



Vorwort

Der Name dieser regelmäßigen Rundschreiben der DBB – AG Regeln wurde in „Rulesletter“ geändert, damit es zu keinen Verwechslungen mit dem „Newsletter“ der DBB – Presse- und Öffentlichkeitsarbeit kommt.

Diese Ausgabe ist im Wesentlichen der neuen FIBA – Regelinterpretation 2006 gewidmet, die von der FIBA kürzlich herausgegeben wurde. Diese Regelinterpretation ersetzt die im Jahr 2004 auch in deutscher Sprache herausgegebene Version. Deshalb enthält sie sowohl die weiterhin unverändert gültigen Interpretationen, einige geänderte sowie einige neue Interpretationen, die sich hauptsächlich mit den Regeländerungen 2005 und 2006 befassen.

Im Anschluss an die FIBA – Regelinterpretation sind einige Korrekturen zu der DBB – Basketball – Regelinterpretation 2006 aufgeführt.

FIBA - Technische Kommission Interpretation der Offiziellen Basketball-Regeln 2006, gültig ab 1. Oktober 2006

Diese Unterlage, gültig ab dem 1. Oktober 2006, enthält die offiziellen FIBA-Interpretationen zu den offiziellen Basketball-Regeln 2006 der FIBA. Bei inhaltlichen Abweichungen zu früher erschienenen FIBA-Interpretationen gilt die vorliegende Veröffentlichung.

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

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

Ziel dieser Unterlage ist es, die grundsätzlichen Prinzipien und Konzepte des Regelhefts auf in der Praxis eines normalen Basketballspiels vorkommende spezielle Situationen zu übertragen.

Die Interpretationen zu den einzelnen Situationen sind geeignet, Schiedsrichter im oben genannten Sinn anzuregen und ihre ausführliche Beschäftigung mit dem eigentlichen Regeltext als primärer Grundlage zu ergänzen.

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

Art. 5 Verletzung eines Spielers

Festlegung 1:

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

**Beispiel 1:**

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

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

Interpretation:

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

Festlegung 2:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

Festlegung 3:

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

Beispiel 3:

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,

- bevor der für A4 eintretende Spieler das Spielfeld betreten hat.
- nachdem der für A4 eintretende Spieler das Spielfeld betreten hat.

Gegen Ende der Auszeit hat sich A4 erholt und möchte im Spiel bleiben. Ist dies zulässig?

Interpretation:

- Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich A4 während der Auszeit erholt, kann er im Spiel bleiben.
- Die Auszeit wird gewährt, aber A4 muss ausgewechselt werden.

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

Spätestens zwanzig Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und zugehörigen Spielernummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder 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 der Trainer.

**Beispiel:**

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

- a) vor Spielbeginn
- b) nach Spielbeginn.

Was haben die Schiedsrichter zu unternehmen?

Interpretation:

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

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

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

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

Beispiel 1:

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

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

Interpretation:

- a) 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.
- b) Der Spielbeginn wird um maximal 15 Minuten verschoben. Kommen die fehlenden Spieler innerhalb dieser 15 Minuten spielbereit auf das Spielfeld, kann gegen Trainer A ein technisches Foul ("B"-Foul) verhängt werden, und das Spiel beginnt nach Ausführung der Freiwürfe.

In beiden Fällen gilt:

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

Festlegung 2:

Art. 9 legt fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Falls zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe spielen, ist dies unmittelbar nach Entdeckung zu korrigieren, ohne dass



dabei eine Mannschaft benachteiligt wird. Alle vor der Spielunterbrechung erzielten Punkte, die abgelaufene Spielzeit, verhängte Fouls usw. bleiben bestehen.

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

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

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

Beispiel 1:

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

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

Beispiel 3:

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

**Interpretation:**

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

Art. 17 Einwurf**Festlegung 1:**

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

Beispiel:

A4 erhält den Ball zum Einwurf. Während 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.

Interpretation:

B4 hat den Einwurf gestört und damit die Spielfortsetzung verzögert. B4 ist zu verwarnen. Diese Verwarnung ist dem Trainer B mitzuteilen und gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B kann ein technisches Foul verhängt werden.

Festlegung 2:

Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler zupassen (nicht übergeben). Eine Ballübergabe widerspricht dem Sinn eines Einwurfs.

Beispiel:

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

Interpretation:

A4 begeht eine Einwurf-Regelübertretung, da bei einem legalen Einwurf der Ball die Hand/Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle zugesprochen.

Festlegung 3:

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

Beispiel 1:

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

- a) nimmt Mannschaft B eine Auszeit.
- b) nimmt Mannschaft A eine Auszeit.



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

An welcher Stelle findet nach der Auszeit der Einwurf statt?

Interpretation:

Im Fall a) findet der Einwurf für Mannschaft A in deren Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie statt.

In den Fällen b) und c) findet der Einwurf für Mannschaft A in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt.

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

Beispiel 3:

Während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode dribbelt A6 sechs Sekunden lang in seinem Rückfeld, als der Ball von B4 ins Aus getippt wird. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit, nach der das Spiel mit einem Einwurf von A4 in Höhe der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch wieder aufgenommen wird.

- Wie viele Sekunden verbleiben Mannschaft A in der 24-Sekunden-Periode?
- Wie viele Sekunden hat Mannschaft A noch, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen, falls A4 in sein Rückfeld einwirft?

Interpretation:

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

Art. 18/19 Auszeit / Spielerwechsel

Festlegung 1:

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

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

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Gleichzeitig mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode (nicht Spielende) wird ein Foul gepfiffen und A4 erhält zwei Freiwürfe. Nun verlangt ein Trainer

- eine Auszeit



- b) einen Spielerwechsel.

Interpretation:

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

Festlegung 2:

Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft, stoppt das Signal der 24-Sekunden-Anlage nicht die Spieluhr. Eine Wechselmöglichkeit entsteht nicht, und eine Auszeitmöglichkeit entsteht nur für die bisher verteidigende Mannschaft im Falle eines Korberfolgs.

Beispiel:

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

- a) Spielerwechsel.
b) Auszeit.

Interpretation:

- a) Das 24-Sekunden-Signal wird ignoriert, da es nicht die Spieluhr stoppt. Sie würde nur dann gestoppt und Spielerwechsel wäre möglich, wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen würde oder wenn gegen die beantragende Mannschaft in den letzten zwei Minuten einer Spielperiode oder Verlängerung ein Feldkorb erzielt würde. In diesem Fall dürfte auch die andere Mannschaft Spielerwechsel durchführen.
b) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat eine Auszeitmöglichkeit. Wenn eine Auszeit genommen wird, dürfen beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen, und auch die andere Mannschaft kann eine Auszeit nehmen.

Festlegung 3:

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

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

Beispiel 1:

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

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

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

Interpretation:

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



d) Auszeit oder Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

Beispiel 2:

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

Beim letzten Freiwurf

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

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

Interpretation:

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

Festlegung 4:

Ist eine Auszeit beantragt und es wird ein Foul gepfiffen, beginnt die Minute für die Auszeit erst, nachdem der Schiedsrichter sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen hat, einschließlich der Anzeige für den erforderlichen Spielerwechsel im Falle eines fünften Spielerfouls. Nachdem alle Anzeigen abgeschlossen sind, beginnt die Auszeit, indem der Schiedsrichter pfeift und das Zeichen für die Auszeit gibt.

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

Festlegung 5:

Sobald die Schiedsrichter bemerken, dass mehr als fünf Spieler einer Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, muss dieser Fehler so schnell wie möglich behoben werden, ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.



Vorausgesetzt, Schiedsrichter und Kampfgericht haben ihre Aufgaben korrekt erfüllt, muss ein Spieler das Spielfeld illegal betreten oder nicht verlassen haben. Deshalb müssen die Schiedsrichter sofort einen Spieler vom Spielfeld schicken und auf technisches Foul gegen den Trainer ("B"-Foul) entscheiden. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass Spielerwechsel korrekt durchgeführt werden und ausgewechselte Spieler sofort das Spielfeld verlassen.

Beispiel:

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

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

Interpretation:

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

Festlegung 6:

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

Beispiel:

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

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

Interpretation:

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

Festlegung 7:

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

Beispiel:

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

**Interpretation:**

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

Art. 24 Dribbling**Festlegung**

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

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

A4 hat eine Regelübertretung begangen, weil er ein erneutes Dribbling begonnen hat.

Art. 28 Acht Sekunden**Festlegung 1:**

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

Beispiel:

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

Interpretation:

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

Festlegung 2:

Wird das Zählen der acht Sekunden aufgrund einer Sprungballsituation unterbrochen und die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, erhält den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, steht dieser Mannschaft nur noch die Restzeit der acht Sekunden zu.

Beispiel:

Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als auf Halteball entschieden wird. Die Schiedsrichter stellen fest, dass Mannschaft A der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zusteht.

**Interpretation:**

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

Art. 29 24 Sekunden**Festlegung 1:**

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

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

Interpretation:

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

Beispiel 3:

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

Interpretation:

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

Beispiel 4:

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

Interpretation:

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

**Festlegung 2:**

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

Beispiel 1:

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

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

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

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

Interpretation:

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

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

Befindet sich der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf oberhalb des Rings, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

Beispiel:

Bei einem letzten oder einzigen Freiwurf von A4 greift B4 von unten durch den Korb und berührt den Ball, bevor dieser den Ring berührt.

Interpretation:

B4 begeht eine Regelübertretung, da er den Ball beim Freiwurf illegal berührt. A4 wird ein Punkt angeschrieben und gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.

Festlegung 2:

Befindet sich der Ball bei einem Zuspiel oder Rebound oberhalb des Rings, handelt es sich um eine Regelübertretung, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt. Dies ist kein Stören des Balls, und es werden keine Punkte gegeben.

Beispiel:

Nach einem Zuspiel befindet sich der Ball oberhalb des Rings, als A4 von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

**Interpretation:**

Dies ist zwar eine Regelübertretung, aber weder Goaltending noch Stören des Balls. Mannschaft B erhält den Ball mit neuen 24 Sekunden zum Einwurf von der Endlinie nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignet hat (nicht direkt hinter dem Spielbrett).

Festlegung 3:

Hat der Ball beim letzten oder einzigen Freiwurf den Ring berührt, ändert der Freiwurf seinen Status und wird zu einem Zwei-Punkte-Feldkorb, wenn der Ball legal von einem Spieler berührt wird, bevor er in den Korb geht.

Beispiel:

Beim letzten oder einzigen Freiwurf von A4 berührt der Ball den Ring und springt hoch. B4 versucht, den Ball weg zu tippen, tippt ihn aber in den Korb.

Interpretation:

Die Ballberührung durch B4 ist legal. Der Status des Freiwurfs ändert sich jedoch und es werden zwei Punkte für Mannschaft A gegeben.

Festlegung 4:

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

Beispiel:

Bei einem Korbwurf von A4 berührt B5 (oder A5) den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von

- a) A6.
- b) B6.

Interpretation:

Die Berührung des Balls im Aufwärtsflug durch B5 (oder A5) ist legal und ändert nicht den Status als Korbwurf. Die nachfolgende Berührung des Balls im Abwärtsflug durch einen beliebigen Spieler ist jedoch eine Regelübertretung. Bei einer illegalen Berührung durch

- a) A6 erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf.
- b) B6 werden zwei/drei Punkte für Mannschaft A gegeben.

Festlegung 5:

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

Beispiel:

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

Interpretation:

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

**Festlegung 6:**

Berührt bei einem Korbwurf ein Angreifer oder Verteidiger den Korb oder das Spielbrett, während der Ball gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat und noch in den Korb gehen kann, handelt es sich um Stören des Balls.

Beispiel:

Nach einem Korbwurf von A4 springt der Ball vom Ring hoch und landet wieder auf dem Ring. Während der Ball Kontakt mit dem Ring hat, berührt B4 den Korb oder das Spielbrett. Ist dies eine Regelübertretung?

Interpretation:

Ja, die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.

Art. 35 Doppelfoul**Festlegung:**

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

Beispiel:

Während eines Korbwurfs kommt es zum Kontakt zwischen Werfer A4 und Verteidiger B4. Der Ball geht in den Korb. Der vordere Schiedsrichter entscheidet auf Offensivfoul gegen A4, weshalb der Korb nicht zählen dürfte. Der folgende Schiedsrichter entscheidet auf Defensivfoul gegen B4 und somit auf „Korb zählt“.

Interpretation:

Zu entscheiden ist auf Doppelfoul und „Korb zählt nicht“.

Art. 38 Technisches Foul**Festlegung 1:**

Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Sie gilt dann für alle Mannschaftsmitglieder und bis zum Spielende. Eine offizielle Verwarnung soll nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

Beispiel:

Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) Händeklatschen vor dem Gesicht eines Gegenspielers, der auf den Korb wirft und trifft.
- c) unsportlichen Verhaltens.
- d) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

Interpretation:

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

**Festlegung 2:**

Wird während einer Spielpause ein technisches Foul von einem spielberechtigten Mannschaftsmitglied begangen, das zugleich Spielertrainer ist, wird das technische Foul als Spielerfoul angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls der anschließenden Spielperiode.

Beispiel:

Gegen Spielertrainer A4 wird ein technisches Foul verhängt für

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

Interpretation:

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

Festlegung 3:

Befindet sich ein Spieler in der Korbwurfaktion, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. Winken mit der Hand, um die Sicht des Werfers zu beeinträchtigen, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch solche oder ähnliche Aktionen deutlich benachteiligt, ist ein technisches Foul zu verhängen, wird er nicht benachteiligt, ist eine Verwarnung auszusprechen.

Beispiel:

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

- a) erfolgreich.
- b) nicht erfolgreich.

Interpretation:

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

Festlegung 4:

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.

Beispiel:

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

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

Interpretation:

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



- b) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen ("B"-Foul).
- c) und d) Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. B4 muss das Spielfeld sofort verlassen. Gegen Trainer B ist ein technisches Foul zu verhängen ("B"-Foul).

Festlegung 5:

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.

Beispiel:

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

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

Interpretation:

- a) Der von B4 erzielte Feldkorb zählt und wird B4 angeschrieben.
 - b) Das von B4 begangene Foul wird B4 als Spielerfoul angeschrieben.
 - c) Die B4 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.
- Nachdem alle unter a), b) und c) genannten Aktionen abgeschlossen sind, wird die Strafe für das technische Foul gegen Trainer B ("B"-Foul) ausgeführt.

Festlegung 6:

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.

Beispiel 1:

A10 möchte für A4 eingewechselt werden, und beim nächsten toten Ball, der durch ein Foul von A4 entsteht, betritt A10 das Spielfeld. Die Schiedsrichter versäumen es, A4 zu informieren, dass er gerade sein fünftes Foul begangen hat. A4 wird später wieder eingewechselt. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, nachdem

- a) die Spieluhr wieder läuft und A4 als Spieler teilnimmt.
- b) A4 einen Korb erzielt.
- c) B4 von A4 gefoult wird.
- d) A4 beim Korbwurf von Verteidiger B4 gefoult wird.

Interpretation:

- a) Das Spiel ist zu unterbrechen, sofern Mannschaft B dadurch nicht benachteiligt wird. A4 muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen einen anderen Spieler ausgewechselt werden. Die illegale Teilnahme von A4 wird nicht bestraft.
- b) Der von A4 erzielte Feldkorb zählt und wird A4 angeschrieben.
- c) Das von A4 begangene Foul wird als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.



- d) Das von B4 begangene Foul wird als Spielerfoul angeschrieben. Der Einwechselspieler für A4 führt die zwei (oder drei) Freiwürfe aus.

Beispiel 2:

Zehn Minuten vor Spielbeginn wird gegen A4 ein technisches Foul verhängt. B4 führt vor Spielbeginn die beiden Freiwürfe aus, gehört aber nicht zur Ersten Fünf, als anschließend das Spiel mit Sprungball beginnen soll. Ist dies legal?

Interpretation:

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

Art. 39 Gewalttätigkeit**Festlegung:**

Erhält nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung dieselbe Mannschaft Einwurf, die vor der Unterbrechung in Ballkontrolle war, steht ihr nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage vor der Unterbrechung zu.

Beispiel:

Mannschaft A ist 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.

Interpretation:

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

Art. 42 Sonderfälle**Festlegung 1:**

In Sonderfällen, also mehreren Strafen während derselben Uhr-Stopp-Periode, müssen die Schiedsrichter besonders auf die Reihenfolge achten, in der Regelübertretungen oder Fouls begangen wurden, um entscheiden zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche Strafen sich aufheben.

Beispiel:

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

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

Interpretation:

In allen drei Fällen kann das unsportliche Foul nicht ignoriert werden.

- Als A4 von B4 gefoult wurde, befand er sich noch in der Luft und hatte somit noch Werferstatus (Strafe: zwei/drei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch). Danach hat Mannschaft A eine 24-Sekunden-Regelübertretung begangen (Strafe: Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. A4 erhält zwei/drei Freiwürfe, aber das Recht der Mannschaft



- A auf den nachfolgenden Einwurf verfällt, weil dies nicht die letzte auszuführende Strafe ist. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.
- b) Es hat sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. A4 erhält zwei/drei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
 - c) Es hat sich keine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet. Zwei/drei Punkte werden für A4 gegeben, gefolgt von einem zusätzlichen Freiwurf. Mannschaft A erhält anschließend Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Festlegung 2:

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

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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.

Beispiel 2:

A4 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten Freiwurf wird zuerst von A5 und dann von B5 ein technisches Foul begangen.

Interpretation:

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.

Beispiel 3:

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.

Interpretation:

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.

Festlegung 3:

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.

**Beispiel:**

Während der Spielpause zwischen der ersten und zweiten Spielperiode

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

Der Einwurfanzeiger zeigt in Richtung:

- a) Mannschaft A
- b) Mannschaft B

Wie wird die zweite Spielperiode begonnen?

Interpretation:

Die zweite Spielperiode beginnt gemäß Einwurfanzeiger mit einem Einwurf für Mannschaft A (Fall a), bzw. Mannschaft B (Fall b), jedoch nächst der Stelle, an der sich das Doppelfoul bzw. die erste Regelverletzung ereignet hat. Sobald ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt, wird der Einwurfanzeiger gedreht.

Art. 44 Korrigierbare Fehler**Festlegung 1:**

Ein Fehler kann nur dann korrigiert werden, wenn er von einem Schiedsrichter, Kampfrichter oder Kommissar bemerkt worden ist, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde. Das bedeutet:

Fehler geschieht	- Alle Fehler ereignen sich während eines toten Balls.
Ball ist belebt	- Fehler ist korrigierbar.
Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter	- Fehler ist korrigierbar.
Ball ist tot	- Fehler ist korrigierbar.
Ball ist belebt	- Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es zur Korrektur unterbrochen wurde. Den Ball erhält diejenige Mannschaft zum Einwurf, welcher der Ball zustand, als der Fehler entdeckt wurde.

Beispiel:

A4 wird von B4 gefoult. Dies ist das vierte Foul von Mannschaft B in dieser Spielperiode, die Schiedsrichter verhängen jedoch irrtümlich zwei Freiwürfe für A4. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf wird das Spiel fortgesetzt und die Spieluhr gestartet. B5 erhält den Ball und erzielt einen Korb. Der Fehler wird entdeckt,

- a) bevor der Ball einem Spieler der Mannschaft A hinter der Endlinie zum Einwurf zur Verfügung steht.
- b) nachdem der Ball einem Spieler der Mannschaft A hinter der Endlinie zum Einwurf zur Verfügung steht.

Interpretation:

Der Korb von B5 zählt.

Im Fall a) werden die Freiwürfe annulliert. Der Fehler ist noch korrigierbar und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der Endlinie, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

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

**Festlegung 2:**

Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe annulliert und der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugesprochen oder, wenn das Spiel weiter gelaufen ist, nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Bemerken die Schiedsrichter, bevor der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, wird der falsche Freierwerfer ohne weitere Konsequenzen durch den richtigen ersetzt.

Beispiel:

A4 wird von B4 gefoult (6. Mannschaftsfoul). A4 erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A4 führt A5 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt

- a) bevor der Ball A5 zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.
- b) nach dem ersten erfolgreichen Freiwurf.

Interpretation:

Im Fall a) wird der Fehler sofort korrigiert, indem A4 zur Ausführung der Freiwürfe aufgefordert wird. Eine Strafe wird nicht verhängt.

Im Fall b) wird der Freiwurf annulliert. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

Festlegung 3:

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

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

Beispiel 1:

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

Interpretation:

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

Beispiel 2:

Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe zugesprochen, sondern Mannschaft A erhält einen Einwurf. Nach dem Einwurf dribbelt A5 zum Korb, wird von B5 beim Korbwurf gefoult und erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Während dieser Uhr-Stopp-Periode bemerken die Schiedsrichter den Fehler.

Interpretation:

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

**Beispiel 3:**

Dribbler A4 wird von B4 gefoult (5. Mannschaftsfoul). Irrtümlich werden A4 keine Freiwürfe zugesprochen, sondern Mannschaft A erhält einen Einwurf. Nach dem Einwurf erzielt A5 einen Feldkorb für zwei bzw. drei Punkte. Bevor der Ball wieder belebt ist, bemerken die Schiedsrichter den Fehler. Wie geht das Spiel weiter?

Interpretation:

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

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

Bei einem normalen Basketballspiel sind durchaus Vorfälle oder Situationen denkbar, die nicht explizit in den offiziellen Basketball-Regeln oder Interpretationen der FIBA behandelt sind. In diesem Fall hat der 1. Schiedsrichter das Recht, Entscheidungen aufgrund seiner persönlichen Beurteilung unter Berücksichtigung von Fairplay und dem Geist der Regeln zu treffen. Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt ist („flexibles Recht des 1. Schiedsrichters“).

Beispiel:

Nach einem Korberfolg der Mannschaft A rollt der Ball weit aus dem Spielfeld hinaus.

Interpretation:

Während des normalen Spiels außerhalb der letzten zwei Minuten würde der Schiedsrichter pfeifen, um die Spieluhr zu stoppen. Wenn jedoch die Spieluhr gestoppt und der Ball tot ist, entsteht für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit. Dies gilt allerdings nicht nach einem Feldkorb während der letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung. Wenn jetzt ein Schiedsrichter pfeift, wäre die einwerfende Mannschaft benachteiligt, weil nun auch für die Mannschaft des Korbwerfers Spielerwechsel oder Auszeit möglich wäre. Deshalb darf der Schiedsrichter in der beschriebenen Situation nicht pfeifen, weil dadurch eine Spielunterbrechung entstehen würde.

Festlegung 2:

Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, auf eigenen Wunsch oder bei Verlangen eines Trainers auf technische Hilfsmittel zurückzugreifen, um festzustellen, ob bei einem Korbwurf kurz vor Ablauf der Spielzeit der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Wurfers verlassen hat. Er alleine entscheidet darüber, ob solche Hilfsmittel zum Einsatz kommen oder nicht.

Die Betrachtung einer Wiedergabe erfolgt ausschließlich durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer. Der 1. Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.

Der Antrag auf Überprüfung mittels technischer Hilfsmittel muss vor Beginn der anschließenden Spielperiode erfolgen, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

Beispiel 1:

Mit dem Signal zum Ende der Spielzeit wirft A4 auf dem Korb. Der Wurf ist erfolgreich und die Schiedsrichter lassen den Korb zählen. Trainer B ist der Ansicht, dass bei diesem Korbwurf der Ball erst nach Ablauf der Spielzeit die Hand von A4 verlassen hat und beantragt eine Überprüfung anhand der Videoaufzeichnung. Wie haben die Schiedsrichter zu verfahren, wenn sie

a) sich ihrer Entscheidung absolut sicher sind?



b) sich nicht sicher bzw. uneinig sind, ob der Korbwurf rechtzeitig erfolgte?

Interpretation:

- a) Der 1. Schiedsrichter lehnt den Antrag ab.
- b) Der 1. Schiedsrichter gibt dem Antrag statt.

Die Betrachtung der Wiedergabe erfolgt durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer. Ergibt die Wiedergabe klar und eindeutig, dass der Ball erst nach Ablauf der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb annulliert. Ergibt die Wiedergabe, dass der Ball vor Ablauf der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat, wird das Ergebnis bestätigt.

Beispiel 2:

Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit dem Ertönen des Signals zum Ende einer Spielperiode oder des Spiels werden ein persönliches Foul gegen A4 gepfiffen und zwei Freiwürfe für B4 verhängt. Beide Freiwürfe sind erfolgreich, woraufhin das Spiel unentschieden steht. Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung sieht sich Trainer A durch die Entscheidung, das Foul sei noch innerhalb der Spielzeit geschehen, benachteiligt und beantragt eine Betrachtung der Wiedergabe.

Interpretation:

Technische Geräte dürfen nur dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und nicht dazu, ob sich ein Foul noch in der Spielzeit ereignet hat oder nicht. Der Antrag von Trainer A ist abzulehnen.

Beispiel 3:

Mannschaft A führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zu Ende einer Spielperiode bzw. des Spiels erzielt B4 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte und nicht die von Mannschaft B geforderten drei Punkte. Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung, bzw. bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterzeichnet, beantragt Trainer B eine Betrachtung der Wiedergabe.

Interpretation:

Technische Geräte dürfen nur dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und nicht dazu, ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Feldkorb handelt. Der Antrag von Trainer B ist abzulehnen.

Festlegung 3:

Der 1. Schiedsrichter genehmigt vor dem Spiel die technischen Geräte zur Wiedergabe im Sinne dieser Regel und informiert hierüber beide Trainer. Für eine derartige Wiedergabe darf nur vom 1. Schiedsrichter genehmigtes Gerät herangezogen werden.

Beispiel:

A4 wirft mit dem Signal zum Ende der Spielperiode oder des Spiels auf den Korb. Der Ball geht in den Korb. Trainer B beantragt eine Betrachtung der Wiedergabe, da seiner Meinung nach der Ball die Hand des Werfers nach Ablauf der Spielzeit verlassen hat. Es stehen keine vom 1. Schiedsrichter zu diesem Zweck genehmigten technischen Geräte zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde, zu betrachten.

Interpretation:

Der Antrag von Trainer B ist abzulehnen.



Basketball-Regelinterpretation 2006 – Errata

Die AG Regeln bedankt sich bei aufmerksamen Lesern der DBB-Regelinterpretation 2006 für folgende Hinweise:

9-4 Die **Regelung im Fall b.2** muss lauten:

b.2 Mannschaft A erhält **zwei Freiwürfe** und Einwurf an der Mittellinie.

29-7 Die **Regelung im Fall b)** muss lauten:

Im Fall b) Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle des Fouls.

Der Nachsatz „Hatte Mannschaft B schon....zuerkannt“ ist zu streichen. Es kann auch bei Überschreiten der Mannschaftsfoulgrenze keine Freiwürfe geben, da zum Zeitpunkt des Fouls der Ball bereits im Korb ist und somit der Mannschaft B zum Einwurf zusteht.

38-13 Der **zweite Punkt** ist zu streichen, da es sich nicht um ein „C“-Foul handelt.

38-14 Der **zweite Punkt** von 38-13 ist hier einzufügen, da es sich um ein „B“-Foul handelt:

- Ein Spieler wird wieder eingewechselt, der bereits zuvor wegen seines fünften Fouls das Spielfeld hatte verlassen müssen, und nimmt am Spiel teil, bevor der Fehler entdeckt wird.

40-4 Der erste Absatz ist wie folgt zu korrigieren:

Kommentar. Wird ein Spieler wieder eingewechselt, der bereits zuvor wegen seines fünften Fouls das Spielfeld hatte verlassen müssen **und darüber informiert wurde**, und nimmt er dann am Spiel teil, so wird dies mit einem technischen Foul gegen den Trainer (**„B“-Foul**) bestraft

42-7 Situation. Spieler **B4** begeht ein Foul an **Angreifer A4**. Dies ist das 5. Mannschaftsfoul von **B**. Dann wird gegen Spieler B5 ein technisches Foul verhängt. Danach erhält der Trainer der Mannschaft A ein technisches Foul.

Regelung. Die Strafen für die beiden technischen Fouls sind gleich und werden deshalb aufgerechnet. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfe für A4 fortgesetzt.

Wir bitten die Leserinnen und Leser unserer Regelunterlagen, uns auch weiterhin mit Anregungen, Verbesserungs- und Korrekturvorschlägen zu den Unterlagen zu unterstützen.