels disqualifiziert.

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

7-11 Situation. Trainer A, der bereits mit zwei Bankfouls („B“-Fouls) belastet ist, verlässt 15 Minuten vor Ende des Spiels die Halle.

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

7-12 Situation. Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld. In dieser Zeit möchte der Trainer-Assistent während des Spiels stehen.

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

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. Beim Spielstand von 68:70 wird A4 von B4 beim Korbleger gefoult. Gleichzeitig ertönt das Signal zum Ende des vierten Viertels. 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.

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 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 Schlusssignals 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.

8-3 Situation. A4 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des ersten Viertels. Danach wird A4 von B4 unsportlich gefoult.

Regelung. Das unsportliche Foul ereignet sich nach dem Schlusssignal und gehört somit zur nachfolgenden Spielpause. Deshalb wirft A4 unmittelbar vor Beginn des zweiten Viertels 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 des zweiten Viertels.

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

Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels

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

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

- kann eine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft seiner Mannschaft abgeben.
- 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,

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

In beiden Fällen gilt:

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

In allen aufgeführten Fällen ist der Vorfall vom 1. Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens zu notieren.

9-3 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. Jetzt möchte B10 eingewechselt werden.

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

- 9-4 Situation.** Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit 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.
- a) A4 trifft nur einen Freiwurf.
b) A4 trifft beide Freiwürfe.
- 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 zum vierten Viertel, 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.
- 9-5 Kommentar.** Die Regeln legen fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Falls zu Beginn eines Viertels oder einer Verlängerung beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe spielen, ist dies unmittelbar nach Entdeckung zu korrigieren, ohne dass dabei eine Mannschaft benachteiligt wird. Alle vor der Spielunterbrechung erzielten Punkte, die abgelaufene Spielzeit, verhängte Fouls usw. bleiben bestehen.
- 9-6 Situation.** Nach Spielbeginn stellen die Schiedsrichter fest, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.
- Regelung.** Das Spiel ist so schnell wie möglich zu unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die Mannschaften wechseln in die richtige Spielrichtung. Das Spiel ist nächst der spiegelbildlich gegenüberliegenden Stelle fortzusetzen, an der es unterbrochen wurde.
- 9-7 Situation.** Zu Beginn eines Viertels oder einer Verlängerung spielt Mannschaft A auf den richtigen Korb, als B4 die Orientierung verliert, zu seinem eigenen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.
- Regelung.** Die zwei Punkte werden dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A angeschrieben. Ein auf diese Weise irrtümlich erzielter „Drei-Punkte“-Korb zählt nur zwei Punkte.
- 9-8 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.
- 9-9 Kommentar.** In den Spielpausen vor dem zweiten und vierten Viertel und vor jeder Verlängerung dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.
- 9-10 Kommentar.** Der Zeitraum von 20 Minuten vor dem offiziell angesetzten Spielbeginn bis zum Spielbeginn ist ebenfalls eine Spielpause im Sinne der Regeln. Wenn ein Foul gepfiffen wird, bevor der 1. Schiedsrichter den Kreis zur Ausführung des Sprungballs betritt, wird es als Foul in einer Spielpause behandelt, danach als Foul während der Spielzeit.
- 9-11 Situation.** Der Schiedsrichter ist es gerade dabei, den Mittelkreis zur Ausführung des Sprungballs zu betreten, als
- a) ein persönliches Foul an A4 gepfiffen wird.
b) ein technisches Foul gegen B5 gepfiffen wird.
c) ein unsportliches Foul an A6 gepfiffen wird.
- In allen Fällen wurde das Foul gepfiffen,
- 1) bevor
2) nachdem
der Schiedsrichter den Mittelkreis betreten hat.

Regelung.

- a.1 A4 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
- b.1 Mannschaft A erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
- c.1 A6 erhält zwei Freiwürfe, danach wird das Spiel mit Sprungball im Mittelkreis begonnen.
 - a.2 Einwurf für Mannschaft A.
 - b.2 Mannschaft A erhält zwei Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie.
 - c.2 A6 erhält zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie. Die Richtung des Einwurfanzeigers wird in allen Fällen erst dann festgelegt, wenn die der erste Spieler einer Mannschaft Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt und die Spieluhr läuft.

9-12 Kommentar. Wird während des Sprungballs eine Regelübertretung gepfiffen, wird diese so bestraft, als ob sie während der Spielzeit des ersten Viertels begangen worden wäre.

9-13 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 Einwurf im Vorfeld der Mannschaft B fortgesetzt. Sollte die Spieluhr in Gang gesetzt worden sein, ist sie auf zehn Minuten zurückzustellen.

9-14 Kommentar. Zu welchem Zeitpunkt der Ball bei einem Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts 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. 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.

10-2 Kommentar. Grundsätzlich gilt: Begeht die angreifende Mannschaft ein Foul oder es ertönt das Signal der Spieluhr oder der 24-Sekunden-Uhr, 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.

10-3 Kommentar. Der Zeitpunkt, zu dem der Ball einem Einwerfer zur Verfügung steht, bildet die zeitliche Grenze für das Gewähren eines Spielerwechsels oder einer Auszeit. Gleichzeitig endet die Möglichkeit, noch bestehende Strafen mit neuen Strafen aufzurechnen.

10-4 Kommentar. Für den Zeitpunkt „Ball steht einem Einwerfer zur Verfügung“ gibt es folgende verschiedene Situationen:

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

Anmerkungen:

- a) Der Ball steht dem Einwerfer dann zur Verfügung, wenn er den Ball allein in der Hand bzw. in den Händen hält, d. h. die Hand des Schiedsrichters keinen Kontakt mehr mit dem Ball hat.
- b) 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. Dies ist insbesondere der Fall, wenn der Einwurf an der Endlinie, vom vorderen Schiedsrichter aus gesehen rechts vom Spielbrett, ausgeführt wird.
- c) Falls kein Spieler Anstalten macht, den Ball vom Schiedsrichter an der bezeichneten Stelle anzunehmen, legt der Schiedsrichter nach einer angemessenen Zeit den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden und beginnt sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden.
- d) Der Spieler, der den Einwurf von der Endlinie ausführt, muss den Ball in seiner Hand bzw. seinen Händen halten und bereit sein, den Einwurf durchzuführen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem ihm der Ball zur Verfügung steht. Falls kein Spieler Anstalten macht, den Ball einzuwerfen, beginnt der Schiedsrichter ebenfalls nach einer angemessenen Zeit sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden und spricht nach deren Ablauf der gegnerischen Mannschaft den Ball zum Einwurf zu.

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.

10-5 Kommentar. Wenn der Spieler, der auf den Korb wirft, selbst ein Foul begeht, kann ein erzielter Korb nur zählen, wenn zum Zeitpunkt des Fouls der Ball bereits die Hand des Werfers verlassen hatte. Gleiches gilt, wenn ein Mitspieler des Werfers ein Foul begeht. Die Bestimmungen für eine kontinuierliche Bewegung gelten hier nicht.

10-6 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.

10-7 Situation. B4 foult 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. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält einen Freiwurf.

10-8 Situation. Bei einer Reboundaktion unter dem Korb der Mannschaft B tippen Spieler beider Mannschaften den Ball. Nach einem Tippen von A4 und noch bevor der Ball in den Korb geht, wird A4 von B4 gefoult. Dann geht der Ball in den Korb und A4 landet am Boden.

Regelung. A4 befand sich in der Korbwurfaktion, da auch das Tippen des Balls ein Korbwurf ist und A4 dabei noch nicht wieder mit beiden Füßen am Boden war. Der Korb zählt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für A4 fortgesetzt.

10-9 Situation. 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 Korbwerfer begangen hat, werden A4 zwei bzw. drei Freiwürfe zugesprochen.

10-10 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 dunkt. Das Schlusssignal ertönt, kurz bevor A5 den Ball berührt.
- c) A4 tippt den Ball beim Rebound direkt in den Korb. Das Schlusssignal 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 Schlusssignal. 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 Schlusssignal. Der Ball geht in den Korb.

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

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

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

Im Fall e) handelt es sich um eine Regelübertretung.

10-11 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 weiter mit Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie, bzw. mit zwei Freiwürfen für B4, falls Mannschaft A in diesem Viertel die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

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

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

10-12 Situation. Kurz vor Ende eines Spielabschnitts 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 des Spielabschnitts. Der Ball springt vom Ring hoch und wird sodann von B4 berührt.

Regelung. Die Berührung des Balls durch B4 ist illegal. 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 Vorfeld in der Nähe der Mittellinie und will den Ball zu A5 passen. Der Ball berührt zunächst einen Schiedsrichter, der im Rückfeld steht und prallt dann zu A5 im Vorfeld.

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 zurückgestellt, da das Spiel bereits begonnen hat.

Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung.

- 12-2 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 diejenige Mannschaft die erste Ballkontrolle im Spiel, die nach dem Einwurf die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt.
 - 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 Wechselndem Ballbesitz verwirkt nicht das nächste Einwurfrecht. Das Foul wird angeschrieben und bestraft, der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.
- 12-3 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.
- 12-4 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.
- 12-5 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.
- 12-6 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.
- 12-7 Situation.** 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 Kommentar. Die Mannschaft, die nach dem Sprungball zu Spielbeginn nicht die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Sprungballsituation den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungballsituation entsteht.

12-10 Situation. Der 1. 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 Einwurf-anzeiger noch nicht angewendet werden. In beiden Fällen führt der 1. Schiedsrichter erneut einen Sprungball – nun mit den Springern A5 und B5 - im Mittelkreis aus. Die abgelaufene Spielzeit zwischen dem legalen Tipp und der Halteball-/Doppelfoul-Situation bleibt bestehen.

12-11 Situation. Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A4 getippt wurde,

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

Regelung. In beiden Fällen begeht A4 eine Regelübertretung und Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf. Nach diesem Einwurf erhält die Mannschaft das Recht **zum ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, die nicht die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld** erlangt.

12-12 Situation. Mannschaft B steht ein Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Der Schiedsrichter und/oder der Anschreiber sprechen irrtümlich Mannschaft A den Einwurf zu.

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

12-13 Situation. Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende des ersten Viertels wird A5 von B5 unsportlich gefoult.

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

12-14 Kommentar. Klemmt sich der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein, außer zwischen zwei Freiwürfen, entsteht eine Sprungball-Situation mit anschließendem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Da beim Einklemmen keine Reboundsituation entsteht, ist diese Situation anders zu bewerten, als wenn der Ball den Ring nur kurz berührt. Daher gibt es keine neue 24-Sekunden-Periode, sondern nur die angezeigte Restzeit, falls die Mannschaft den Einwurf erhält, welche die Ballkontrolle hatte, bevor sich der Ball einklemmte.

12-15 Situation. Bei einem Korbwurf von A4 klemmt sich der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung. Nach dem Einwurf bleibt Mannschaft A nur die Restzeit auf der 24 Sekunden-Uhr.

12-16 Situation. Als der Ball bei einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, ertönt das 24 Sekunden-Signal. Anschließend klemmt sich der Ball zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung. Da Mannschaft A keine Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr verbleibt, hat sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet und Mannschaft B erhält den Ball

zum Einwurf. Mannschaft A verliert jedoch nicht das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz bei der nächsten Sprungball-Situation.

12-17 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.

12-18 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, der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

12-19 Situation. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Als der Ball eingeworfen, aber noch von keinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wurde, wird ein Doppelfoul gepfiffen.

Regelung. Zum Zeitpunkt des Doppelfouls hatte Mannschaft A Ballkontrolle. Das Spiel wird daher mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt. Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgestellt. 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.

12-20 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.

12-21 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. Dies ist eine Sprungballsituation, da die Halteball-Situation vor der Berührung des Rückfelds entstanden ist.

12-22 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.

12-23 Situation. Mannschaft B hat das Recht auf den nächsten Wechselnden Ballbesitz, als A5 einen Schrittfehler begeht. Beim darauf folgenden Einwurf begeht B4 eine Regelübertretung. Mannschaft A hat 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.

Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

13-1 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 ebenfalls eine Regelübertretung.

13-2 Situation. Bei einem Versuch, den 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.

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.** 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 einem Spielabschnitt 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 Situation.** Ein Pass von A4 zu A5 wird von B5 so abgelenkt, dass
- A6 den Ball fängt.
 - B6 den Ball fängt.
- Regelung.** Im Fall a) bleibt Mannschaft A trotz kurzzeitiger Ballberührung durch B5 in Ballkontrolle, während im Fall b) die Ballkontrolle der Mannschaft A endet, sobald B6 den Ball gefangen hat und damit eine neue Ballkontrolle der Mannschaft B beginnt.
- 14-5 Situation.** In den Pass von A4 zu A5 springt B5 so, dass er im Sprung das Spielfeld verlässt, in der Luft den Ball kurzzeitig in einer Hand zur Ruhe kommen lässt und ihn zurück ins Spielfeld wirft, wo ihn A5 fängt.
- Regelung.** Da der Ball kurzzeitig in der Hand von B5 zur Ruhe gekommen ist, erlangt dadurch B5 vorübergehend die Ballkontrolle für seine Mannschaft. Sobald A5 den Ball fängt, beginnt für Mannschaft A eine neue Ballkontrolle.
- 14-6 Kommentar.** Kämpfen Spieler um den Ball, indem zum Beispiel auch ein Verteidiger kurzzeitig den Ball berührt, oder rollt, springt oder liegt der Ball auf dem Spielfeld, bleibt dennoch die Mannschaft in Ballkontrolle, die sie zuvor hatte. Dies gilt so lange, bis die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt oder der Ball zum toten Ball wird. Dies ist für alle Regelübertretungen wichtig, die nur begangen werden können, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat.
- 14-7 Situation.** 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. 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.
- 14-8 Situation.** A4 macht einen Sprungwurf. Der aufsteigende Ball wird von B4 zu A4 gespielt. A4 fängt den Ball und landet auf dem Boden.
- Regelung.** 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 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,
- bevor A4 den Ball erhält.
 - als A4 in Ballbesitz ist, wobei die Korbwurfbewegung, zu der es später kommt, noch nicht ersichtlich ist.
 - 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 zählt der Korb nicht 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, als 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 erhält A4 einen Freiwurf. 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 Richtung Korb ist eine Korbwurfaktion.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

- 16-1 Kommentar.** Berührt ein Spieler auf dem Spielfeld nach einem Einwurf oder einem letzten Freiwurf den Ball, wird immer eine - wenn auch kurze - Zeitspanne verstreichen, bis er auf den Korb wirft. Es ist insbesondere kurz vor Ende eines Viertels zu bedenken, dass zu einem Korbwurf ein Minimum an Zeit zur Verfügung stehen muss. Beträgt die Restzeit auf der Spieluhr 0,3 Sekunden (oder mehr), entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig vor dem Schlussignal die Hände des Werfers zum Korbwurf verlassen hat. Beträgt die Restzeit jedoch nur 0,2 oder 0,1 Sekunden, ist ein legaler Korb nur noch durch Tippen oder direktes Dunking eines in der Luft befindlichen Spielers möglich.
- 16-2 Situation.** Mannschaft A erhält Einwurf bei einer Restzeit auf der Spieluhr von
- 0,3 Sekunden
 - 0,2 oder 0,1 Sekunden.
- Regelung.** Wirft Mannschaft A unmittelbar nach dem Einwurf auf den Korb und es ertönt dabei das Signal zum Ende der Spielzeit,
- entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig die Hände des Werfers verlassen hat.
 - kann ein Korb nur dann zählen, wenn er durch direktes Tippen oder Dunking erzielt wurde.
- 16-3 Kommentar.** Der Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich existiert nur für den gegnerischen Korb. Deshalb kann ein zufälliger Eigenkorb, auch wenn er von jenseits der Drei-Punkte-Linie des eigenen Korbs erzielt wird, immer nur zwei Punkte zählen.

- 16-4 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. 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.
- 16-5 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 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.
- 16-6 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.
- 16-7 Situation.** A4 führt einen Einwurf durch, und
- a) der Ball prallt von dem in den Einwurf hinein springenden B4 ab und fällt in dessen Korb.
 - b) der Ball berührt den Schiedsrichter und geht direkt in den Korb von B.
- Regelung.**
- Im Fall a) zählt der Korb zwei/drei Punkte für Mannschaft A und wird ihrem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben.
- Im Fall b) zählt der Korb nicht. 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.
- 16-8 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 auszutauschen bzw. so aufzuschneiden, dass sich dies nicht wiederholen kann.
- 16-9 Kommentar.** Geht der Ball von unten in den Korb, 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

16-10 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.

16-11 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.

16-12 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:

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

Anmerkung. Ertönt das Schlussignal, nachdem der Ball den Boden berührt hat, aber bevor er in den Korb geht, zählt der Korb nicht.

16-13 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.

16-14 Kommentar. Begehen beide Mannschaften gleichzeitig eine Regelverletzung, und ergibt sich aus einer der Strafen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, hat dies Vorrang und es können keine Punkte gegeben werden.

16-15 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 Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

- 16-16 Situation.** A4 wirft aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. B4 springt im Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich ab und berührt den aufsteigenden Ball, der dennoch in den Korb geht. Nachdem B4 den Ball berührt hat, begeht er ein Foul an A4,
- bevor A4 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.
 - nachdem A4 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.

Regelung.

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

- 16-17 Situation.** Während der Ball aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft ist, wird ein Doppelfoul gegen A5 und B5 gepfiffen.

- Der Wurf ist erfolgreich.
- Der Wurf ist nicht erfolgreich.

Regelung.

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

- 16-18 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 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. Der Einwerfer 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.

Nach einer Regelverletzung oder Spielunterbrechung darf der Einwerfer nicht direkt hinter dem Spielbrett stehen.

- 17-2 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.

- 17-3 Kommentar.** Bei einem Einwurf darf kein anderer Spieler mit irgendeinem Teil seines Körpers über der Einwurflinie sein, bis der Ball über diese Linie eingeworfen ist. 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.

- 17-4 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 ist ein technisches Foul zu verhängen.

- 17-5 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.

- 17-6 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.

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.

- 17-7 Situation.** Nach einem Ausball erhält A4 vom Schiedsrichter den Ball zum Einwurf, worauf A4

- a) den Ball auf den Boden legt und A5 ihn aufnimmt.
- b) den Ball außerhalb des Spielfelds an A5 übergibt.

Regelung. A5 begeht eine Regelübertretung, da er sich über die Einwurflinie begibt, bevor der Ball über diese Linie eingeworfen wurde.

- 17-8 Kommentar.** Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

- 17-9 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 Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle zugesprochen.

- 17-10 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.

- 17-11 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.

17-12 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.

17-13 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 Situation. Nach einem Korberfolg oder Zuspiel rollt der Ball weit weg von allen Spielbeteiligten ins Aus.

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

17-15 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. Weder die Anzahl der Spieler auf oder hinter der Endlinie noch die Anzahl der Pässe zwischen ihnen ist begrenzt. Der Einwerfer darf sich auch selbst hinter der Endlinie in beliebiger Richtung mit dem Ball bewegen. Dies gilt auch, wenn der Ball einem dieser Spieler von einem Schiedsrichter übergeben wird. Die einzige Einschränkung besteht in der Frist von fünf Sekunden, die 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.

17-16 Situation. Mannschaft A erzielt einen Feldkorb oder trifft einen letzten Freiwurf, worauf Mannschaft B eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit übergibt der Schiedsrichter den Ball an B4 zum Einwurf von der Endlinie, worauf B4

- a) den Ball auf den Boden legt und B5 ihn aufnimmt.
- b) den Ball an B5 übergibt, der ebenfalls hinter der Endlinie steht.

Regelung. Legale Aktionen. Mannschaft B hat lediglich darauf zu achten, den Ball innerhalb fünf Sekunden einzuwerfen.

17-17 Situation. Nach einem Korbwurf wird der fallende Ball über Ringniveau von 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.

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

17-18 Kommentar. Bei einem Einwurf können folgende Situationen vorkommen:

- a) Der Ball wird über den Korb eingeworfen und dann von irgendeinem Spieler berührt, der dabei von unten durch den Korb greift
- b) Der eingeworfene Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein.
- c) Der Ball wird absichtlich an den Ring eingeworfen, um eine neue 24-Sekunden-Periode zu erreichen.

17-19 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.

17-20 Situation. A4 wirft den Ball über den Korb ein. Ein Spieler berührt den Ball, indem er von unten durch den Korb greift.

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

17-21 Situation. Der von A4 eingeworfene Ball klemmt sich zwischen Korb und Brett ein, ohne vorher von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt worden zu sein.

Regelung. Dies ist eine Sprungball-Situation, das Spiel wird gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. Steht Mannschaft A dieser Einwurf zu, verbleibt ihr auf der 24-Sekunden-Uhr nur die Restzeit zum Zeitpunkt des Einwurfs.

17-22 Situation. Bei noch fünf Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A4 so ein, dass der Ball den Ring berührt.

Regelung. Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt, da die Spieluhr noch nicht gestartet wurde. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

17-23 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.

17-24 Kommentar. Wenn der Ball in den Korb geht, der Feldkorb oder der Freiwurf aber nicht gültig ist, wird der darauf folgende Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt. Dies gilt auch, wenn der Ball von unten durch den Korb geht.

17-25 Kommentar. In folgenden Situationen wird der Einwurf in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt:

- a) Zu Beginn aller Viertel, ausgenommen des ersten Viertels.
- b) Nach einem oder mehreren Freiwürfen aufgrund eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls.
- c) 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.
- d) 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 den genannten Situationen 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.

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

17-26 Kommentar. Begeht der Einwerfer bei einem Einwurf in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelübertretung, erhält die gegnerische Mannschaft an derselben Stelle den Ball zum Einwurf.

17-27 Kommentar. Nimmt in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, wird der Einwurfort an die Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft verlegt.

17-28 Situation. Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als

- a) B4 den Ball ins Aus tippt.
 - b) B4 den Dribbler A4 foul (3. Mannschaftsfoul B)
- Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft A.

- 17-29 Situation.** In der letzten Minute des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Anschließend
- nimmt Mannschaft B eine Auszeit.
 - nimmt Mannschaft A eine Auszeit.
 - nimmt zunächst Mannschaft B und dann Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt)

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft A

- nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der Freiwurflinie.
- und c) von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft A.

- 17-30 Situation.** In der letzten Minute des vierten Viertels erhält A4 zwei Freiwürfe. Beim zweiten Freiwurf begeht A4 eine Regelübertretung, indem er beim Freiwurf über die Freiwurflinie tritt. Danach nimmt Mannschaft B eine Auszeit.

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft B.

Art. 18/19 Auszeit und Spielerwechsel

Möglichkeiten zu Auszeit und Spielerwechsel:

- 18/19-1 Kommentar.** Art. 18 und 19 beschreiben, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Trainer, die Spielerwechsel oder Auszeit wünschen, müssen diese Einschränkungen beachten, andernfalls können Spielerwechsel oder Auszeit nicht sofort gewährt werden.

- 18/19-2 Kommentar.** Wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, ist Auszeit oder Spielerwechsel grundsätzlich für beide Mannschaften möglich, unabhängig davon, ob die betreffende Mannschaft in Ballbesitz kommt oder nicht.

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

- 18/19-3 Kommentar.** Der einzige Unterschied hinsichtlich Auszeit und Spielerwechsel zwischen den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung und der übrigen Spielzeit besteht darin, dass nach einem Korberfolg der Mannschaft A die anschließend einwerfende Mannschaft B nicht nur eine Auszeit, sondern auch einen Spielerwechsel durchführen kann.

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

- 18/19-4 Kommentar.** Eine Auszeit ist nicht möglich, bevor die Spieluhr zu Beginn eines Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) gestartet wurde oder nachdem sie zum Ende eines Spielabschnitts abgelaufen ist.

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

- 18/19-5 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.

- 18/19-6 Situation.** Nachdem der Ball beim Sprungball zu Spielbeginn die Hände des 1. Schiedsrichters verlassen hat, aber bevor er legal getippt wurde, begeht Springer A5 eine Regelübertretung, worauf Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen wird. Jetzt verlangt ein Trainer eine Auszeit oder einen Spielerwechsel.

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

- 18/19-7 Situation.** Etwa gleichzeitig mit dem Signal zum Ende eines Spielabschnitts wird ein Foul gepfiffen und A4 erhält zwei Freiwürfe. Nun verlangt ein Trainer
- eine Auszeit.
 - einen Spielerwechsel.

Regelung.

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

- 18/19-8 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 oder beide Mannschaften
- Auszeit(en).
 - Spielerwechsel.

Regelung.

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

- 18/19-9 Situation.** Ein Schiedsrichter entscheidet auf Goaltending oder Stören des Balls, während Spieler einer oder beider Mannschaften beim Anschreibertisch auf ihre Einwechslung warten oder eine Auszeit beantragt ist.

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

- 18/19-10 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.

- 18/19-11 Situation.** Unmittelbar nach Ende einer Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit eilt Trainer A zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Auszeit oder 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 Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, dürfen Auszeit oder Spielerwechsel nicht mehr gewährt werden. Das Spiel ist so schnell wie möglich fortzusetzen.

- 18/19-12 Kommentar.** Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft, stoppt das Signal der 24-Sekunden-Uhr nicht die Spieluhr. Durch das Signal entsteht in diesem Fall keine Auszeit-/Wechselmöglichkeit.

- 18/19-13 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.

- 18/19-14 Kommentar.** Werden Auszeit oder Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfs) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, können Auszeit oder Spielerwechsel für beide Mannschaften gewährt werden, wenn
- der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder
 - nach dem letzten oder einzigen Freiwurf, auch wenn dieser nicht erfolgreich ist, ein Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreiberisch folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

- 18/19-15 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf beantragt Mannschaft A oder B Auszeit oder Spielerwechsel. Beim letzten Freiwurf
- prallt der Ball vom Ring ab und das Spiel läuft weiter.
 - geht der Ball in den Korb.
 - geht der Ball nicht in den Korb und verfehlt den Ring.
 - übertritt A4 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
 - geht der Ball nicht in den Korb, aber B4 betritt die Zone, bevor der Ball die Hand des Freiwurfs verlassen hat, und diese Regelübertretung wird gepfiffen.

Regelung. Auszeit oder Spielerwechsel

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

- 18/19-16 Kommentar.** Immer wenn mehrere Freiwurfstrafen 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 Auszeit oder Spielerwechsel vorgenommen werden.

- 18/19-17 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Mannschaft A oder B beantragt Auszeit oder Spielerwechsel,
- bevor der Ball dem Freiwurfer A4 zur Verfügung steht.
 - nach dem ersten Freiwurf.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.
 - nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf, aber nachdem der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.

Regelung. Auszeit oder Spielerwechsel kann

- sofort, vor dem ersten Freiwurf, gewährt werden.
- nach dem letzten Freiwurf, falls erfolgreich, gewährt werden.
- unmittelbar vor dem Einwurf gewährt werden.
- nicht gewährt werden.

- 18/19-18 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.

Vorschriften zum Spielerwechsel:

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

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

18/19-20 Situation. Während einer Wechselmöglichkeit für Mannschaft A ist der Schiedsrichter gerade dabei, dem Einwerfer den Ball zur Verfügung zu stellen. In diesem Moment kommt Ersatzspieler A10 von seiner Mannschaftsbank zum Anschreibertisch und beantragt für sich einen Spielerwechsel.

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

18/19-21 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.

18/19-22 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.

18/19-23 Situation. Mannschaft A führt einen Spielerwechsel aus. Die Spieler A10 und A11, die auf der Auswechselbank saßen, sind vom Schiedsrichter bereits herein gewinkt worden und befinden sich auf dem Spielfeld. In diesem Moment kommen

noch vier weitere Ersatzspieler von ihrer jeweiligen Mannschaftsbank zum Anschreibertisch, zwei aus jeder Mannschaft, und beantragen sofortigen Spielerwechsel.

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

18/19-24 Situation. 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.

18/19-25 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 zweitem Freiwurf ist jedoch abzulehnen. Eine Wechsellmöglichkeit für A10 ergibt sich erst wieder, wenn es zu einem Zeitabschnitt gekommen ist, in dem die Spieluhr lief.

18/19-26 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.

18/19-27 Situation. Spieler A4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. A10 soll nach erfolgreichem zweitem Freiwurf gegen A5 eingewechselt werden.

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

18/19-28 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 Wechsellmöglichkeit 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.

18/19-29 Situation. Während eines letzten Freiwurfs begeht der Freierwerfer eine Regelübertretung. Der Freierwerfer soll jetzt ausgewechselt werden.

Regelung. Sowohl der Freierwerfer als auch alle anderen Spieler beider Mannschaften dürfen ausgewechselt werden, sofern es sich nicht um Spieler handelt, die bereits während dieser Uhr-Stopp-Periode ein- oder ausgewechselt worden sind.

18/19-30 Situation. Es sind Strafen mit einem Freiwurf für A6, dann mit zwei Freiwürfen und anschließendem Ballbesitz auszuführen. A6 soll ausgewechselt werden.

Regelung. A6 kann ausgewechselt werden

a) nach dem ersten Satz (ein Freiwurf), unabhängig davon, ob der Freiwurf erfolgreich ist, oder

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

18/19-31 Situation. In der 9. Minute des zweiten Viertels 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.

18/19-32 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.

18/19-33 Kommentar. Während einer Auszeit muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber anmelden und vom nächsten Schiedsrichter zum Betreten des Spielfelds aufgefordert werden. Vor Beginn eines Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) müssen sich eintretende Ersatzspieler lediglich beim Anschreiber anmelden.

18/19-34 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 des vierten Viertels oder einer Verlängerung ein Feldkorb erzielt würde. In diesem Fall dürfte auch die andere Mannschaft Spielerwechsel durchführen.

18/19-35 Situation. In der 9. Minute des zweiten Viertels verlangt Trainer A einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft B einen Korb und der Anschreiber gibt irrtümlich das Signal zum Spielerwechsel.

Regelung. Da das Signal des Anschreibers zu diesem Zeitpunkt falsch gegeben wurde, ist der Spielerwechsel nicht möglich.

18/19-36 Kommentar. Bezüglich des Spielerwechsels ist im vierten Viertel 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.

18/19-37 Situation. Während der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels wartet A10 beim Anschreibertisch, um eingewechselt zu werden. Nach einem Korbwurf von A4 begeht B4 eine Regelübertretung durch Stören des Balls. Jetzt möchte A10 eingewechselt werden.

Regelung. Nach einer Regelübertretung können beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen.

18/19-38 Kommentar. Wird festgestellt, dass eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld hat und dass der überzählige Spieler A5 während dieser Zeit Punkte erzielt oder Fouls begangen hat, bleiben alle von A5 zwischenzeitlich erzielten Punkte gültig und von ihm oder an ihm begangene Fouls bleiben als Spielerfouls bestehen.

18/19-39 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 – sofern die Spieluhr bereits wieder legal gelaufen ist - auf techni-

sches Foul gegen den Trainer („B“-Foul) entscheiden. Schiedsrichter und Kampfgericht sind zwar dazu angehalten, Spielerwechsel sorgfältig zu überwachen, der Trainer ist jedoch dafür verantwortlich, dass Spielerwechsel korrekt durchgeführt werden und ausgewechselte Spieler sofort das Spielfeld verlassen.

- 18/19-40 Situation.** Während des Spiels wird festgestellt, dass mehr als fünf Spieler der Mannschaft A auf dem Spielfeld sind. Zum Zeitpunkt der Entdeckung hat
- Mannschaft B (mit fünf Spielern) Ballkontrolle.
 - Mannschaft A (mit mehr als fünf Spielern) Ballkontrolle.

Regelung.

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

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

- 18/19-41 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
- Offensivfoul von A5.
 - Feldkorb von A5.
 - Foul von B5 am Korbwerfer A5, der Wurf ist nicht erfolgreich.

Regelung.

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

Vorschriften zur Auszeit:

- 18/19-42 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.

- 18/19-43 Situation.** Während der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, beantragt Trainer A aus seinem Mannschaftsbank-Bereich heraus direkt beim nächsten Schiedsrichter eine Auszeit.

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.

- 18/19-44 Situation.** Der Trainer beantragt eine Auszeit direkt aus dem Mannschaftsbank-Bereich heraus, 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 Antrag auf Auszeit übersehen kann. Insbesondere in dieser 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.

- 18/19-45 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.
- 18/19-46 Situation.** Trainer A beantragt beim Anschreiber eine Auszeit nur für den Fall, dass die gegnerische Mannschaft einen Korb erzielt.
- Regelung.** Diese Einschränkung ist unzulässig. Angemeldete Auszeiten müssen bei der ersten sich bietenden Gelegenheit gewährt werden, es sei denn, sie werden zurückgezogen, bevor der Anschreiber die Schiedsrichter verständigt hat, dass eine Auszeit verlangt worden ist.
- 18/19-47 Situation.** Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld und möchte direkt beim Schiedsrichter eine Auszeit beantragen.
- Regelung.** Auch wenn der Spielertrainer auf dem Spielfeld ist, muss eine Auszeit beim Anschreiber beantragt werden.
- 18/19-48 Situation.** Vor dem Einwurf zu Beginn des zweiten Viertels 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.
- 18/19-49 Kommentar.** Ist eine Auszeit beantragt und es wird ein Foul gepfiffen, beginnt die Minute für die Auszeit erst, nachdem der Schiedsrichter sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen hat, einschließlich der Anzeige für den erforderlichen Spielerwechsel im Falle eines fünften Spielerfouls. Nachdem alle Anzeigen abgeschlossen sind, beginnt die Auszeit, indem der Schiedsrichter pfeift und das Zeichen für die Auszeit gibt.
- 18/19-50 Situation.** Trainer A beantragt eine Auszeit, danach begeht B4 sein fünftes Foul.
- Regelung.** Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, nachdem sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen sind und der Ersatzspieler für B4 eingewechselt wurde.
- 18/19-51 Situation.** Trainer A beantragt eine Auszeit, danach wird ein Foul gepfiffen.
- Regelung.** Wenn die Mannschaften wissen, dass eine Auszeit beantragt ist, dürfen zu ihren Mannschaftsbänken gehen, obwohl die Auszeit formal noch nicht begonnen hat.
- 18/19-52 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.
- 18/19-53 Kommentar.** Jede Auszeit muss eine volle Minute dauern. Pfeift der Schiedsrichter zum Ende der Auszeit, müssen beide Mannschaften auf das Zeichen der Schiedsrichter zügig auf das Spielfeld zurückkehren. Manchmal versuchen Mannschaften, die Auszeit über die zustehende Minute auszudehnen; dadurch erlangen sie einen Vorteil und verzögern die Spielfortsetzung. Diese Mannschaft ist vom Schiedsrichter zu verwarnen. Reagiert sie nicht entsprechend auf diese Verwarnung, ist ihr eine weitere Auszeit anzurechnen. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, ist ein technisches Foul gegen den Trainer („C“-Foul) wegen Spielverzögerung zu verhängen.
- 18/19-54 Situation.** Nach Ablauf der Auszeit bittet der Schiedsrichter die Mannschaft A auf das Spielfeld. Trainer A bespricht sich weiter mit seiner Mannschaft innerhalb des

Mannschaftsbank-Bereichs. Der Schiedsrichter wiederholt seine Aufforderung an Mannschaft A, worauf Mannschaft A

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

Regelung.

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

18/19-55 Situation. Nach einer Auszeit wollen beide Mannschaften bereits nach 40 Sekunden weiterspielen.

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

18/19-56 Kommentar. Hat eine Mannschaft während des vierten Viertels noch drei Auszeiten zur Verfügung, kann die Mannschaft bei der nächsten Möglichkeit alle drei Auszeiten hintereinander nehmen.

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 eines laufenden Spielabschnitts weiter zu spielen.
- b) bei Beginn eines Spielabschnitts das Spiel aufzunehmen.

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

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

- a) während des dritten Viertels einen Spieler auszuwechseln, ohne dafür einen neuen Spieler einzuwechseln.
- b) das dritte Viertel 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.

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

schaft, 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 in seinem Vorfeld in der Nähe der Seitenlinie, als gegen A5 eine Drei-Sekunden-Regelübertretung gepfiffen wird. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf von der Endlinie zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Regelung. 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 möchte die gegnerische Mannschaft von der verlängerten Mittellinie einwerfen.

Regelung. Der Einwurf findet im Vorfeld statt. 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-Uhr wird nicht zurückgestellt.

23-2 Situation. A4 hat einen Einwurf ausgeführt. Der Ball war seinem Mitspieler A5 zugeordnet, 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. Geht der Ball ins Aus, 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.
- 23-6 Kommentar.** Der Flug des Balls über die Spielbrettoberkante oder die Berührung des Balls mit der Spielbrettkante ist keine Regelübertretung. Berührt aber der Ball die Spielbrettrückseite, die Spielbrettbefestigung oder andere Gegenstände, ist der Ball im Aus.
- 23-7 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.

Art. 24 Dribbling

- 24-1 Kommentar.** Wirft ein Spieler absichtlich den Ball gegen das Spielbrett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen, gilt dies, als ob der Spieler den Ball auf den Boden aufspringen lässt. Berührt der Spieler den Ball dann wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt oder von ihm berührt wird, gilt dies als Dribbling.
- 24-2 Situation.** A4, der noch nicht gedribbelt hat, wirft den Ball gegen das Spielbrett und fängt ihn wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt.
Regelung. Nachdem A4 den Ball gefangen hat, darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.
- 24-3 Situation.** Nach Beendigung eines Dribblings, entweder in einer kontinuierlichen Bewegung oder im Stand, wirft 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.
- 24-4 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.
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.
- 24-5 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.
- 24-6 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.
- 24-7 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.

24-8 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.

24-9 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 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) Bestimmung des Standfußes

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

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

- Beginnt er ein Dribbling, muss der Ball seine Hand verlassen haben, bevor

er den Standfuß anhebt.

- 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.

25-2 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 Wurfers verlassen hat, bevor er wieder landete.

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 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.

25-8 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.

25-9 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.

25-10 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.

25-11 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.

25-12 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.

25-13 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.

25-14 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.

25-15 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.

25-16 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.

25-17 Situation. A4 verliert in Ballbesitz sein Gleichgewicht und fällt zu Boden.

Regelung. Der unbeabsichtigte Sturz von A4 mit Ball ist legal.

25-18 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.

25-19 Situation. A4 fällt mit dem Ball in seinen Händen zu Boden und rutscht dort durch seinen Schwung etwas weiter.

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.

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 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 Zone zu verlassen.

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

Regelung. Dies ist eine Verletzung der Drei-Sekunden-Regel und 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 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 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 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 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 Zone erreicht.

Regelung. Versucht ein Angreifer bei Ablauf der drei Sekunden, die Zone zu verlassen, sollte der Schiedsrichter mit dem Pfiff warten und nicht pfeifen, falls der Angreifer die 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 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 Zone, als A5 einen Drei-Punkte-Wurf macht. Der Ball berührt das Spielbrett, aber nicht den Ring. A4, immer noch in der 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 Kommentar. Die Anwendung dieser Regel basiert ausschließlich auf der individuellen Zählweise der acht Sekunden durch einen Schiedsrichter. Bei einer Abweichung zwischen der Zählweise des Schiedsrichters und der 24-Sekunden-Uhr gilt die Entscheidung des Schiedsrichters.

28-2 Kommentar. Eine Diskrepanz zwischen der 24-Sekunden-Uhr und der Zählweise der Schiedsrichter kann durch einen Fehler des 24-Sekunden-Zeitnehmers entstehen, wenn er die 24-Sekunden-Uhr nach einem erfolglosen Korbwurf bereits bei Ringberührung des Balls nicht nur zurücksetzt, sondern neu startet, obwohl noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat.

- 28-3 Situation.** 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.
- Regelung.** Über den Ablauf der acht Sekunden entscheidet allein der Schiedsrichter.
- 28-4 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.
- 28-5 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.
- 28-6 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 einen Spieler berührt.
- 28-7 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.** Die acht Sekunden werden weitergezählt, sobald A6 den Ball auf dem Spielfeld berührt.
- 28-8 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.
- 28-9 Situation.** A4 dribbelt den Ball aus seinem Rückfeld und bleibt an der Mittellinie in Zwitterstellung stehen, ohne mit seinem Dribbling aufzuhören. Der Schiedsrichter setzt das Zählen der acht Sekunden fort.
- Regelung.** Ein Dribbler ist erst dann im Vorfeld, wenn sowohl beide Füße des Dribblers und der Ball Kontakt mit dem Vorfeld hatten. Solange werden die acht Sekunden weitergezählt.
- 28-10 Situation.** Mannschaft A hat seit vier Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als das Spiel wegen Verletzung von A5 unterbrochen wird. Der Schiedsrichter setzt das Zählen der acht Sekunden fort.
- Regelung.** Bei einer Verletzung eines Spielers der angreifenden Mannschaft wird das Zählen der acht Sekunden - genau wie bei den 24-Sekunden - nur unterbrochen. Mannschaft A hat nur noch vier Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-11 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 weitergezählt. Dribbler A4 ist so lange in seinem Rückfeld, bis er mit beiden Füßen im Vorfeld ist und der Ball das Vorfeld berührt.
- 28-12 Kommentar.** Wird das Zählen der acht Sekunden im Rückfeld aufgrund einer Sprungballsituation unterbrochen und erhält die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, bleibt ihr nur noch die Restzeit der acht Sekunden.

- 28-13 Situation.** Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als auf Halteball entschieden wird. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
- Regelung.** Mannschaft A bleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-14 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.** Legale Aktion. Da A4 nicht mit beiden Füßen im Vorfeld ist, hat er noch Rückfeld-Status, als er den Ball erhält, und darf den Ball ins Rückfeld passen. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-15 Situation.** 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.
- Regelung.** Legale Aktion. Da A4 nicht mit beiden Füßen im Vorfeld ist, hat er noch Rückfeld-Status, als er den Ball erhält, und darf den Ball zu A5 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-16 Situation.** A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und hat einen Fuß (nicht beide) 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.
- Regelung.** Legale Aktion. Da A4 nicht mit beiden Füßen im Vorfeld ist, hat er noch Rückfeld-Status, als er den Ball erhält, und darf den Ball zu A5 passen, der ebenfalls nicht im Vorfeld ist. A5 darf deshalb ins Rückfeld dribbeln, die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-17 Situation.** A4 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt weiter dribbelnd seine Vorwärtsbewegung, während er
- in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
 - mit beiden Füßen im Vorfeld ist, aber den Ball im Rückfeld dribbelt.
 - mit beiden Füßen im Rückfeld ist, aber den Ball im Vorfeld dribbelt.
 - mit beiden Füßen im Vorfeld ist, den Ball im Rückfeld dribbelt und dann mit beiden Füßen ins Rückfeld zurückkehrt.
- Regelung.** In allen genannten Fällen befindet sich Dribbler A4 weiterhin im Rückfeld, da in keinem der Fälle sowohl beide Füße als auch der Ball im Vorfeld sind. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-18 Kommentar.** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel im Rückfeld der angreifenden Mannschaft aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, erhält die angreifende Mannschaft beim anschließenden Einwurf keine neue Acht-Sekunden-Periode, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde.
- 28-19 Situation.** Nach einem Einwurf von der eigenen Endlinie dribbelt A4 seit fünf Sekunden in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, weil die 24-Sekunden-Uhr versehentlich nicht gestartet wurde.
- Regelung.** Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld mit noch drei Sekunden Restzeit für die Acht-Sekunden-Regel.

Art. 29/50 24 Sekunden und Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers

Allgemeines:

- 29/50-1 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

29/50-2 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 (Ballkontrolle)	24-Sekunden-Regelübertretung	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, neue 24 Sekunden

29/50-3 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	Legale Aktion, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, neue 24 Sekunden

29/50-4 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, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter
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, Spiel geht ohne Unterbrechung weiter
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

- 29/50-5 Kommentar.** Die 24-Sekunden-Uhr wird immer dann gestoppt und zurückgestellt, wenn der Ball den Ring berührt und zwar unabhängig davon, ob es sich um einen Wurf, ein Zuspiel oder einen abgelenkten Wurf/Pass handelt.
- 29/50-6 Kommentar.** Die gemäß Regeln 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.
- 29/50-7 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 zurückgestellt.
- 29/50-8 Situation.** A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Die 24-Sekunden-Uhr 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-Uhr, da durch das Verfangen des Balls an der Korbbefestigung eine Sprungball-situation entstanden ist.
- 29/50-9 Situation.** A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Signal der 24-Sekunden-Uhr 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-Uhr 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.
- 29/50-10 Kommentar.** Ertönt das 24-Sekunden-Signal, während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, und verfehlt der Ball den Ring, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, von welcher der Korbwurf erfolgte.
- 29/50-11 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.
- Regelung.** 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A.
- 29/50-12 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-Uhr wegen einer vermeintlichen Ringberührung zurückgesetzt, bzw. wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgestellt, 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-Uhr und der Spielzeit verlangen. Dabei ist darauf zu achten, dass keine Mannschaft durch das Eingreifen benachteiligt wird.
- 29/50-13 Kommentar.** Ertönt das 24-Sekunden-Signal, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, und der Ball verfehlt anschließend den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn, die gegnerische Mannschaft erlangt sofort und eindeutig Ballkontrolle. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 29/50-14 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.

29/50-15 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-Uhr weiter läuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt und anschließend wieder ein Spieler der Mannschaft A Ballkontrolle erlangt.

29/50-16 Situation. 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.

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

29/50-17 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 nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt.

29/50-18 Kommentar. Ertönt das 24-Sekunden-Signal in einer Situation, in der nach Meinung des Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-19 Situation. Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode will A4 zu A5 passen (beide Spieler sind in ihrem Vorfeld), aber der Pass fliegt an A5 vorbei ins Rückfeld der Mannschaft A. Gegenspieler B4 sprintet als Einziger dem Ball hinterher und hätte freien Weg zum Korb, aber bevor er Ballkontrolle erlangen kann, ertönt das 24-Sekunden-Signal.

Regelung. Erlangt B4 unmittelbare und eindeutige Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-20 Kommentar. Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, wird beim anschließenden Einwurf die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgestellt, wenn nach Meinung des Schiedsrichters dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde, sondern mit der verbleibenden Restzeit gestartet.

29/50-21 Situation. In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt die Ballkontrolle und dribbelt den Ball 20 Sekunden lang, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil

- a) die Spieluhr oder 24-Sekunden-Uhr nicht läuft.
- b) eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
- c) die 24-Sekunden-Uhr irrtümlich zurückgestellt wurde.

Regelung. In allen Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von vier Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fortgesetzt. Es würde Mannschaft B benachteiligen, wenn die 24-Sekunden-Uhr auf 24 zurückgestellt würde.

29/50-22 Kommentar. Der Einwurf als Teil der Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul wird auch in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung von der Mittellinie gegenüber dem Anschreiberisch ausgeführt, auch wenn die einwerfende Mannschaft vorher eine Auszeit genommen hat. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgestellt.

29/50-23 Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4, als bei noch sechs Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr

- a) B4 ein unsportliches Foul begeht.

- b) Trainer B ein technisches Foul erhält.
Trainer A oder Trainer B nimmt nun eine Auszeit.

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

29/50-24 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.). Der Schiedsrichter zeigt den Kampfrichtern an, dass Mannschaft A eine neue 24-Sekunden-Periode erhält.

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

Überlagerung mit Schiedsrichterentscheidung:

29/50-25 Situation. Das Signal der 24-Sekunden-Uhr ertönt regulär zum Ablauf der 24-Sekunden-Periode, als der Ball bei einem Korbwurf von A4 bereits in der Luft ist. 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.

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 diesem Viertel, 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 diesem Viertel, 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.

In jedem Fall erhält die einwerfende Mannschaft eine neue 24-Sekunden-Periode.

29/50-26 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 24-Sekunden-Signal 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 24-Sekunden-Signal korrekt und Mannschaft A hat eine Regelübertretung begangen.

29/50-27 Kommentar. Bei absichtlichem Fußballspiel eines Verteidigers im Rückfeld der angreifenden Mannschaft erhält diese eine neue 24-Sekunden-Periode. Der Schiedsrichter macht dies durch das entsprechende Handzeichen deutlich. Gleiches gilt im Vorfeld, wenn die angreifende Mannschaft eine neue 14-Sekunden-Periode erhält. Beträgt bei einem absichtlichen Fußballspiel im Vorfeld die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr 14 oder mehr Sekunden, erhält die einwerfende Mannschaft diese Restzeit, das Handzeichen des Schiedsrichters für eine neue 14-/24-Sekunden-Periode unterbleibt.

29/50-28 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-Uhr verbleiben nur noch vier Sekunden.

29/50-29 Situation. A4 wirft auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der 24-Sekunden-Uhr. 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.

29/50-30 Situation. Kurz vor Ablauf der 24 Sekunden wird A4 in einer Korbwurfaktion gefoult. Erst 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-Uhr gleichzeitig mit dem Foulpfeiff hätte gestoppt werden müssen.

29/50-31 Kommentar. 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.

29/50-32 Situation. 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.

Regelung.

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

29/50-33 Situation. 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 nicht einig, 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.

Regelung.

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

29/50-34 Kommentar. Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (außer wegen eines Ausballs) der Mannschaft, die nicht die Ballkontrolle hat, und die bisher angreifende Mannschaft erhält erneut den Ball zu einem Einwurf in ihrem Vorfeld, gilt für die 24-Sekunden-Uhr folgendes:

Zeigt die 24-Sekunden zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine Restzeit von

- 14 oder mehr Sekunden, wird sie nicht zurückgestellt, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
- 13 oder weniger Sekunden, wird sie auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-35 Situation. B4 verursacht einen Ausball im Vorfeld der angreifenden Mannschaft A. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von acht Sekunden.

Regelung. Mannschaft A verbleiben acht Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

29/50-36 Situation. A4 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B4 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von drei Sekunden.

Regelung. Mannschaft A erhält auf der 24-Sekunden-Uhr neue 14 Sekunden.

- 29/50-37 Situation.** Bei noch vier Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als
- A4
 - B4
- sich verletzt und der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.
- Regelung.** Der einwerfenden Mannschaft A erhält auf der 24-Sekunden-Uhr
- die verbleibenden vier Sekunden.
 - neue 14 Sekunden.
- 29/50-38 Situation.** 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 eine Restzeit von sechs Sekunden. Der Ball geht nicht in den Korb und der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
- Regelung.** Mannschaft A verbleiben sechs Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.
- 29/50-39 Situation.** Bei noch fünf Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr dribbelt A4, als gegen B4 und anschließend gegen Trainer A je ein technisches Foul verhängt wird.
- Regelung.** Beide Strafen heben sich auf, das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A und den verbleibenden fünf Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fortgesetzt.
- 29/50-40 Situation.** Bei noch
- 16 Sekunden
 - 12 Sekunden
- Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld im Angriff, als B4 den Ball absichtlich mit dem Fuß spielt oder ihn faustet.
- Regelung.** Für die Regelübertretung der Mannschaft B erhält Mannschaft A einen Einwurf in ihrem Vorfeld mit
- 16 Sekunden
 - neuen 14 Sekunden
- auf der 24-Sekunden-Uhr.
- 29/50-41 Situation.** Während eines Einwurfs von A4 in seinem Vorfeld hält B4 seine Arme über die Seitenlinie und blockiert den von A4 eingeworfenen Ball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von
- 19 Sekunden.
 - 11 Sekunden.
- Regelung.** Für die Regelübertretung der Mannschaft B erhält Mannschaft A einen Einwurf in ihrem Vorfeld mit
- 19 Sekunden
 - neuen 14 Sekunden
- auf der 24-Sekunden-Uhr.
- 29/50-42 Situation.** A4 dribbelt in seinem Vorfeld, als er von B4 unsportlich gefoult wird. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von sechs Sekunden.
- Regelung.** Nach den Freiwürfen, egal ob erfolgreich oder nicht, wirft Mannschaft A von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch und mit einer neuen 24-Sekunden-Periode ein.
- Die gleiche Regelung gilt im Fall eines technischen oder disqualifizierenden Fouls.
- 29/50-43 Situation.** Im Rückfeld der Mannschaft A spielt B4 den Ball absichtlich mit dem Fuß. Der Schiedsrichter pfeift dies zwar als Regelübertretung, vergisst aber, anschließend das Handzeichen für „neue 24 Sekunden“ zu geben. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer stellt nun eigenmächtig die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurück.
- Regelung.** 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.

29/50-44 Situation. Der Spieler A4 wirft auf den Korb und wird von B4 beim Korbwurf 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. Das 24-Sekunden-Signal ertönt, 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 24-Sekunden-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 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 Korbwurf erfolgreich vollenden konnte. Zusätzlich erhält A4 noch einen Freiwurf.

Vorfeld/Rückfeld:

29/50-45 Situation. A4 wirft ohne Erfolg auf den Korb. Nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird A5 beim Rebound von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul).

Regelung. Mannschaft A erhält Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle des Fouls mit neuen 24 Sekunden.

29/50-46 Situation. A4 wirft ohne Erfolg auf den Korb, der Ball verfehlt den Ring. Dann wird A5 beim Rebound von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von

- 17 Sekunden.
- 12 Sekunden.

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

- 17 Sekunden
- neuen 14 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr.

29/50-47 Situation. Mannschaft A kontrolliert seit fünf Sekunden den Ball in ihrem Rückfeld, als es zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen A4 und B4 kommt. A4 und B4 werden disqualifiziert, die Foulstrafen heben sich auf und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung. Der Einwurf wird ausgeführt von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit der Restzeit von 19 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

Diese Regelung gilt auch nach einer Auszeit in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung.

Anmerkung. Erfolgt der Einwurf ins Rückfeld der Mannschaft A, bleiben ihr nur noch drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.

29/50-48 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 der 24-Sekunden-Uhr.

Regelung. Es handelt sich um eine 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A. Weder liegt ein Rückspiel vor, noch hat Mannschaft A die Ballkontrolle verloren.

Die letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung:

29/50-49 Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels wird A5 in seinem Rückfeld von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul). Nun nimmt Mannschaft A eine Auszeit. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von

- a) 17 Sekunden.
- b) 12 Sekunden.

Regelung. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit

- a) 17 Sekunden
- b) neuen 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

29/50-50 Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels erzielt B4 einen Feldkorb, nach dem Mannschaft A eine Auszeit nimmt.

Regelung. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit neuen 24 Sekunden.

29/50-51 Situation. Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B5 den Ball im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus tippt bei noch

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden

Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft A. In beiden Fällen verbleibt der einwerfenden Mannschaft A nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr.

29/50-52 Situation. Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B5 an dem Dribbler ein Foul begeht (3. Mannschaftsfoul B), bei noch

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden

Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft A mit

- a) neuen 14 Sekunden
- b) 17 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

Irrtümliches 24-Sekunden-Signal:

29/50-53 Situation. Nach einem Foul von B4 im Vorfeld der Mannschaft A bei einer Restzeit von sechs Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr versäumt der 24-Sekunden-Zeitnehmer, vor dem nachfolgenden Einwurf der Mannschaft A seine Anlage auf 14 Sekunden zurückzustellen. Sechs Sekunden nach dem Einwurf ist Mannschaft A noch immer in Ballkontrolle, als das 24-Sekunden-Signal ertönt.

Regelung. Bei irrtümlichem Ertönen des 24-Sekunden-Signals wird dieses grundsätzlich nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Im vorliegenden Fall muss jedoch der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, da der Mannschaft A nach dem irrtümlichen Signal noch acht Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr zustehen. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf diese Restzeit eingestellt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Spieluhr wird nicht korrigiert.

29/50-54 Situation. Nach einem erfolglosen Korbwurf von A4 prallt der Ball vom Ring ab und wird von A5 gefangen. Neun Sekunden später ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal, worauf die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.

Regelung. Da keine 24-Sekunden-Regelübertretung vorliegt, setzen die Schiedsrichter nach Rücksprache mit dem Kommissar und dem 24-Sekunden-Zeitnehmer das Spiel fort. Mannschaft A erhält Einwurf mit einer Restzeit von 15 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

29/50-55 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 stellt seine Anlage zurück. A4 erlangt die Ballkontrolle und nach weiteren acht Sekunden sind jedoch Kommissar und 24-Sekunden-Zeitnehmer überzeugt, dass die 24-Sekunden-Uhr irrtümlich zurückgestellt wurde. Sie machen die Schiedsrichter auf sich aufmerksam und informieren sie, dass seit dem irrtümlichen Zurückstellen der Anlage acht Sekunden vergangen sind.

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

29/50-56 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.

29/50-57 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-Uhr. 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-Uhr 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.

29/50-58 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 zurückgestellt. Der Schiedsrichter ist jedoch der Meinung, B5 habe den Ball nicht kontrolliert und unterbricht das Spiel.

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

Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers:

29/50-59 Kommentar. Ist eine ordnungsgemäße 24-Sekunden-Anlage 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 verbleibende Zeit der 24-Sekunden-Periode durch den 24-Sekunden-Zeitnehmer, beginnend mit 8 Sekunden, 5, 4 bis 1 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.

29/50-60 Kommentar. Sofern eine Mannschaft innerhalb der letzten 24, bzw. 14 Sekunden vor dem Ende eines Spielabschnitts neue Ballkontrolle erlangt, beendet der 24-Sekunden-Zeitnehmer seine Tätigkeit. Er soll sich dann den anderen Kampfrichtern zur Verfügung stellen. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer achtet auf die Position des Balls beim Signal der Spieluhr und darauf, ob ein eventuelles Foul vor oder nach Beginn des Schlusssignals begangen wurde.

29/50-61 Kommentar. Erlangt eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball und die Spieluhr zeigt 24 Sekunden oder weniger, ist die 24-Sekunden-Uhr auszuschalten.

29/50-62 Situation. Mannschaft A erlangt die Ballkontrolle bei noch 22 Sekunden Restzeit auf der Spieluhr.

Regelung. Die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet.

29/50-63 Situation. Bei noch zehn Sekunden auf der Spieluhr und noch sechs Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr tritt B4 im Vorfeld der Mannschaft A absichtlich den Ball mit dem Fuß.

Regelung. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld, die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet.

29/50-64 Situation. Bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch drei Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr tritt B4 im Vorfeld der Mannschaft A absichtlich den Ball mit dem Fuß.

Regelung. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30-1 Kommentar. Begeht eine Mannschaft eine Rückspiel-Regelübertretung, 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 einem Mitspieler im Vorfeld zugespielt werden darf. Der Schiedsrichter hat 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.

30-2 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.

30-3 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 hat ein Spieler der Mannschaft B den Ball als letzter berührt, bevor er in das Rückfeld von A gelangt.

30-4 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.

30-5 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.

Regelung. Kein Rückspiel, 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.

30-6 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. Würde der Ball jedoch zu einem Mitspieler eingeworfen, der sich in „Zwitterstellung“ oder im Rückfeld befindet, hätte es sich um eine Regelübertretung gehandelt, da gemäß dem ursprünglichen Einwurfort der Ball nicht ins Rückfeld hätte gespielt werden dürfen.

- 30-7 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.
- 30-8 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.
- 30-9 Situation.** Spieler A4 kontrolliert einen belebten Ball im Rückfeld und passt den Ball ins Vorfeld. Dort wird der Ball von
- a) seinem Mitspieler A5 oder
 - b) einem Schiedsrichter
- abgelenkt und danach von Spieler A6 im Rückfeld als erster berührt.
- Regelung.** Im Fall a) erhält der Ball durch die Berührung von A5 Vorfeldstatus. Dadurch entsteht durch die Berührung von A6 eine Regelübertretung. Im Fall b) erhält der Ball keinen Vorfeldstatus und gelangt legal wieder ins Rückfeld.
- 30-10 Situation.** A4 erhält in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie den Ball. Er pivотиert um seinen linken Fuß und gerät dabei mit dem rechten Fuß ins Vorfeld.
- Regelung.** A4 hat weiterhin Rückfeldstatus.
- 30-11 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.
- 30-12 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
- a) in Zwitterstellung,
 - b) mit beiden Füßen im Rückfeld,
 - c) 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.
- 30-13 Kommentar.** Befindet sich ein Spieler bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt am Boden hatte.
- Hierzu gibt es folgende Ausnahme: Springt ein Spieler im Vorfeld ab, fängt in der Luft den Ball und erlangt dadurch die Ballkontrolle für seine Mannschaft, könnte er bei einer anschließenden Landung in seinem Rückfeld eine Rückspiel-Regelübertretung nicht vermeiden.
- Deshalb gilt: Erlangt ein Spieler in der Luft die Ballkontrolle für seine Mannschaft, wird sein Vorfeld-/Rückfeld-Status erst festgelegt, nachdem er mit beiden Füßen auf dem Boden gelandet ist.

30-14 Situation. A4 will aus seinem Rückfeld einen schnellen Pass zu A5 im 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 oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.

Regelung. Legale Aktion von B4 in allen Fällen. B4 erlangt in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft und seine Position hinsichtlich Vor- oder Rückfeld wird erst festgelegt, wenn er mit beiden Füßen gelandet ist. Daher befindet sich B4 nach seiner Landung mit Ball legal in seinem Rückfeld.

30-15 Situation. Beim Eröffnungssprungball zwischen A4 und B4 wird der Ball legal getippt. Nichtspringer A5 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet

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

Regelung. Legale Aktion in allen Fällen. A5 erlangt in der Luft die erste Ballkontrolle des Spiels und befindet sich nach seiner Landung mit Ball legal in seinem Rückfeld.

30-16 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

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

Regelung. Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A4 hatte bereits Mannschafts-Ballkontrolle im Vorfeld, bevor A5 den Ball in der Luft fing und im Rückfeld landete. In allen Fällen handelt es sich um eine Rückspiel-Regelübertretung.

30-17 Situation. A4 möchte aus seinem Rückfeld zu A5 im Vorfeld passen. B4 springt in seinem Vorfeld ab und fängt in der Luft. Bevor er landet, passt er den Ball weiter zu B5 im Rückfeld der Mannschaft B.

Regelung. Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft B.

Anmerkung: Erst die Landung mit Ball im Rückfeld definiert den Rückfeld-Status von B4. Er hätte zwar mit Ball im Rückfeld landen dürfen, darf ihn aber nicht noch in der Luft in sein Rückfeld passen.

30-18 Kommentar. Eine Mannschaft verursacht eine Rückspiel-Regelübertretung, wenn ein Spieler mit Ball im Vorfeld ist und verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt und anschließend der Ball von einem Mitspieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird.

30-19 Situation. A4 steht mit beiden Füßen in seinem **Vorfeld** in der Nähe der Mittellinie und spielt den Ball per Bodenpass zu A5, der ebenfalls mit beiden Füßen im **Vorfeld** in der Nähe der Mittellinie steht. Der Ball berührt das **Rückfeld**, bevor er von A5 gefangen wird.

Regelung. Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.

30-20 Kommentar. Es ist legal, wenn ein Spieler mit Ball im Rückfeld ist und verursacht, dass der Ball das Vorfeld berührt, und anschließend der Ball von einem Mitspieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird.

30-21 Situation. A4 steht mit beiden Füßen in seinem **Rückfeld** in der Nähe der Mittellinie und spielt den Ball per Bodenpass zu A5, der ebenfalls mit beiden Füßen im **Rückfeld** in der Nähe der Mittellinie steht. Der Ball berührt das **Vorfeld**, bevor er von A5 gefangen wird.

Regelung. Legale Aktion.

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.

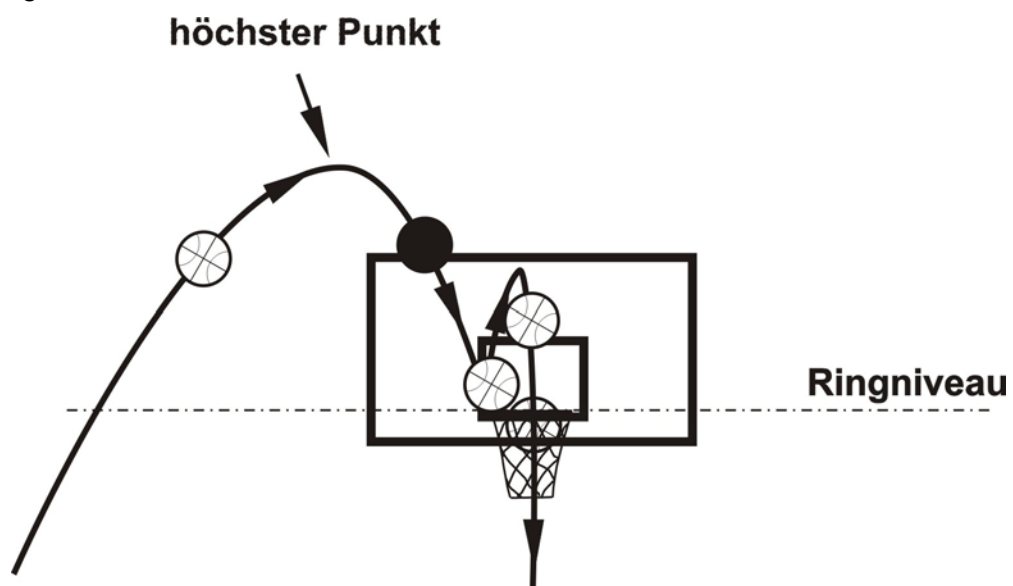


Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer

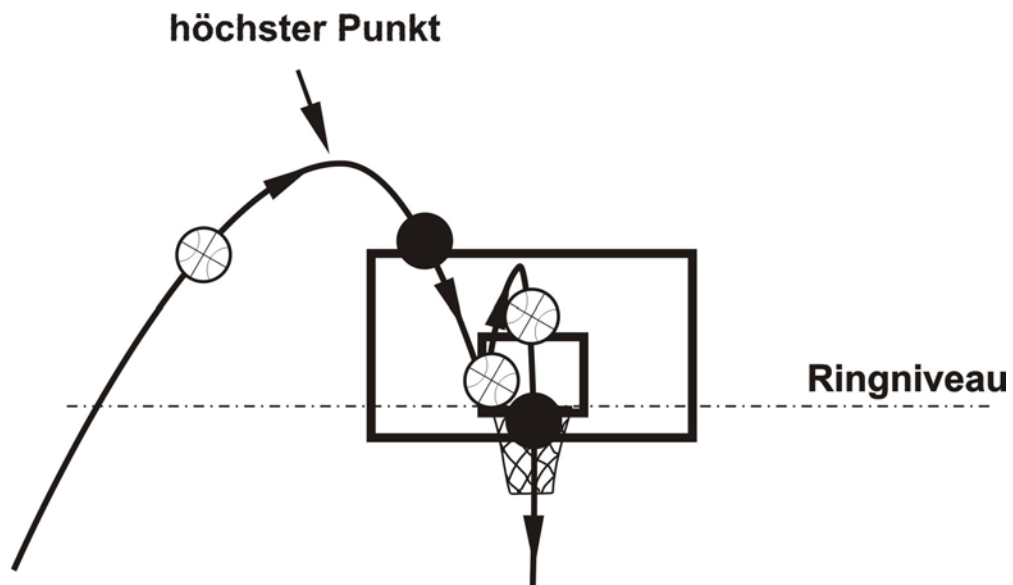


Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger

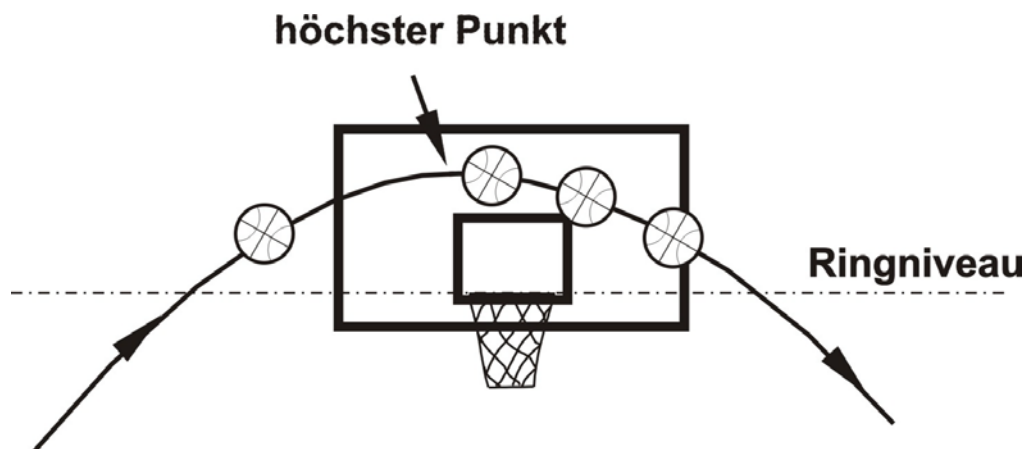


Bild 31.5 Zuspiel, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger

31-4 Kommentar. Am Ende eines Spielabschnitts können Situationen auftreten, in denen das Zeitnehmer-Signal für das Ende des Spielabschnitts ertönt, während sich der Ball nach einem Korbwurf in der Luft befindet (siehe **Situation 1**). Ähnliche Situationen können auftreten, wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und nun ein Schiedsrichter pfeift (siehe **Situation 2**), sowie wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und das 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 des Spielabschnitts		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Goaltending, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielabschnitt

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 Spielabschnitt	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Legale Aktion, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, 2, bzw. 3 Punkte, Ende Spielabschnitt

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 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.
- 31-7 Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A4 greift B4 von unten durch den Korb und berührt den Ball,
a) bevor dieser den Ring berührt.
b) als dieser den Ring berührt hat, aber immer noch in den Korb gehen kann.
Regelung. B4 begeht eine Regelübertretung, da er den Ball illegal berührt. In beiden Fällen wird A4 ein Punkt angeschrieben, im Fall a) wird zusätzlich gegen B4 ein technisches Foul verhängt.
- 31-8 Kommentar.** Befindet sich der Ball oberhalb des Rings, bei einem Zuspiel oder nachdem er den Ring berührt hat, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

- 31-9 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.
- 31-10 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.
- 31-11 Situation.** Bei 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.
- 31-12 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 er legal von einem Spieler berührt wird, bevor er in den Korb geht.
- 31-13 Situation.** Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A4 prallt der Ball vom Ring nach oben ab. B4 versucht, den Ball weg zu tippen, tippt ihn aber in den Korb.
- Regelung.** Die Ballberührung durch B4 ist legal. Der Status des Freiwurfs hat sich jedoch geändert und es werden zwei Punkte für Mannschaft A gegeben.
- 31-14 Kommentar.** Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Aufwärtsflug, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.
- 31-15 Situation.** Bei einem Korbwurf von A4 berührt B5 (oder A5) den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von
- A6.
 - 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 in Höhe der Freiwurflinie.
Im Fall b) werden zwei/drei Punkte für Mannschaft A gegeben.
- 31-16 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.
- 31-17 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.
- 31-18 Situation.** Nach einem Einwurf von A4 ist der Ball in der Zone im Abwärtsflug über Ringniveau und wird
- vom Verteidiger B5
 - vom Angreifer A5
- berührt.

Regelung. In beiden Fällen ist die Aktion legal, da es sich bei einem Einwurf nicht um einen Korbwurf handelt.

31-19 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.

31-20 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.

31-21 Kommentar. Versetzt ein Spieler während eines Korbwurfs Spielbrett oder Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb in den Korb oder nicht in den Korb geht, handelt es sich um Stören des Balls.

31-22 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.

31-23 Situation. 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.

Regelung. Bei einem Korbwurf bleibt der Ball auch nach dem Signal zum Ende des Spiels belebt. B4 begeht eine Regelübertretung (Stören des Balls), und es werden drei Punkte für Mannschaft A gegeben.

31-24 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.

Regelung. Bei einem Dunking handelt es sich um eine Korbwurfaktion. Sofern der Ball nach Beurteilung des Schiedsrichters wegen der Schwingung den Korb verfehlt, hat B4 durch Stören des Balls eine Regelübertretung begangen und Mannschaft A werden zwei Punkte zuerkannt.

31-25 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.

31-26 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.

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

31-27 Situation. A4 bekommt in der Nähe der Zone den Ball und erzielt per Dunking einen Korb. Dabei berührt er den Ring bzw. das Netz.

Regelung. Die Aktion ist legal. Die Berührung des Rings oder des Netzes ist nur für den Zeitpunkt verboten, wenn der Ball nach einem Korbwurf Kontakt mit dem Ring hat.

31-28 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.

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

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)

33-1 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.

33-1 Kommentar. Absicht der No-charge-Halbkreisregel ist, zu verhindern, dass ein Verteidiger dafür belohnt wird, eine Position unter seinem eigenen Korb nur aus dem Grund einzunehmen, um ein Charging-Foul gegen einen zum Korb ziehenden Angreifer zu verursachen.

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

- a) der Verteidiger 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 abprallt und es zu einem Kontakt kommt.
- c) Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.

33-2 Situation. A4 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

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

33-3 Situation. A4 dribbelt entlang der Endlinie und springt, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, schräg oder rückwärts in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. 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 33.1).

33-4 Situation. Nach einem Korbwurf von A4 prallt der Ball vom Ring ab. A5 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. Charging-Foul von A5. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden.

- 33-5 Situation.** A4 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen 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 zum Korbleger.

Regelung. Charging-Foul von A4. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, weil A4 mit seinem Körper illegal den Weg für A5 zum Korb frei macht.

- 33-6 Situation.** A4 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er den Ball zu A5, der in der Ecke des Spielfelds steht. A4 springt in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. Legale Aktion von A4, die No-charge-Halbkreisregel ist anzuwenden.

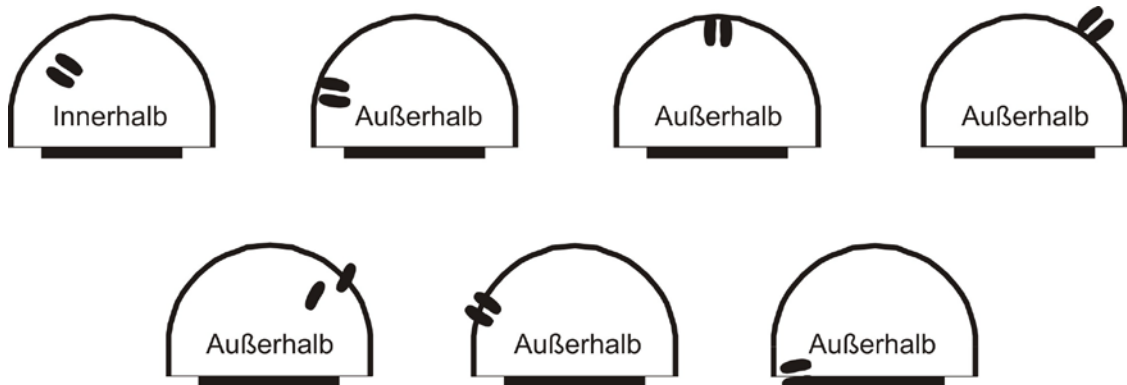


Bild 33.1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs

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 Laufschritten 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
- geht rückwärts in B4 hinein, als er zum Korb ziehen will,
 - dreht sich zum Sprungwurf und stößt dabei B4 mit Arm oder Schulter aus dessen Position,
 - versucht ein Dribbling um B4 herum, findet jedoch B4 direkt in seiner Bahn, so dass er in den Körper von B4 hineinläuft,
 - versucht ein Dribbling um B4 herum. Dabei benutzt er seinen freien Arm, um B4 von sich fernzuhalten.
 - 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:

- 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.
 - 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 34-14: 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 hier das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anwenden und 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.
- Der Korbwurf ist erfolgreich.
 - 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 dieser und die verteidigende Mannschaft erhält Einwurf von der Endlinie. Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Sprungballsituation.

35-3 Situation. A4 foult 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. 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.

35-5 Situation. Während der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel

- a) wird ein Doppelfoul gegen A5 und B5 verhängt, die sich gegenseitig schlagen. Beide Spieler werden disqualifiziert.
- b) wird je ein technisches Foul zuerst gegen Trainer A und anschließend gegen Trainer B verhängt.

Regelung. In beiden Fällen kompensieren sich die Strafen. Das zweite Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch gemäß Richtung des Einwurfanzeigers.

- 35-6 Kommentar.** Kommt es zu gegensätzlichen Entscheidungen der Schiedsrichter oder geschehen Regelverletzungen zu annähernd gleicher Zeit und folgt aus einer dieser Entscheidungen, dass ein erzielter Korb nicht zählt, dann hat diese Korb-Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.
- 35-7 Situation.** 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“.
- Regelung.** Dies ist ein Doppelfoul und der Korb kann nicht zählen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Mannschaft A hat nur noch die zum Zeitpunkt des Doppelfouls verbliebene Zeit der 24-Sekunden-Periode.

Art. 36 Unsportliches Foul

- 36-1 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.
- 36-2 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.
- 36-3 Situation.** Bei einem Schnellangriff der 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.
- 36-4 Situation.** A4 wird bei einem Korbwurf von B4 gefoult. Nach dem Pfiff setzt er seine Korbwurfbewegung fort und wird dabei von B5 überhart daran gehindert, den Korbwurf abzuschließen.
- Regelung.** Die Aktion von B5 ist als unsportliches Foul zu ahnden. A4 erhält insgesamt vier Freiwürfe und zusätzlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 36-5 Kommentar.** Während der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder 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.

- 36-6 Situation.** 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.

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

- 36-7 Situation.** 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.

Regelung. 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.

- 36-8 Kommentar.** In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels und bei knappem Spielstand hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen. In der Absicht, die Spieluhr sofort wieder zu stoppen oder nicht starten zu lassen, verursacht ein Verteidiger einen Kontakt an einem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat. Dieser Kontakt ist sofort als ein „normales“ persönliches Foul zu pfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend. **Das Vorteil-/Nachteil-Prinzip wird nicht angewendet.**

- 36-9 Situation.** 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.

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

- 36-10 Situation.** 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.

Regelung. A5 hat durch dieses Foul keinen Vorteil, der Kontakt ist aber sofort als „normales“ persönliches Foul von A5 abzupfeifen, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

- 36-11 Situation.** 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.

Regelung. 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. 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 böartige 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 Spielausschluss 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 deeskalierend reagieren, ohne gleich Sanktionen zu verhängen. Schiedsrichter und Kommissar müssen alles tun, um die Situation zu beruhigen und dürfen sich keinesfalls durch eigene 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. B8 wird disqualifiziert. Der Korb zählt und A7 erhält einen zusätzlichen Freiwurf. Falls A7 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 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 per se 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. 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 bis zum Spielende. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

38-2 Situation. Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen
a) Stören eines Einwurfs.
b) seines Verhaltens.
c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

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

38-3 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.

38-4 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.

38-5 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.

38-6 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 das dritte Viertel. Vor Beginn des dritten Viertels erhält Mannschaft B zwei Freiwürfe und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

38-7 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 das dritte Viertel. Das Foul von Trainer A wird in seiner Foulspalte angeschrieben („C“-Foul) und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. Vor Beginn des dritten Viertels erhält Mannschaft B vier Freiwürfe und den Ball zum Einwurf von der Mittellinie. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

38-8 Kommentar. Begeht ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied, das zugleich Spielertrainer ist, während einer Spielpause ein technisches Foul, wird dieses als Spielerfoul angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls des nachfolgenden Viertels.

38-9 Situation. Gegen Spielertrainer A4 wird ein technisches Foul verhängt für
a) Hängen am Ring beim Aufwärmen vor dem Spiel oder in der Halbzeitpause.
b) unsportliches Verhalten während einer Spielpause.

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

38-10 Kommentar. Befindet sich ein Spieler in der Korbwurfaktion, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. winken mit der Hand, um die Sicht des Werfers zu beeinträchtigen, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion benachteiligt, kann ein technisches Foul verhängt werden, wird er nicht benachteiligt, ist eine Verwarnung auszusprechen.

38-11 Situation. 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.

Regelung.

a) B4 ist zu verwarnen und die Verwarnung ist Trainer B mitzuteilen. Sie gilt dann für derartiges oder ähnliches Verhalten für alle Spieler der Mannschaft B und bis zum Spielende. Falls Mannschaft B bereits zuvor deswegen verwarnet wurde, wird gegen B4 ein technisches Foul verhängt.
b) Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.

38-12 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.

38-13 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.

38-14 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.

38-15 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 Freiwurf ausführt.

Regelung. Der Trainer darf sich mit diesem Spieler unterhalten. Allerdings darf dadurch keine Verzögerung in der Ausführung der Freiwürfe eintreten. Eventuell wird der Schiedsrichter den Ball an der Freiwurflinie niederlegen und mit dem Zählen der fünf Sekunden beginnen, innerhalb derer der Freiwurf auszuführen ist.

38-16 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.

38-17 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.

38-18 Situation. In der Halle der Mannschaft A ist die Spieluhr an der Wand hinter dem Anschreibertisch angebracht. Die räumlichen Verhältnisse zwischen den Mannschaftsbank-Bereichen und der Wand sind sehr beengt. Die am Spiel Beteiligten können von den Mannschaftsbank-Bereichen nur sehr erschwert die Spielzeit einsehen. In der achten Minute des vierten Viertels, beim Spielstand von 88:89, wird ein Foul gegen 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 Umstands, 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.

38-19 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.

38-20 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.

38-21 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 des zweiten oder eines späteren Viertels kommt ein Spieler neu auf das Spielfeld, ohne sich beim Schreiber 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.

38-22 Situation. Im Verlauf der ersten beiden Viertel 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.

38-23 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.

38-24 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,

- 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.

Regelung. In allen Fällen ist gegen Trainer B ein technisches Foul („B“-Foul) zu verhängen. Außerdem gilt:

- a) B4 muss das Spielfeld sofort verlassen.
- b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen.
- c) und d) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen.

Nachdem alle unter a), b) und c) genannten Aktionen abgeschlossen sind, wird die Strafe für das technische Foul gegen Trainer B ausgeführt.

38-25 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.

38-26 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 foult. 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.

38-27 Kommentar. Wenn ein Spieler sein fünftes 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, Foulsentscheidungen, 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.

38-28 Situation. 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).

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.

In allen Fällen ist gegen Trainer B ein technisches Foul (B-Foul) zu verhängen.

38-29 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.

38-30 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.

38-31 Situation. A10 möchte für A4 eingewechselt werden, und beim nächsten toten Ball, der durch ein Foul von A4 entsteht, betritt A10 das Spielfeld. Kampfrichter 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 erfolglosen 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 bzw. drei Freiwürfe aus.

38-32 Situation. 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.

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

38-33 Kommentar. Lässt sich ein Spieler fallen, um ein Foul an sich vorzutäuschen und dadurch einen Vorteil zu erhalten – sei es, dass seinem Gegenspieler ungerechterweise ein Foul gepfiffen wird oder dass die Atmosphäre unter den Zuschauern gegenüber den Schiedsrichtern aufgeheizt wird, dann ist ein solches Verhalten als unsportlich anzusehen.

38-34 Situation. 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 verwirrt und ihr Trainer hierüber informiert worden.

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

38-35 Kommentar. 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.

38-36 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.

38-37 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 am Anschreibertisch wie Scouter oder Techniker.

38-38 Situation. Beim fünften Foul eines gegnerischen Spielers spielt der offizielle Hallensprecher über seine Anlage den Anfang des Lieds „Its time to say good bye“ ein.

Regelung. Alle Handlungen müssen im Geist sportlicher Haltung und des „Fair play“ geschehen. Ist die Atmosphäre zwischen allen am Spiel Beteiligten so gut, dass durch das Einspielen eines Lieds oder Geräuschs 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 grundsätzlich in gleicher Weise angewandt werden.

Andernfalls ist diese Handlungsweise durch den 1. Schiedsrichter oder – falls anwesend – 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.

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. Die Entscheidung auf Spielabbruch durch den 1. Schiedsrichter ist eine Ermessensfrage. Grundsätzlich muss ein Spiel, wenn es die Umstände zulassen, zu Ende geführt werden.

39-4 Kommentar. Es gibt Situationen, verursacht durch Zuschauer oder Spieler, die es rechtfertigen, ein Spiel abubrechen. Dazu gehören schwere und grobe Tätlichkeiten gegenüber einem Schiedsrichter, bei denen 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. Ist ein Kommissar eingesetzt, ist der Spielabbruch mit diesem abzustimmen.

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 Faustschlag ins Gesicht.
- b) Während des Spiels stürzt aus einer vorderen Zuschauerreihe ein Zuschauer auf den Schiedsrichter, schlägt auf ihn ein und versetzt ihm einen heftigen Faustschlag 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-Uhr 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.

39-10 Kommentar. Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält dieselbe Mannschaft Einwurf, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war. Ihr steht bei der Spielfortsetzung nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr vor der Unterbrechung zu.

39-11 Situation. Mannschaft A hat seit 20 Sekunden Ballkontrolle, als auf dem Spielfeld eine Situation entsteht, die zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung führt. Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs.

Regelung. Mannschaft A, die vor der Ausschreitung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit nur noch vier Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anzeige.

Art. 40 Spieler mit fünf Fouls

40-1 Kommentar. Ein Spielertrainer, gegen den das fünfte Foul als Spieler verhängt wurde, kann weiterhin als Trainer seiner Mannschaft tätig sein. Ein Spielertrainer, der disqualifiziert wurde, gleichgültig ob als Spieler oder als Trainer, ist von einem weiteren Mitwirken als Spieler und Trainer ausgeschlossen, da er mit seiner Disqualifikation in den Umkleideraum seiner Mannschaft verwiesen wurde.

40-2 Situation. B5 scheidet mit seinem fünften Foul aus dem Spiel aus. Auf dem Weg zur Bank beschimpft er den Schiedsrichter, der daraufhin ein technisches Foul verhängt.

Regelung. Das technische Foul wird dem Trainer („B“-Foul) angeschrieben 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 des vierten Viertels begangen worden sind.

41-3 Kommentar. Alle in einer Spielpause begangenen Fouls gegen Mannschaftsmitglieder werden den Mannschaftsfouls des folgenden Viertels zugerechnet. Zu den Mannschaftsfouls gehören nicht die Fouls, die dem Trainer angeschrieben werden. Jede Verlängerung ist hinsichtlich der Anzahl der Mannschaftsfouls als Fortsetzung des vierten Viertels anzusehen.

- 42-1 Kommentar.** In Sonderfällen, also bei mehreren Strafen während derselben Uhr-Stopp-Periode, müssen die Schiedsrichter besonders auf die Reihenfolge achten, in der Regelübertretungen oder Fouls begangen wurden, um entscheiden zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche Strafen sich aufheben.
- 42-2 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.
- 42-3 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.
- 42-4 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.
- 42-5 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.
- 42-6 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.
- 42-7 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.
- 42-8 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.
- 42-9 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.
- 42-10 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 Freiwürfer 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.
- 42-11 Kommentar.** Der Zeitraum vor Spielbeginn und die Pausen zwischen allen Spielabschnitten werden jede für sich ebenfalls als Uhr-Stopp-Periode betrachtet.
- 42-12 Kommentar.** Ereignen sich mehrere Fouls in dem Zeitraum vor dem Spiel oder in den Pausen zwischen den Spielabschnitten, werden die Strafen in der Reihenfolge ihres Entstehens aufgerechnet. Die übrig bleibenden Strafen werden ausgeführt.
- 42-13 Situation.** Spieler A4 begeht ein Foul an B4 (5. Mannschaftsfoul 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.
- 42-14 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 Zone auf, da der Ball nach dem letzten Freiwurf tot ist. Schließlich erhält Mannschaft A Einwurf an der Mitte der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 42-15 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.
- 42-16 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.
- 42-17 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 Freiwürfer zur Verfügung steht, begeht A5 ein persönliches Foul an B5. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul der Mannschaft A in diesem Viertel.

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.

42-18 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.

42-19 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-Uhr wird nicht zurückgestellt, sondern läuft mit den verbleibenden sechs Sekunden weiter.

42-20 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.

42-21 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 Fällen muss das unsportliche Foul von B4 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.

42-22 Situation. A4 macht einen Sprungwurf und wird dabei von B4 gefoult. Anschließend, A4 befindet sich immer noch in der Luft, wird er von B5 gefoult.

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

- 42-23 Situation.** A4 begeht einen Schrittfehler. Bevor der Ball einem Spieler der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht, foult B5 den Spieler A5. Dies ist das fünfte 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.
- 42-24 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.
- 42-25 Situation.** B4 begeht ein unsportliches Foul an A4. Anschließend wird auf technisches Foul gegen Trainer A und gegen Trainer B entschieden.
- Regelung.** Die Strafen heben sich in der Reihenfolge auf, in der sie entstanden sind, also die Strafe für das unsportliche Foul von B4 und die Strafe für das technische Foul gegen Trainer A. Übrig bleibt die Strafe für das technische Foul gegen Trainer B. Mannschaft A erhält zwei Freiwürfe (Freiwerfer nicht festgelegt) und anschließend Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- 42-26 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.
- 42-27 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf begehen A5 und B5
- ein Doppelfoul.
 - je ein technisches Foul.
- Regelung.** Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, anschließend wirft A4 seinen zweiten Freiwurf. Das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.
- 42-28 Situation.** A4 erhält zwei Freiwürfe, die beide erfolgreich sind. Bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt ist, begehen A5 und B5
- ein Doppelfoul.
 - je ein technisches Foul.
- Regelung.** 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.
- 42-29 Kommentar.** 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 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.
- 42-30 Situation.** Während der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertels wird gegen A5 und B5 ein Doppelfoul oder gegen Trainer A und B je ein technisches Foul verhängt. Der Einwurfanzeiger zeigt in Richtung
- Mannschaft A.
 - Mannschaft B.

Regelung.

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

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 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 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.

Der Freierwerfer muss eine von ihm ausgewählte Position hinter der Freiwurflinie einnehmen.

Die Spieler an der Zone dürfen diese und die Neutrale Zone erst betreten, wenn der Ball die Hand des Freierwerfers verlassen hat. Die Neutrale Zone ist als eine 40 cm breite Fläche zwischen der ersten und zweiten Position auf beiden Seiten der Zone definiert.

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 Freierwerfers 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 Freierwerfers 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 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 Zone. Sie haben sich hinter der Verlängerung der Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie aufzuhalten.

- 43-7 Situation.** Der Freiwurfer hat einen lustigen Einfall. Er wirft den Freiwurf, indem er den Ball auf den Boden prellt. Der Ball geht dann von dort aus in den Korb.

Regelung. Der Korb zählt nicht, da ein Freiwurf beendet ist, wenn der Ball den Boden berührt. Der Freiwurf ist so zu werten, als ob der Ball den Ring verfehlt hätte.

Anmerkung. Ein auf diese Weise erzielter Feldkorb wäre gültig.

- 43-8 Kommentar.** Der Freiwurfer muss eine Position hinter der Freiwurflinie einnehmen und innerhalb des Halbkreises bleiben. Ebenso müssen die Spieler, die während der Ausführung von Freiwürfen an der Zone Aufstellung genommen haben, mit ihren Füßen außerhalb imaginärer Wände bleiben, die durch den Freiwurfbereich und die Begrenzungslinien der 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 Freiwurfers nicht beeinträchtigen.

- 43-9 Kommentar.** Unsportliche Aktionen wie Wedeln mit den Armen, verbale Störungen, etc. insbesondere durch den Verteidiger, der dem Freiwurfer am nächsten steht, führen bei einem erfolglosen Freiwurf zu einer Wiederholung.

- 43-10 Situation.** Beim ersten von zwei oder drei Freiwürfen bzw. bei einem Freiwurf, auf den noch eine Einwurfstrafe folgt, begeht der Freiwurfer eine Regelübertretung.

Regelung. Sofern der Freiwurf erfolgreich ist, zählt er nicht. Dem Freiwurfer steht jedoch noch der zweite bzw. dritte Freiwurf zu, bzw. das Spiel wird mit Einwurf fortgesetzt.

- 43-11 Situation.** Während der Ausführung des letzten Freiwurfs von A4 läuft B4 in die 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.

- 43-12 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.

- 43-13 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.

43-14 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.

43-15 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.

43-16 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.

43-17 Situation. Nach einem letzten oder einzigen Freiwurf von A5 springt der Ball vom Ring hoch und kann noch in den Korb fallen. B5 tippt den fallenden Ball

- a) weg.
- b) versehentlich in den eigenen Korb.

Regelung. Die Aktion von B5 ist legal. Im Fall b) zählt der Korb zwei Punkte, die dem gegnerischen Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben werden.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

Allgemeine Vorgehensweise:

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. |

44-2 Kommentar. 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.

Gewähren von nicht zustehenden Freiwürfen:

44-3 Situation. A4 wird von B4 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). 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.

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, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

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

44-4 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.

Nicht Gewähren von zustehenden Freiwürfen:

44-5 Situation. A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. 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.

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

44-6 Situation. A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf wird A5 beim erfolglosen Korbwurf von B5 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.

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

44-7 Situation. A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erhält A5 den Ball, dribbelt und verliert den Ball an B5, den er daraufhin foult (5. Mannschaftsfoul B).

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.

44-8 Situation. B4 foult den Dribbler A4 in der 10. Minute des zweiten Viertels. Nach dem Einwurf durch Mannschaft A geht das Viertel 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 des dritten Viertels ist eine Korrektur möglich. Die Freiwürfe werden zu Beginn des dritten Viertels nachgeholt.

44-9 Situation. Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe, sondern Mannschaft A ein Einwurf zugesprochen. Nach dem Einwurf erzielt A5 einen Feldkorb. Bevor der Ball wieder belebt ist, bemerken die Schiedsrichter den Fehler.

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

44-10 Situation. Spieler B4 foult A4 (5. Mannschaftsfoul B). Irrtümlich wird der Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf an A5 übergeben und das Spiel fortgesetzt. Der Fehler wird entdeckt, als

- bei laufender Spieluhr A4 den eingeworfenen Ball gefangen hat und dribbelt.
- bei laufender Spieluhr A4 den eingeworfenen Ball gefangen hat und zu A6 passen will, jedoch B6 den Pass abfängt und somit Ballkontrolle erlangt.
- der Einwurf von A5 durch B4 ins Aus abgefälscht wurde und die Spieluhr durch den Pfiff des Schiedsrichters gestoppt ist.
- 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.

44-11 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 zurück springenden Ball. Nach drei Sekunden ist das Spiel ohne weitere Vorkommnisse beendet.

Regelung. In diesem Fall ist eine Korrektur möglich, solange der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen nicht unterschrieben hat. Der 2. Freiwurf wird ausgeführt und, falls erfolgreich, geht das Spiel in die Verlängerung. Die gespielten drei Sekunden werden nicht korrigiert.

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.

Irrtümlich Punkte gegeben/nicht gegeben:

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 gegebenen Frist die Möglichkeit, eine Korrektur vornehmen zu lassen. Wenn die Schiedsrichter einen korrigierbaren Fehler bemerken, können sie das Spiel sofort unterbrechen, solange keine Mannschaft dadurch benachteiligt wird.

44-14 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 Foulpfeiffs 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.

44-15 Situation. Der 1. Schiedsrichter bemerkt in der Spielpause zwischen dem ersten und zweiten Viertel, 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.

Falscher Freierwerfer:

44-16 Kommentar. Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der Freiwurflinie zugesprochen. 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, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, wird der falsche Freierwerfer ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.

44-17 Situation. A4 wird von B4 gefoult (6. 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.

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

44-18 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.

44-19 Situation. A4 wird beim Korbwurf von B4 gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstelle von A4, der wegen des Fouls von B4 an ihm zuerst zwei Freiwürfe werfen müsste, führt A5 alle vier Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hand des Einwurfers der Mannschaft A zum Einwurf als Teil der Strafe für das technische Foul gegen Trainer B verlassen hat.

Regelung. Die beiden von A5 ausgeführten Freiwürfe, die A4 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Die anschließenden Freiwürfe für das technische Foul wurden korrekt ausgeführt, das Spiel wird daher mit Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

44-20 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.

44-21 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.

44-22 Situation. Vier Sekunden vor Ende des dritten Viertels wird A5 unsportlich gefoult. Nach den Freiwürfen und dem nachfolgenden Einwurf von der Mittellinie ertönt nach vier Sekunden das Signal zum Ende des Viertels. 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 das nächste Viertels beginnt mit dem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

Anmerkung. Ereignet sich dieser Fehler am Ende des vierten Viertels, können die Freiwürfe bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters gestrichen werden. Dadurch kann sich das Endergebnis des Spiels ändern und gegebenenfalls eine Verlängerung erforderlich, bzw. nicht mehr erforderlich werden.

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

45-1 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. 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.

45-3 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.

45-4 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.

45-5 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 beste-

hen, 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.

- 45-6 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.

- 45-7 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.

- 45-8 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 angeschrieben („B“-Fouls).

- 45-9 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-Zeitneh-

mers. 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.

Der Vertreter des Gastvereins ist vor Spielbeginn den Schiedsrichtern zu benennen und kann nach Spielbeginn nicht mehr durch eine andere Person ersetzt werden.

45-10 Kommentar. Kann ein Spieler zur Identitätsfeststellung vor dem Spiel seinen Teilnehmerausweis nicht vorlegen, hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken:

- a) Bei Vorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art des Dokuments.
- b) Bei Nichtvorlage eines Lichtbildausweises bzw. eines anderen Dokuments:
Name, Vorname, Geburtsdatum und Verein.

In beiden Fällen muss der betreffende Spieler die notierten Angaben über seine Person durch seine Unterschrift bestätigen.

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. 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.

46-5 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.

46-6 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.

46-7 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.

46-8 Situation. Zwei Sekunden vor Ende des vierten Viertels 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.

46-9 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.

46-10 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.

46-11 Kommentar. In den letzten Sekunden vor Beendigung eines Spielabschnitts, insbesondere des vierten Viertels, kann es sehr hektisch zugehen, wenn ein knapper Spielstand vorliegt. Oft 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.

Die Regeln schreiben vor, dass der Zeitnehmer Maßnahmen ergreifen soll, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist. Er kann z. B. durch Aufstehen, Gesten (Winken) auf sich aufmerksam machen oder gar auf das Spielfeld laufen. 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.

- 46-12 Situation.** Beim Schlussignal 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 Schlussignal.

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.

- 46-13 Situation.** Während der Ball infolge eines Korbwurfs in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. 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
- der Ball noch nicht zum Korbwurf in der Luft war.
 - 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 Schlussignal 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 Schlussignal geschah, wird es in jedem Falle bestraft. Ereignet sich das Foul nach dem Schlussignal, werden keine Freiwürfe mehr verhängt. War das Foul grob unsportlich, kann der Schiedsrichter nur noch eine Meldung an die spielleitende Stelle machen.

- 46-14 Situation.** Der Spieler A4 macht einen Korbwurf, während das Signal zum Ende des vierten Viertels 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 (Schlussignal 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.

46-15 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 Werfers verlassen hat und/oder ob der Korbwurf zwei oder drei Punkte zählt. Allein der 1. Schiedsrichter 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 des anschließenden Spielabschnitts erfolgen, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

46-16 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.

46-17 Situation. Mit dem Signal zum Ende eines Viertels 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

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

Regelung.

- Der 1. Schiedsrichter lehnt den Antrag von Trainer B ab.
- 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 des Viertels oder des Spiels die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb für Mannschaft A bestätigt.

46-18 Situation. Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit dem Ertönen des Signals zum Ende eines Viertels 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 des anschließenden Spielabschnitts beantragt Trainer A eine Betrachtung der Videoaufzeichnung.

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.

46-19 Situation. Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zu Ende eines Viertels bzw. des Spiels erzielt B4 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte und nicht die von Mannschaft B geforderten drei Punkte. Vor Beginn des nächsten Spielabschnitts, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterzeichnet hat, beantragt Trainer B eine Betrachtung der Videoaufzeichnung.

Regelung. 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. Dem Antrag von Trainer B wird stattgegeben.

46-20 Kommentar. 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.

46-21 Situation. A4 wirft gleichzeitig mit dem Signal zum Ende eines Viertels oder des Spiels auf den Korb. Der Ball geht in den Korb. Trainer B beantragt eine Betrachtung der Videoaufzeichnung, da seiner Meinung nach der Ball die Hand des Werfers erst nach Ertönen des Schlusssignals verlassen hat. Es steht kein vom 1. Schiedsrichter zu diesem Zweck genehmigtes technisches Gerät zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video zu betrachten, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde.

Regelung. 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

sind Verletzungen der Regeln, bei der als Strafe der Verlust des Balls festgelegt ist (Ausnahmen: Einzelfälle nach Art. 31 und Art. 43).

Fouls

sind Verletzungen der Regeln, die entweder einen persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder ein unsportliches Verhalten beinhalten. Jedes Foul wird gemäß den entsprechenden Artikeln angeschrieben und bestraft.

47-2 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 im ersten Viertels, 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.
- 47-9 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 Wechsellmöglichkeit. Dies gilt allerdings nicht nach einem Feldkorb während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels 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.

Art. 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

- 48-1 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.
- 48-2 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.
- 48-3 Kommentar.** Wenn sich der Ersatzspieler, der eingewechselt werden soll, zum Anschreibertisch begeben hat, muss sich der Anschreiber auf die nächste Wechselmöglichkeit konzentrieren.
- 48-4 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 Freierfer zur Verfügung steht.
- bei einem Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

48-5 Situation. Während der letzten Sekunden eines Spielabschnitts 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.

48-6 Situation. Der Ball ist tot, die Spieluhr ist gestoppt. Die Schiedsrichter haben wegen zu großen Lärms folgendes Signal nicht gehört:

- Für eine angemeldete Auszeit oder einen Spielerwechsel.
- Zur Anzeige eines fünften persönlichen Fouls.
- Das 24-Sekunden-Signal.
- Zur Anzeige eines drohenden korrigierbaren Fehlers, z. B. sind wegen Überschreitens der Mannschaftsfoulgrenze 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. der 24-Sekunden-Uhr 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

- die Auszeit oder der Spielerwechsel gewährt.
- der Spieler mit 5 Fouls ausgewechselt.
- die Konsequenz aus dem 24-Sekunden-Signal beachtet.
- der Fehler verhindert bzw. korrigiert.

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

48-7 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 eines Viertels 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.

48-8 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.

48-9 Kommentar. Der Anschreiber ist für die Aufbewahrung des Anschreibebogens bis zum Ende des Spiels verantwortlich.

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: Letzte zwei Minuten des vierten Viertels und oder einer 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 Spielbeginn 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 einen Spielabschnitt 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 des vierten Viertels und jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

49-5 Kommentar. Der Zeitnehmer muss seine Stoppuhr zur Messung der Spielpausen sofort nach dem Signal zum Ende des ersten, zweiten und dritten Viertels starten. Anschließend hat er sich wie folgt zu verhalten:

- Vor Beginn des zweiten und vierten Viertels (zwei Minuten Spielpause):

Nach 1:30 Minuten auf der Stoppuhr des Zeitnehmers muss dieser sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 30 Sekunden Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und beide Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.

- Vor Beginn des dritten Viertels (15 Minuten Halbzeitpause):

Nach 12:00 Minuten auf der Stoppuhr des Zeitnehmers muss dieser sein Signal ertönen lassen, dass nur noch drei Minuten bis zum Beginn des Viertels verbleiben.

Nach 13:30 Minuten muss der Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen, um die Mannschaften und Schiedsrichter zu informieren, dass nur noch 1:30 Minuten Pause verbleiben. Zur selben Zeit pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Mannschaften müssen ihr Aufwärmprogramm beenden und sich zu ihrer Mannschaftsbank begeben.

Nach 14:30 Minuten pfeift der 1. Schiedsrichter, und die Schiedsrichter bitten die Mannschaften aufs Spielfeld, damit das Spiel pünktlich fortgesetzt werden kann.

49-6 Situation. A4 erzielt 2:02 Minuten vor Ende des vierten Viertels einen Feldkorb. Nach dem Korberfolg rollt der Ball aus dem Spielfeld, wobei 4 Sekunden auf der Spieluhr verstreichen. Der Zeitnehmer stoppt die Spieluhr bei 2:00 Minuten vor Ende des Viertels.

Regelung. Die Spieluhr läuft weiter. Sie wird nur gestoppt, wenn ein Feldkorb in den letzten zwei Minuten (2:00) des vierten Viertels oder einer Verlängerung erzielt wird.

(Ende der Regelinterpretation)