



Offizielle Basketball- Regeln

Beschlossen vom Internationalen
Basketball-Verband (FIBA) 2026



**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

FIBA

Offizielle Basketball-Regeln 2026



Official Basketball Rules 2026 – V 1.1

Gültig ab 1. Oktober 2026

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache

© Copyright 2026

Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber:

Deutscher Basketball Bund e. V.

Schwanenstraße 6-10, D-58089 Hagen

Telefon: 0 23 31 106-0 | Telefax: 0 23 31 106-179 | E-Mail: info@basketball-bund.de

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:
Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL I – DAS SPIEL	7
Artikel 1 Definitionen	7
REGEL II – SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG	8
Artikel 2 Spielfeld	8
Artikel 3 Ausrüstung	13
REGEL III – MANNSCHAFTEN	14
Artikel 4 Mannschaften	14
Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers	16
Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	17
Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers und 1. Trainer-Assistenten	17
REGEL IV – SPIELVORSCHRIFTEN	19
Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	19
Artikel 9 Beginn und Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels	19
Artikel 10 Zustand des Balls	20
Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	21
Artikel 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	21
Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird	23
Artikel 14 Ballkontrolle	23
Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion	23
Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung	25
Artikel 17 Einwurf	25
Artikel 18 Auszeit	28
Artikel 19 Spielerwechsel	29
Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	31
Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	32
REGEL V - REGELÜBERTRETUNGEN	33
Artikel 22 Regelübertretungen	33
Artikel 23 Spieler im Aus, Ball im Aus	33
Artikel 24 Dribbling	33
Artikel 25 Schrittfehler	34
Artikel 26 Drei Sekunden	36
Artikel 27 Nah bewachter Spieler	36
Artikel 28 Acht Sekunden	36
Artikel 29 Wurfuhr	37
Artikel 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	39
Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls	40
REGEL VI – FOULS	42
Artikel 32 Fouls	42
Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)	42
Artikel 34 Persönliches Foul	48
Artikel 35 Doppelfoul	48
Artikel 36 Technisches Foul	49
Artikel 37 Disruptive Foul	51
Artikel 38 Flagrant Foul	52
Artikel 39 Disqualifizierendes Foul	53
Artikel 40 Gewalttätigkeit	55
REGEL VII – ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN	57
Artikel 41 Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation	57
Artikel 42 Mannschaftsfouls: Strafen	57

Artikel 43	Sonderfälle	58
Artikel 44	Freiwürfe	59
Artikel 45	Korrigierbare Fehler	61
REGEL VIII – PFLICHTEN UND RECHTE DER SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND DES KOMMISSARS		64
Artikel 46	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	64
Artikel 47	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	64
Artikel 48	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	65
Artikel 49	Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten	66
Artikel 50	Pflichten des Zeitnehmers	67
Artikel 51	Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers	69
Anhang A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN		71
Anhang B – ANSCHREIBEBOGEN		79
Anhang C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS		92
Anhang D – Klassifizierung der Mannschaften		93
Anhang E – MEDIEN-AUSZEITEN		106
Anhang F – INSTANT REPLAY SYSTEM		107
STICHWORTVERZEICHNIS		111

BILDVERZEICHNIS

Bild 1	Vorschriftsmäßiges Spielfeld	10
Bild 2	Spielfeld – Spielfläche	11
Bild 3	Zone	12
Bild 4	Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich	12
Bild 5	Anschreibertisch und Wechselstühle	13
Bild 6	Zylinderprinzip	43
Bild 7	Positionen der Spieler während der Freiwürfe	60
Bild 8	Schiedsrichter-Handzeichen	78
Bild 9	Anschreibebogen	79
Bild 10	Kopf des Anschreibebogens	80
Bild 11	Mannschaften auf dem Anschreibebogen (vor Spielbeginn)	81
Bild 12	Mannschaften auf dem Anschreibebogen (nach Spielende)	82
Bild 13	Laufendes Ergebnis	89
Bild 14	Abschluss	90
Bild 15	Unteres Ende des Anschreibebogens	91

Im gesamten Regelheft gilt der Text für alle Geschlechter und ist entsprechend zu verstehen.

Artikel 1 Definitionen

1.1 Basketballspiel

Basketball wird von zwei Mannschaften mit je fünf Spielern gespielt. Ziel jeder Mannschaft ist es, den Ball in den Korb der gegnerischen Mannschaft zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern.

Das Spiel wird von den Schiedsrichtern, Kampfrichtern und einem Kommissar, falls anwesend, geleitet.

Alle Bezüge auf die Rolle des „Kommissars“ gelten auch für die Rolle des „Technischen Delegierten“.

1.2 Verantwortung aller Spielteilnehmer

Alle Spielteilnehmer, also Kampfrichter oder Kommissar, falls anwesend, spielberechtigte Teilnehmer und deren Trainer sowie offizielle Begleitpersonen im Mannschaftsbankbereich haben die Verpflichtung, ihren Beitrag zu einem reibungslosen Spielverlauf zu leisten, und es wird von ihnen erwartet, jederzeit mit sportlich einwandfreier Haltung aufzutreten. Sollten sie einen korrigierbaren Fehler beim Anschreiben bezüglich Spielstands, Fouls, Auszeiten oder bei der Bedienung von Spieluhr oder Wurfuhr bemerken, müssen sie sich umgehend an die Schiedsrichter wenden, damit dieser Fehler zügig und regelgerecht korrigiert werden kann.

1.3 Gegnerischer Korb, eigener Korb

Der Korb, den eine Mannschaft angreift, ist der gegnerische Korb; der Korb, der von einer Mannschaft verteidigt wird, ist ihr eigener Korb.

1.4 Gewinner eines Spiels

Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die größere Punktzahl erzielt hat.

Artikel 2 Spielfeld

2.1 Spielfeld

Das Spielfeld muss eine ebene, harte Oberfläche haben, frei von jedem Hindernis (Bild 1) und – gemessen vom Innenrand der Begrenzungslinie – 28 m lang und 15 m breit sein.

2.2 Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld mit einer zusätzlichen Umrandung frei von jedem Hindernis, die mindestens 2 m breit ist (Bild 2). Die Spielfläche muss deshalb mindestens 32 m lang und 19 m breit sein.

2.3 Rückfeld

Das Rückfeld einer Mannschaft besteht aus dem eigenen Korb mit der dem Spielfeld zugewandten Seite des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter ihrem eigenen Korb, den Seitenlinien und der Mittellinie begrenzt ist.

2.4 Vorfeld

Das Vorfeld einer Mannschaft besteht aus dem gegnerischen Korb mit der dem Spielfeld zugewandten Seite des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem gegnerischen Korb, den Seitenlinien und der dem gegnerischen Korb näher liegenden Rand der Mittellinie begrenzt ist.

2.5 Linien

Alle Linien müssen einfarbig sein, 5 cm breit, deutlich sichtbar und in deutlichem Kontrast zum Spielfeld und dessen zusätzlicher Umrandung sein.

Für die Farbe der Spielfeld-Grenzen und der Markierungen auf dem Spielfeld gilt:

- Alle Begrenzungslinien einschließlich der Seiten- und Endlinien, Freiwurf- und der Linien der Mannschaftsbankbereiche müssen dieselbe Farbe haben.
- Die Farbe aller paarweise auftretenden Markierungen muss auf beiden Seiten des Spielfelds gleich sein. Dies betrifft beide
 - Zonen mit den Freiwurflinien und den seitlichen Reboundplätzen
 - Halbkreise an den Freiwurflinien
 - Drei-Punkte-Linien
 - No-charge-Halbkreisbereiche
- Der Mittelkreis und die Mittellinie dürfen eine andere Farbe als die Spielfeld-Grenzen und die Markierungen auf dem Spielfeld haben. Der Mittelkreis und die Mittellinie können dieselbe Farbe haben oder sich unterscheiden.

2.5.1 Grenzlinie

Das Spielfeld ist durch die Grenzlinie einzurahmen, die aus den Endlinien und den Seitenlinien besteht. Diese Linien sind nicht Teil des Spielfelds.

Alle Hindernisse sowie die im Mannschaftsbank-Bereich sitzenden Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, mit 5 Fouls ausgeschlossene Spieler und zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen müssen mindestens 2 m vom Spielfeld entfernt sein.

2.5.2 Mittellinie, Mittelkreis und Freiwurf-Halbkreise

Die Mittellinie ist durch die Mittelpunkte der Seitenlinien und parallel zu den Endlinien zu ziehen. Sie wird um jeweils 0,15 m über die Seitenlinien hinaus verlängert. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds.

Der Mittelkreis ist in der Mitte des Spielfelds einzuzeichnen und hat einen Radius von 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie.

Die Freiwurf-Halbkreise sind um den Mittelpunkt jeder Freiwurflinie auf dem Spielfeld einzuzeichnen, mit einem Radius von 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie (Bild 3).

2.5.3 Freiwurflinien, Zonen und Plätze an der Zone

Je eine Freiwurflinie von 3,60 m Länge ist parallel zu jeder Endlinie zu ziehen, und zwar mit einem Abstand von 5,80 m zwischen dem Innenrand der Endlinie und dem entfernten Rand der Freiwurflinie. Der Mittelpunkt der Freiwurflinie ist von beiden Seitenlinien gleich weit entfernt.

Die Zonen sind auf dem Spielfeld zu markierende rechteckige Flächen, jeweils begrenzt durch die Endlinie, die verlängerte Freiwurflinie und durch zwei Linien, die vom äußeren Rand gemessen vom Mittelpunkt der Endlinie jeweils 2,45 m entfernt beginnen und an den Endpunkten der verlängerten Freiwurflinie enden. Diese Linien mit Ausnahme der Endlinie sind Teil der Zone.

Die Plätze zur Aufstellung der Spieler entlang der Zone während der Freiwürfe sind wie im Bild 3 zu kennzeichnen.

2.5.4 Drei-Punkte-Bereich

Der Drei-Punkte-Bereich (Bild 1 und Bild 4) einer Mannschaft besteht aus dem gesamten Spielfeld außer dem Teilbereich in der Nähe des gegnerischen Korbs, der durch folgende Linien begrenzt ist:

- Zwei an der Endlinie beginnende und zu ihr senkrechte Linien, deren Außenkante von der Innenkante der Seitenlinie jeweils 0,90 m entfernt ist.
- Einem Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbs liegt. Der gedachte Punkt ist von der Mitte der Endlinie 1,575 m entfernt, gemessen von der Innenkante. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

Die Drei-Punkte-Linie gehört nicht zum Drei-Punkte-Bereich.

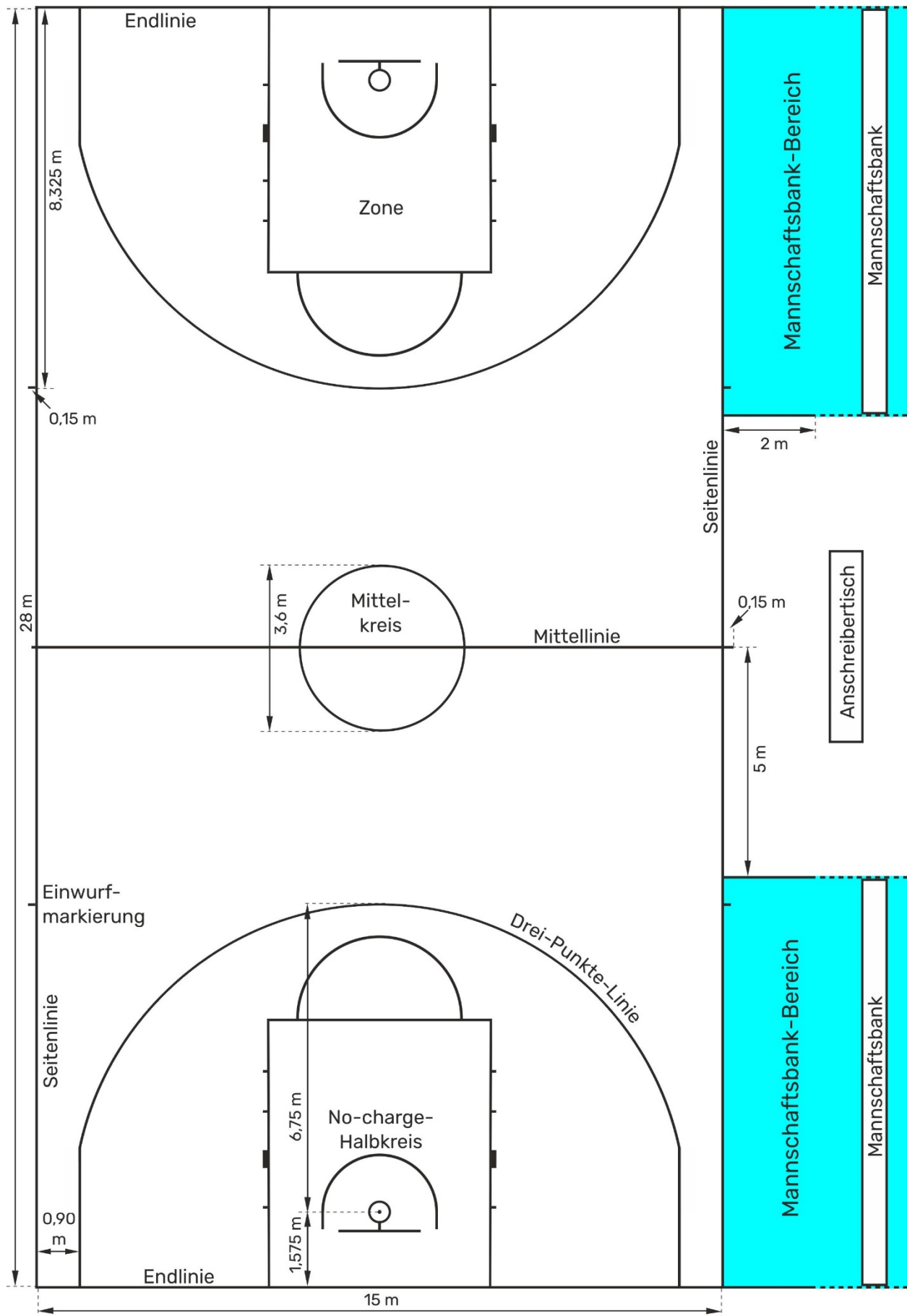


Bild 1 Vorschriftsmäßiges Spielfeld

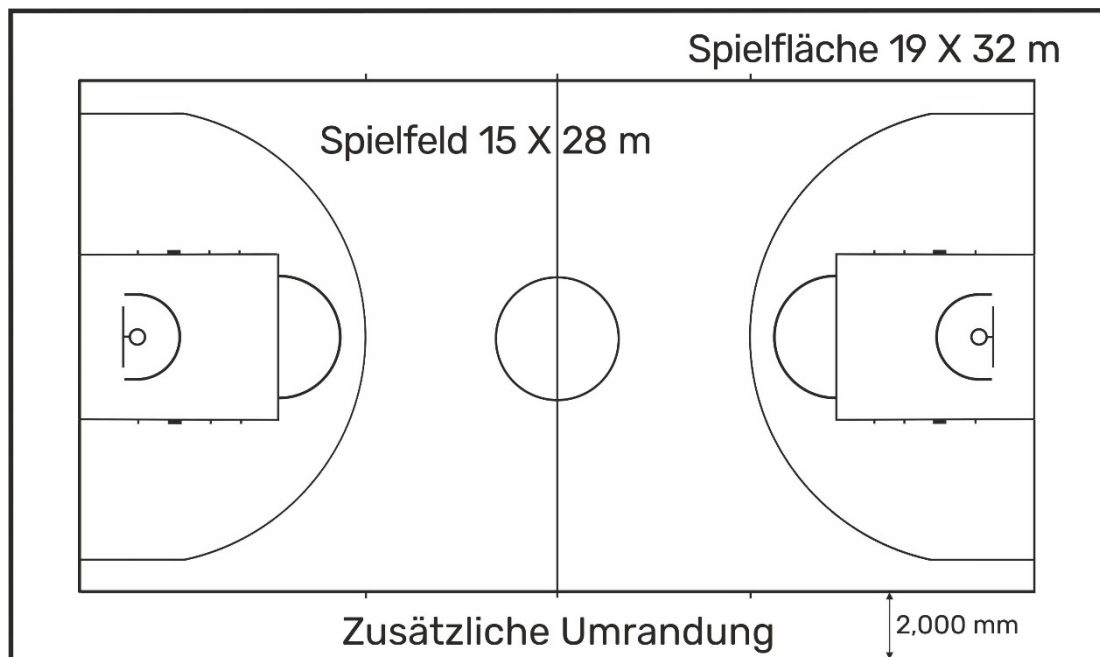


Bild 2 Spielfeld – Spielfläche

2.5.5 Mannschaftsbank-Bereiche

Die Mannschaftsbank-Bereiche sind durch zwei Linien begrenzt und außerhalb des Spielfelds wie in Bild 1 gezeigt einzuzeichnen.

In jedem Mannschaftsbank-Bereich müssen 16 Sitzgelegenheiten vorhanden sein, im Einzelnen für Trainer, Ersatzspieler und mit fünf Fouls ausgeschlossene Spieler sowie zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen einschließlich der Trainer-Assistenten. Alle anderen Personen müssen hinter der Mannschaftsbank einen Mindestabstand von 2 m einhalten.

2.5.6 Einwurfmarkierungen

Die vier Einwurfmarkierungen sind paarweise an beiden Seitenlinien außerhalb des Spielfelds einzuzeichnen. Sie sind 0,15 m lang, ihr Außenrand ist 8,325 m vom Innenrand der jeweiligen Endlinie entfernt.

2.5.7 No-charge-Halbkreisbereiche

Zwei No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld einzuzeichnen. Sie sind begrenzt durch

- eine Halbkreislinie mit einem Radius von 1,30 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt gezeichnet, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden der Halbkreislinie werden jeweils verlängert durch
- zwei zu der Endlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375 m lang sind und im Abstand von 1,20 m vom inneren Rand der Endlinie enden. Diese parallelen Linien haben voneinander einen Abstand von 2,50 m, gemessen vom jeweils inneren Rand.

Der No-charge-Halbkreisbereich wird durch eine gedachte Linie abgeschlossen, welche die beiden Enden der parallelen Linien verbindet und direkt unterhalb der Vorderfläche der Spielbretter verläuft.

Die No-charge-Halbkreislinie gehört zum No-charge-Halbkreisbereich.

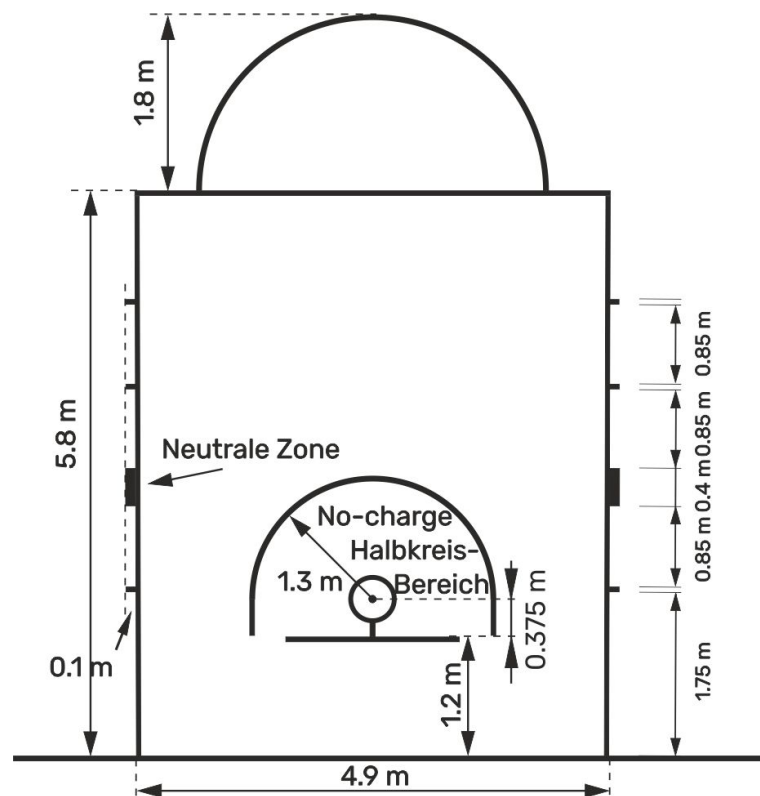


Bild 3 Zone

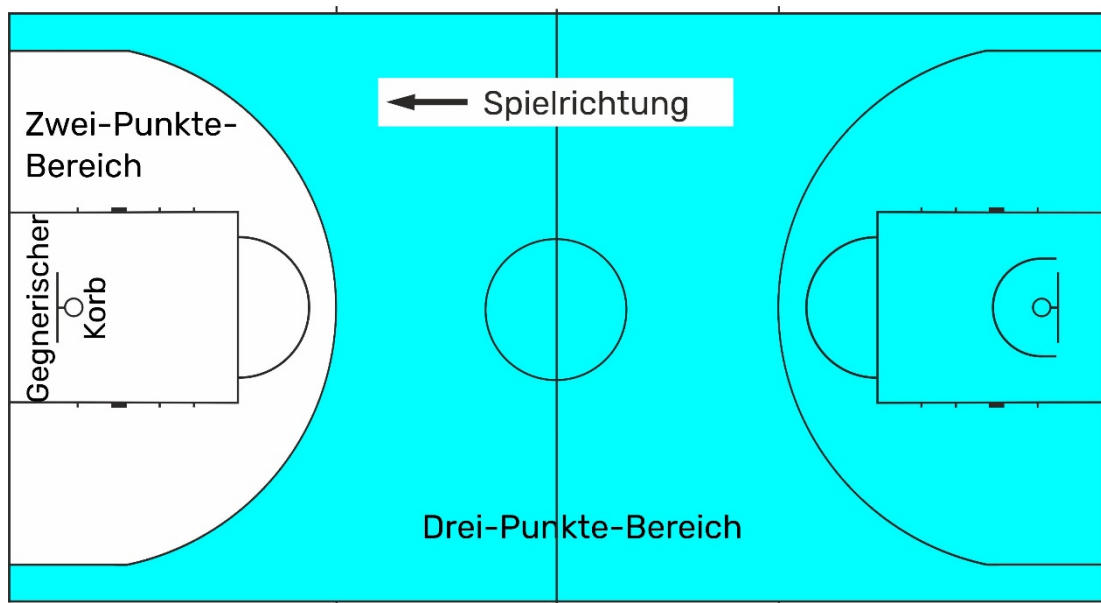


Bild 4 Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich

2.6 Anordnung des Anschreibertisches und der Wechselstühle (Bild 5)

1 = Wurfuhr-Zeitnehmer

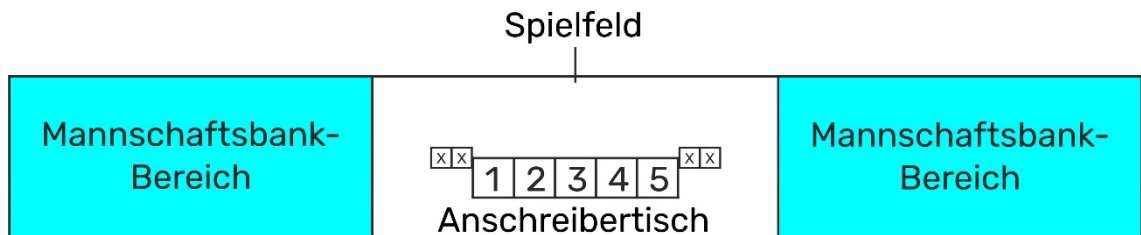
2 = Zeitnehmer

x = Wechselstühle

3 = Kommissar, falls anwesend

4 = Anschreiber

5 = Anschreiber-Assistent



Tisch und Stühle der Kampfrichter müssen auf einem Podest stehen. Der Hallensprecher und/oder die Scouter, falls anwesend, dürfen seitlich am oder hinter dem Anschreibertisch sitzen.

Bild 5 Anschreibertisch und Wechselstühle

Artikel 3 Ausrüstung

Folgende Ausrüstung ist erforderlich:

- Korbanlagen, bestehend aus:
 - Spielbrettern
 - Körben, bestehend aus Ringen (mit Belastungssicherung) und Netzen
 - Korbstützen mit Polsterung.
- Basketbälle
- Spieluhr
- Anzeigetafel
- Wurfuhr
- Stoppuhr oder geeignete sichtbare Anzeige (nicht die Spieluhr) zum Messen der Auszeiten
- Zwei gut unterscheidbare und laute akustische Signale, je eines für den
 - Wurfuhr-Zeitnehmer
 - Zeitnehmer
- Anschreibebogen
- Tafeln für Spieler- und Trainerfouls
- Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls
- Einwurfpfeil für Wechselnden Ballbesitz
- Spielfläche
- Spielfeld
- Angemessene Beleuchtung

Eine detaillierte Beschreibung der Spielausrüstung befindet sich im Anhang „Technische Ausrüstung“.

REGEL III – MANNSCHAFTEN

Artikel 4 Mannschaften

4.1 Definition

- 4.1.1 Ein Mannschaftsmitglied ist für eine Mannschaft einsatzberechtigt, wenn es die Bestimmungen des Veranstalters dieses Wettbewerbs einschließlich der Altersgrenzen erfüllt.
- 4.1.2 Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen wurde und solange es weder disqualifiziert wurde noch fünf Fouls begangen hat.
- 4.1.3 Während der Spielzeit ist ein Mannschaftsmitglied
- Spieler, wenn er sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
 - Ersatzspieler, wenn er sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
 - ein ausgeschlossener Spieler, wenn er fünf Fouls begangen hat und somit nicht mehr spielberechtigt ist.
- 4.1.4 Während jeder Spielpause gelten alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler.

4.2 Regel

- 4.2.1 Jede Mannschaft besteht aus
- höchstens 12 spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern einschließlich eines Kapitäns,
 - dem Trainer,
 - höchstens acht zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen, einschließlich Trainer-Assistenten, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen. Hat eine Mannschaft mehrere Trainer-Assistenten, wird der 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen.
- 4.2.2 Während der Spielzeit sind je fünf Mannschaftsmitglieder beider Mannschaften auf dem Spielfeld und können ausgewechselt werden.
- 4.2.3 Während eines Spielabschnitts (Viertel oder Verlängerung) wird ein Auswechselspieler zum Spieler und ein Spieler wird zum Auswechselspieler, sobald
- der Schiedsrichter den Auswechselspieler zum Betreten des Spielfelds auffordert.
 - während einer Auszeit sich ein Auswechselspieler zum Spielerwechsel beim Zeitnehmer meldet.
- Während einer Spielpause zwischen Spielabschnitten wird ein Spieler zum Ersatzspieler, sobald das Signal zum Ende dieser Spielpause vor dem nächsten Spielabschnitt ertönt.

4.3 Spielkleidung

4.3.1 Die Spielkleidung aller Mannschaftsmitglieder besteht aus

- einheitlichen Trikots derselben dominierenden Farbe auf Vorder- und Rückseite wie bei den Shorts. Haben die Trikots Ärmel, müssen diese oberhalb des Ellbogens enden. Langärmelige Trikots sind nicht zulässig. Alle Spieler müssen ihre Trikots in die Shorts stecken. Eine Spielkleidung aus Trikot und Shorts als „Einteiler“ ist zulässig.
- einheitlichen Shorts derselben dominierenden Farbe auf Vorder- und Rückseite wie bei den Trikots. Die Shorts müssen oberhalb der Knie enden.
- Socken, deren dominierende Farbe für alle Mannschaftsmitglieder gleich sein muss.

4.3.2 Das Trikot jedes Mannschaftsmitglieds muss auf der Vorder- und Rückseite mit gut lesbaren einfarbigen Zahlen nummeriert sein. Die Zahlen müssen sich von der Farbe des Trikots deutlich abheben.

Die Zahlen müssen gut sichtbar sein und

- auf der Rückseite mindestens 16 cm hoch sein,
- auf der Vorderseite mindestens 8 cm hoch sein,
- mindestens 2 cm breit sein.
- Die Mannschaften dürfen nur die Nummern 0 und 00 sowie von 1 bis 99 verwenden.
- Innerhalb einer Mannschaft darf jede Nummer nur einmal vorkommen.
- Werbung oder Logos müssen mindestens 4 cm Abstand zu den Nummern haben.

4.3.3 Jede Mannschaft muss mindestens zwei Sätze Trikots zur Verfügung haben, und

- die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) muss hellfarbige Trikots (vorzugsweise Weiß) tragen.
- die im Spielplan an 2. Stelle genannte Mannschaft (Gastmannschaft) muss dunkelfarbige Trikots tragen.
- beide Mannschaften dürfen sich über eine umgekehrte Farbzuordnung einigen.

4.4 Weitere Ausrüstung

4.4.1 Jeder von Spielern getragene Ausrüstungsgegenstand muss für das Basketballspiel geeignet sein. Nicht zulässig ist alles, was dazu dienen soll, Körpergröße oder Reichweite eines Spielers zu erhöhen oder irgendwie sonst einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

4.4.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- Folgendes ist nicht erlaubt:
 - Schutzeinrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, flexiblem Kunststoff, Metall oder irgendeinem anderen harten Werkstoff für Finger, Hände, Handgelenke, Ellbogen oder Unterarm oder als Kopfschutz, selbst wenn sie weich gepolstert sind.

- Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
- Haarschmuck und Schmuckgegenstände.
- Folgendes ist erlaubt:
 - Schutzvorrichtungen für Oberarm, Ober- oder Unterschenkel, sofern ausreichend gepolstert.
 - Bekleidung für Arme und Beine einschließlich Unterbekleidung unter Trikot oder Shorts aus Kompressions-Material.
 - Kopfbedeckung, die das Gesicht weder ganz noch teilweise (Augen, Nase, Lippen usw.) bedecken darf. Sie darf weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen. Die Kopfbedeckung darf weder um das Gesicht herum noch im Nacken Öffnungen oder verschließbare Bestandteile enthalten noch solche, die von der Kopfbedeckung abstehen.
 - Schulter-, Knöchel- und Kniebandage
 - Schutzmaske zum Abdecken einer verletzten Nase, auch aus hartem Material.
 - Farbloser durchsichtiger Zahnschutz.
 - Brille, sofern sie für andere Spieler keine Gefährdung darstellt.
 - Stirnbänder und Bänder am Handgelenk aus textilem Material und maximal 10 cm breit.
 - Klebebänder (Tapes) für Arme, Schultern, Beine usw.

Bei allen Spielern einer Mannschaft muss die Kompressions-Bekleidung für Arme und Beine einschließlich Unterbekleidung unter Trikot oder Shorts, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes einfarbig und von derselben Farbe sein.

- 4.4.3 Während des Spiels dürfen die Spieler Schuhe in jeder Farbkombination tragen. Schuhe mit Blinklicht, reflektierendem Material oder sonstigen Verzierungen sind nicht zulässig.
- 4.4.4 Während des Spiels darf kein Spieler Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigen, weder auf seinem Körper, in seinem Haar noch in sonstiger Form.
- 4.4.5 Andere Ausrüstungsgegenstände, die nicht in dieser Regel aufgeführt sind, müssen von der Technischen Kommission der FIBA zugelassen werden.

Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers

- 5.1 Bei Verletzungen von Spielern dürfen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- 5.2 Ist der Ball beim Entstehen einer Verletzung belebt, dürfen die Schiedsrichter so lange nicht pfeifen, bis die ballkontrollierende Mannschaft auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten hat oder der Ball zum toten Ball wurde, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird. Falls es nötig ist, einen verletzten Spieler zu schützen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

- 5.3 Kann ein verletzter Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb von ca. 15 Sekunden weiterspielen oder wird behandelt oder ein Spieler erhält jegliche Art von Unterstützung durch seinen Trainer, seine Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler, Mannschaftsmitglieder oder Mannschaftsbegleiter, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seine Mannschaft müsste das Spiel mit weniger als fünf Spielern auf dem Spielfeld fortsetzen.
- 5.4 Nur mit Zustimmung eines Schiedsrichters dürfen Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, mit fünf Fouls ausgeschlossene Spieler und zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen das Spielfeld betreten, um sich um einen verletzten Spieler vor dessen Auswechslung zu kümmern.
- 5.5 Ein Arzt darf bei einem toten Ball das Spielfeld ohne Zustimmung eines Schiedsrichters betreten, wenn nach seiner Ansicht der verletzte Spieler sofort behandelt werden muss.
- 5.6 Während des Spiels muss jeder Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, ausgewechselt werden. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung zum Stillstand gekommen ist und die betroffene Stelle oder die offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.
- 5.7 Ein Spieler, der blutet, eine offene Wunde hat oder verletzt ist, darf weiterspielen, wenn er während einer Auszeit – egal von welcher Mannschaft – wieder spielfähig wird, sofern das Zeitnehmersignal für den Spielerwechsel noch nicht ertönt ist.
- 5.8 Spieler der Ersten Fünf, die sich vor Spielbeginn verletzen oder Spieler, die während der Ausführung einer Freiwurfsstrafe behandelt werden, können ausgewechselt werden. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern auswechseln, wenn sie dies wünscht.

Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

- 6.1 Der Kapitän (CAP) ist der von seinem Trainer bestimmte Repräsentant seiner Mannschaft auf dem Spielfeld. Der Kapitän darf während des Spiels in höflicher Form die Schiedsrichter ansprechen, um Auskünfte zu erlangen, aber nur wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.
- 6.2 Legt eine Mannschaft gegen das Spielergebnis Protest ein, muss ihr Kapitän spätestens 15 Minuten nach Spielende den 1. Schiedsrichter hierüber informieren und den Anschreibebogen an der vorgesehenen Stelle „Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests“ unterzeichnen.

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

- 7.1 Mindestens 40 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder der offizielle Vertreter einer Mannschaft dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und zugehörigen Spielernummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder abgeben. Auf der Liste sind außerdem der Kapitän

der Mannschaft und die Namen des Trainers und 1. Trainer-Assistenten anzugeben. Alle auf dem Anschreibebogen namentlich eingetragenen Mannschaftsmitglieder sind spielberechtigt, auch wenn sie erst nach Spielbeginn eintreffen.

- 7.2 Mindestens zehn Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen des Trainers und 1. Trainer-Assistenten. Sie kennzeichnen gleichzeitig die Spieler der Ersten Fünf, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer der Mannschaft „A“ hat diese Information zuerst zu geben.
- 7.3 Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler, mit fünf Fouls ausgeschlossene Spieler und zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen sind die einzigen Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen und im Mannschaftsbank-Bereich verbleiben dürfen. Während des laufenden Spiels müssen alle Ersatzspieler, mit fünf Fouls ausgeschlossene Spieler und zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen sitzen bleiben.
- 7.4 Der Trainer oder der 1. Trainer-Assistent dürfen während des Spiels zum Kampfgericht gehen, um statistische Informationen zu erlangen, aber nur, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.
- 7.5 Während des Spiels darf der Trainer die Schiedsrichter ansprechen, um eine Information zu erhalten, sofern dies in höflicher Form geschieht und nur wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt sind.
- 7.6 Während des Spiels dürfen entweder der Trainer oder der 1. Trainer-Assistent stehen bleiben, aber nicht beide gleichzeitig. Sie dürfen während des Spiels ihre Spieler ansprechen, müssen dabei aber in ihrem Mannschaftsbank-Bereich bleiben. Der 1. Trainer-Assistent hat nicht das Recht, sich an die Schiedsrichter zu wenden.
- 7.7 Hat eine Mannschaft einen 1. Trainer-Assistenten, muss sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen werden; seine Unterschrift ist nicht erforderlich. Er übernimmt alle Pflichten und Rechte des Trainers, wenn dieser aus irgendeinem Grund seine Aufgaben nicht mehr wahrnehmen kann.
- 7.8 Verlässt der Kapitän das Spielfeld, muss der Trainer einem Schiedsrichter die Nummer des Spielers bekannt geben, der nun Kapitän auf dem Spielfeld ist.
- 7.9 Der Mannschaftskapitän muss als Spielertrainer fungieren, wenn kein Trainer anwesend ist oder der Trainer seine Aufgaben nicht mehr wahrnehmen kann und kein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen ist (oder der 1. Trainer-Assistent diese Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann). Muss der Mannschaftskapitän das Spielfeld verlassen, kann er als Trainer weiter tätig sein. Muss er jedoch das Spiel wegen eines Disqualifizierenden Fouls verlassen oder ist er wegen einer Verletzung nicht in der Lage, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, ersetzt ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer.
- 7.10 Der Trainer bestimmt den Freierwerfer seiner Mannschaft in allen Fällen, in denen der Freierwerfer nicht durch die Regeln festgelegt ist.

REGEL IV – SPIELVORSCHRIFTEN

Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

- 8.1 Das Spiel besteht aus vier Vierteln von je zehn Minuten.
- 8.2 Vor dem angesetzten Spielbeginn gibt es eine Spielpause von 20 Minuten.
- 8.3 Eine Spielpause von zwei Minuten gibt es zwischen dem 1. und 2. Viertel (1. Halbzeit), dem 3. und 4. Viertel (2. Halbzeit) und vor jeder Verlängerung.
- 8.4 Die Halbzeitpause dauert 15 Minuten.
- 8.5 Eine Spielpause beginnt
- 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
 - bei Ertönen des Signals der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts (Viertel oder Verlängerung).
- 8.6 Eine Spielpause endet
- zu Beginn des 1. Viertels, wenn beim Sprungball im Mittelkreis der Ball die Hand/Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
 - zu Beginn der anderen Spielabschnitte, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 8.7 Steht es am Ende des 4. Viertels unentschieden, wird das Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.
- Ist bei einer Serie von zwei Spielen (Heim und Auswärts) das Gesamtergebnis aus beiden Spielen am Ende des 2. Spiels unentschieden, wird dieses Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.
- 8.8 Wird gegen Ende eines Spielabschnitts (Viertels oder Verlängerung) ein Foul begangen, entscheidet der Schiedsrichter über die verbleibende Spielzeit, die mindestens 0,1 Sekunden betragen muss.
- 8.9 Wird während einer Spielpause ein Technisches, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul begangen, werden eventuelle Freiwürfe vor Beginn des nächsten Spielabschnitts ausgeführt.

Artikel 9 Beginn und Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels

- 9.1 Das 1. Viertel beginnt, wenn der Ball beim Sprungball im Mittelkreis die Hand/Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
- 9.2 Alle weiteren Spielabschnitte beginnen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 9.3 Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine oder beide Mannschaften nicht mit fünf Spielern spielbereit auf dem Spielfeld sind.
- 9.4 Bei allen Spielen hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) ihre Mannschaftsbank und ihren Aufwärm-Bereich vor dem Spiel vom Anschreibertisch aus gesehen auf der linken Seite des Anschreibertischs.
- Beide Mannschaften können die Mannschaftsbänke und/oder ihren Aufwärm-Bereich vor dem Spiel auch tauschen, falls sie sich darüber einigen.

- 9.5 Zur Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielfeldhälfte zum Aufwärmen und die Körbe.
- 9.6 In allen Verlängerungen spielt jede Mannschaft auf denselben Korb wie im 4. Viertel.
- 9.7 Ein Spielabschnitt oder das Spiel enden mit Ertönen des Signals der Spieluhr zum Ende der Spielzeit. Sind die Ränder des Spielbretts mit einer roten Beleuchtung ausgerüstet, hat deren Aufleuchten Vorrang vor dem Ertönen des Signals der Spieluhr.

Artikel 10 Zustand des Balls

- 10.1 Der Ball kann entweder „belebt“ oder „tot“ sein.
- 10.2 Der Ball wird zum **belebten Ball**, wenn beim
- Sprungball der Ball die Hand/Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
 - Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
 - Einwurf der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 10.3 Der Ball wird zum **toten Ball**, wenn
- ein Korb oder Freiwurf erzielt wird.
 - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
 - es offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb geht und danach noch
 - ein Freiwurf oder weitere Freiwürfe oder
 - eine weitere Strafe (Freiwurf/Freiwürfe und/oder Einwurf) folgt.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat.
 - der Ball sich aufgrund eines Korbwurfs in der Luft befindet und dabei von einem beliebigen Spieler berührt wird, nachdem
 - ein Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt.
- 10.4 Der Ball wird **nicht** zum **toten Ball** und ein erzielter Korb zählt, wenn
- der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist und
 - ein Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt.
 - der Ball bei einem Freiwurf in der Luft ist und der Schiedsrichter wegen einer Regelverletzung, ausgenommen durch den Freierwerfer, pfeift.
 - ein Spieler in Ballkontrolle auf den Korb wirft und nach Beginn der Korbwurfaktion ein Gegenspieler oder eine Person aus dessen Mannschaftsbank-Bereich ein Foul begeht und er diesen Korbwurf mit einer kontinuierlichen Bewegung erfolgreich beendet.
- Dies gilt nicht und der Korb zählt nicht, wenn nach dem Schiedsrichterpfiff eine neue Korbwurfaktion begonnen wird.

Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

- 11.1 Der Standort eines Spielers ist die Stelle, an der er die Spielfläche berührt.
Befindet er sich bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt auf der Spielfläche hatte. Dies schließt die Grenzlinien des Spielfelds, die Mittellinie, die Drei-Punkte-Linie, die Freiwurflinie sowie die Begrenzungslinien der Zone und des No-charge-Halbkreisbereichs ein.
- 11.2 Der Standort eines Schiedsrichters ist genauso festgelegt wie der eines Spielers. Berührt der Ball einen Schiedsrichter, ist es, als ob er die Spielfläche am Standort des Schiedsrichters berührt.

Artikel 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

12.1 Sprungball

- 12.1.1 Bei einem **Sprungball** wirft der 1. Schiedsrichter den Ball zwischen zwei Gegenspielern hoch.
- 12.1.2 Ein **Halteball** entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft eine Hand oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Kontrolle erlangen kann.

12.2 Vorgehensweise beim Sprungball

- 12.2.1 Beide Springer müssen mit ihren Füßen in der Hälfte des Mittelkreises stehen, die ihrem eigenen Korb näher liegt, mit einem Fuß in der Nähe der Mittellinie des Kreises.
- 12.2.2 Spieler derselben Mannschaft dürfen keine benachbarten Positionen am Kreis einnehmen, falls ein Gegenspieler eine dieser Positionen einnehmen möchte.
- 12.2.3 Der Schiedsrichter wirft dann den Ball zwischen den Springern senkrecht so hoch, dass keiner der Springer den Ball an seinem höchsten Punkt erreichen kann.
- 12.2.4 Der Ball muss von einem oder von beiden Springern mit einer Hand oder beiden Händen getippt werden, nachdem sein Abwärtsflug begonnen hat.
- 12.2.5 Kein Springer darf seine Sprungball-Position verlassen, bevor der Ball legal getippt worden ist.
- 12.2.6 Kein Springer darf den Ball fangen oder ihn mehr als zweimal tippen, bevor der Ball einen der Nichtspringer oder das Spielfeld berührt hat.
- 12.2.7 Wird der Ball von keinem Springer getippt, ist der Sprungball zu wiederholen.
- 12.2.8 Die Nicht-Springer dürfen sich mit keinem Körperteil auf oder über dem Kreis (Zylinder) befinden, bis der Ball getippt worden ist.

Eine Verletzung von Artikel 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 und 12.2.8 ist eine Regelübertretung.

12.3 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

12.4 Sprungballsituationen

Eine Sprungballsituation entsteht, wenn

- ein Halteball gepfiffen wird.
- der Ball ins Aus geht und die Schiedsrichter im Zweifel oder sich nicht einig sind, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat.
- beide Mannschaften bei einem nicht erfolgreichen letzten Freiwurf eine Regelübertretung begehen.
- ein belebter Ball an der Korbbefestigung festklemmt, ausgenommen
 - zwischen Freiwürfen oder
 - wenn nach dem letzten Freiwurf ein Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch folgt.
- der Ball zum toten Ball wird und keine Mannschaft Ballkontrolle hat oder keiner Mannschaft der Ball zusteht.
- nach dem Aufrechnen gleicher Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung übrigbleiben und vor dem 1. Foul oder Regelübertretung keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand.
- ein Spielabschnitt beginnt, mit Ausnahme des 1. Viertels.

12.5 Definition des wechselnden Ballbesitzes

Wechselnder Ballbesitz ist das Verfahren, das Spiel anstelle eines Sprungballs durch einen Einwurf fortzusetzen.

12.6 Vorgehensweise beim Wechselnden Ballbesitz

- 12.6.1 Bei allen Sprungballsituationen werfen die Mannschaften den Ball abwechselnd von der Stelle ein, die der Sprungballsituation am nächsten liegt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 12.6.2 Die Mannschaft, die beim Sprungball zu Spielbeginn nicht die erste Ballkontrolle erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- 12.6.3 Die Mannschaft, die nach Ende eines Spielabschnitts den nächsten Wechselnden Ballbesitz erhält, beginnt den nächsten Spielabschnitt mit einem Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, sofern nicht eine Freiwurfstrafe mit anschließendem Einwurf auszuführen ist.
- 12.6.4 Welcher Mannschaft der Ball zum Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zusteht, wird durch den Einwurfpfeil für Wechselnden Ballbesitz angezeigt. Dieser muss in Richtung des gegnerischen Korbs zeigen. Die Richtung des Einwurfpfeils wird unmittelbar nach Ende des Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz umgekehrt.
- 12.6.5 Durch eine Regelübertretung während des Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz geht dieser Mannschaft der Wechselnde Ballbesitz verloren. Die Regelübertretung wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft. Zusätzlich wird die Richtung des Einwurfpfeils sofort umgekehrt, um anzuzeigen, dass der nun einwerfenden Mannschaft zusätzlich der nächste Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zusteht.

12.6.6 Durch ein Foul gleich welcher Mannschaft

- vor Beginn eines Spielabschnitts, ausgenommen vor dem 1. Viertel, oder
- während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz

geht der einwerfenden Mannschaft das Recht auf Wechselnden Ballbesitz nicht verloren.

Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird

13.1 Definition

Während des Spiels wird der Ball nur mit der Hand / den Händen gespielt und darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die Einschränkungen dieser Regeln.

13.2 Regel

Ein Spieler darf mit dem Ball nicht laufen, ihn mit irgendeinem Teil des Beins absichtlich berühren, treten oder stoppen oder mit der Faust schlagen.

Den Ball zufällig mit irgendeinem Teil des Beins zu berühren ist keine Regelübertretung.

Eine Verletzung von Artikel 13.2 ist eine Regelübertretung.

13.3 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Artikel 14 Ballkontrolle

14.1 Definition

14.1.1 Mannschafts-Ballkontrolle **beginnt**, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, das heißt ihn hält oder dribbelt oder ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.

14.1.2 Mannschafts-Ballkontrolle **besteht**, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert.
- der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird.

14.1.3 Mannschafts-Ballkontrolle **endet**, wenn

- ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- der Ball zum toten Ball wird.
- der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf die Hand/Hände des Werfers verlassen hat.

Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15.1 Definition

15.1.1 Ein **Korbwurf** oder **Freiwurf** liegt vor, wenn der Ball in der Hand / den Händen gehalten wird und anschließend in Richtung des gegnerischen Korbs geworfen wird. Ein **Tipp** als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer Hand oder beiden Händen in Richtung des gegnerischen Korbs getippt wird.

Ein **Dunking** als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer Hand oder beiden Händen kraftvoll von oben in den gegnerischen Korb geworfen wird.

- 15.1.2 Die Korbwurfaktion aus einem Sprungwurf oder anderen Wurf aus der Bewegung
- beginnt, wenn der Spieler damit beginnt, seine Schultern und den Ball nach oben in Richtung des gegnerischen Korbs zu bewegen.
 - endet, wenn der Ball die Hand/Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder auf der Spielfläche sind.
- 15.1.3 Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung beim Ziehen zum Korb:
- beginnt, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings aufgenommen wird oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in der Hand / den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler die Bewegung fortsetzt, die einem Korbwurf vorangeht.
 - endet, wenn der Ball die Hand/Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder auf der Spielfläche sind.
- Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb liegt vor, wenn ein Spieler in seinem Vorfeld – normalerweise zwischen der Drei-Punkte-Linie und dem Korb – den Ball nach seinem Dribbling aufnimmt oder wenn der Ball nach dem Fangen des Balls in der Luft in der Hand / den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und er seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.
- 15.1.4 Um als Korbwurfaktion zu gelten, muss sich ein Angreifer in seinem Vorfeld befinden.
- Die Ausnahme, dass sich ein Spieler an einer beliebigen Stelle des Spielfelds befinden kann, gilt nur
- für eine letzte Aktion kurz vor Ablauf der Spielzeit zum Ende eines Spielabschnitts oder
 - vor Ablauf der Wurfuhr zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel.
- In diesen Fällen beginnt die Korbwurfaktion, sobald der Spieler den Ball aufnimmt und dieser in der Hand / den Händen zur Ruhe kommt.
- 15.1.5 Die Bewertung, ob es sich um eine Korbwurfaktion handelt, ist nicht abhängig von der Anzahl der legalen Schritte.
- 15.1.6 Es gilt auch als Korbwurf, wenn ein Spieler zwar werfen möchte, aber von einem Gegenspieler an den Armen gehalten und dadurch am Werfen gehindert wird. In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand/Hände des Spielers verlässt.
- 15.1.7 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion bei einem Sprungwurf oder einem anderen Wurf aus der Bewegung gefoult und nach dem Foul
- passt er den Ball oder
 - bewegt er den Ball aufwärts und weg vom Korb oder
 - ist er nicht länger dem Korb zugewandt, während er den Ball aufwärtsbewegt,
- gilt der Spieler nicht mehr als in der Korbwurfaktion befindlich.
- 15.1.8 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion beim Ziehen zum Korb gefoult und passt den Ball nach dem Foul, gilt seine Bewegung nicht mehr als Korbwurfaktion.

Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung

16.1 Definition

- 16.1.1 Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder vollständig durchfällt.
- 16.1.2 Der Ball befindet sich bereits im Korb, sobald ein Teil des Balls innerhalb des Korbs und dort unterhalb der Oberkante des Rings ist.

16.2 Regel

- 16.2.1 Geht der Ball in den Korb, zählt der Korb wie folgt zugunsten der Mannschaft, die diesen Korb angreift:
 - Ein Freiwurf zählt einen Punkt.
 - Ein aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt zwei Punkte.
 - Ein aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt drei Punkte.Hat der Ball beim letzten Freiwurf den Ring berührt und wird danach von einem Angreifer oder Verteidiger legal berührt, bevor er in den Korb geht, zählt der Korb zwei Punkte.
- 16.2.2 Wirft ein Spieler den Ball **zufällig** in seinen eigenen Korb, zählt dieser Korb immer zwei Punkte, die dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft angeschrieben werden.
- 16.2.3 Wirft ein Spieler den Ball **absichtlich** in seinen eigenen Korb, ist dies eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht.
- 16.2.4 Verursacht ein Spieler, dass der Ball vollständig von unten durch den Korb geht, ist dies eine Regelübertretung.
- 16.2.5 Die Spieluhr oder Wurfuhr muss mindestens noch 0,3 Sekunden anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten Freiwurf die Ballkontrolle erlangen und einen Korbwurf versuchen kann. Zeigen Spieluhr oder Wurfuhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden an, kann ein gültiger Korb nur durch Tippen oder direkten Dunking erzielt werden. Dabei muss der Ball die Hand/Hände des Werfers verlassen haben, wenn Spieluhr oder Wurfuhr 0,0 Sekunden anzeigen.

Artikel 17 Einwurf

17.1 Definition

- 17.1.1 Ein Einwurf findet statt, wenn der Einwerfer den Ball von außerhalb des Spielfelds ins Spielfeld wirft.
- 17.1.2 Ein Einwurf
 - **beginnt**, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
 - **endet**, sobald
 - der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
 - die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.
 - während eines Einwurfs ein belebter Ball an der Korbbefestigung festklemmt.

17.2 Vorgehensweise

- 17.2.1 Ein Schiedsrichter muss dem Einwerfer den Ball übergeben oder zur Verfügung stellen. Er darf dem Einwerfer den Ball auch direkt oder als Bodenpass zur Verfügung stellen, vorausgesetzt
- der Schiedsrichter befindet sich nicht weiter als 4 m vom Einwerfer entfernt und
 - der Einwerfer befindet sich an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle.
- 17.2.2 Der Spieler muss den Ball an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle einwerfen, und zwar nächst der Regelverletzung oder der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 17.2.3 Zu Beginn aller Spielabschnitte mit Ausnahme des 1. Viertels wird der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.
Der Einwerfer muss dabei mit je einem Fuß auf jeder Seite der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch stehen und darf den Ball einem Mitspieler an einer beliebigen Stelle des Spielfelds zupassen.
- 17.2.4 Nimmt während der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder jeder Verlängerung die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, vor dem Einwurf eine Auszeit, hat der Trainer dieser Mannschaft das Recht zu entscheiden, ob dieser Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld stattfindet oder im Rückfeld seiner Mannschaft nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.
- Entscheidet sich der Trainer für eine Verlegung des Einwurfs ins Vorfeld und der ursprüngliche Einwurfort im Rückfeld war
- an der eigenen Endlinie nach einem erfolgreichen Korb oder letzten Freiwurf, entscheidet der Trainer, ob der Einwurf im Vorfeld von der Einwurfmarkierung auf der Seite des Anschreibertischs oder der Gegenseite stattfindet.
 - an einer Seitenlinie oder der eigenen Endlinie nach einem Foul, einer Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) oder einer Sprungballsituation, findet der Einwurf im Vorfeld von der Einwurfmarkierung auf derselben Seite wie die ursprüngliche Stelle im Rückfeld (Seite des Anschreibertischs oder Gegenseite) statt.
- 17.2.5 Nach einem Persönlichen Foul durch einen Spieler der Mannschaft in Ballkontrolle oder der Mannschaft, der der Ball zusteht, wird der folgende Einwurf nächst der Stelle ausgeführt, an dem die Regelverletzung begangen wurde.
- 17.2.6 Nach einem Technischen Foul wird der folgende Einwurf nächst der Stelle ausgeführt, wo der Ball war, als das Technische Foul begangen wurde, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
- 17.2.7 Nach einem Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden Foul wird der folgende Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

17.2.8 Nach einer Gewalttätigkeit wird der folgende Einwurf gemäß Artikel 40 ausgeführt.

17.2.9 Geht der Ball bei einem Korbwurf oder letzten Freiwurf in den Korb, der aber nicht zählt, wird der folgende Einwurf in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt.

17.2.10 Nach einem Korb oder erfolgreichen letzten Freiwurf gilt:

- Ein Gegenspieler der Mannschaft, die Punkte erzielt hat, wirft den Ball von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie ein. Dies gilt auch, wenn einem Korb oder erfolgreichen letzten Freiwurf eine Auszeit oder Spielunterbrechung folgt und ein Schiedsrichter anschließend den Ball dem Einwerfer übergibt oder zur Verfügung stellt.
- Der Einwerfer darf sich seitlich entlang der Endlinie und/oder rückwärts hinter der Endlinie bewegen und Mitspieler dürfen sich den Ball dort zupassen, aber das Zählen der fünf Sekunden beginnt, sobald der Ball dem 1. Spieler außerhalb des Spielfelds zur Verfügung steht.

17.3 Regel

17.3.1 Der Einwerfer darf nicht

- mehr als fünf Sekunden benötigen, bis der Ball seine Hände verlässt.
- das Spielfeld betreten, während sich der Ball noch in seinen Händen befindet.
- den Ball so einwerfen, dass er ins Aus geht, nachdem er seine Hand/Hände zum Einwurf verlassen hat.
- den Ball berühren, ehe der Ball einen anderen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat.
- den Ball so einwerfen, dass er direkt in den Korb geht.
- sich von der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle hinter der Grenzlinie seitlich so in eine oder beide Richtungen bewegen, dass dabei eine Gesamtstrecke von 1 m überschritten wird, bevor der Ball seine Hände verlässt. Rückwärts von der Grenzlinie weg darf er sich aber so weit wie möglich bewegen.

17.3.2 Während eines Einwurfs darf kein anderer Spieler

- einen Teil seines Körpers über der Grenzlinie haben, ehe der Ball über die Linie eingeworfen ist.
- sich näher als einen Meter zum Einwerfer stellen, wenn an der Einwurfstelle im Aus nach hinten weniger als 2 m Platz ist.

17.3.3 Bei einem Einwurf während letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung muss der Schiedsrichter als Warnung für den Verteidiger das Handzeichen "Regelwidriges Übertreten der Linie beim Einwurf" machen, bevor er den Ball zum Einwurf übergibt.

Wenn ein Verteidiger

- sich mit einem Teil seines Körpers über der Einwurflinie befindet, um den Einwurf zu stören, oder
- sich dem Einwerfer auf weniger als 1 m nähert, sofern diesem weniger als 2 m Platz zur Verfügung stehen,

ist dies eine Regelübertretung, die mit einem Technischen Foul zu ahnden ist.

Eine Verletzung von Artikel 17.3 ist eine Regelübertretung.

17.4 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zuerkannt.

Artikel 18 Auszeit

18.1 Definition

Eine Auszeit ist eine vom Trainer oder 1. Trainer-Assistenten beantragte Spielunterbrechung.

18.2 Regel

18.2.1 Jede Auszeit dauert eine Minute.

18.2.2 Eine Auszeit kann während einer Auszeitmöglichkeit genommen werden.

18.2.3 Eine Auszeitmöglichkeit beginnt

- für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- für beide Mannschaften, wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf zum toten Ball wird.
- nach einem Korb, wenn dieser gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.

18.2.4 Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer oder beim 1. Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht.

18.2.5 Jeder Mannschaft stehen folgende Auszeiten zu:

- In der 1. Halbzeit zwei Auszeiten.
- In der 2. Halbzeit drei Auszeiten, davon aber höchstens noch zwei, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger im 4. Viertel anzeigt.
- In jeder Verlängerung eine Auszeit.

18.2.6 Nicht genommene Auszeiten dürfen nicht auf die nächste Halbzeit oder Verlängerung übertragen werden.

18.2.7 Die Auszeit wird der Mannschaft angerechnet, deren Trainer oder 1. Trainer-Assistent sie zuerst beantragt hat, es sei denn, die Auszeit wird der einwerfenden Mannschaft nach einem Korb oder Freiwurf gewährt, der nicht zusätzlich durch eine Regelverletzung überlagert ist.

18.2.8 Zeigt die Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger an und eine Mannschaft erzielt einen Korb, ist dies keine Auszeitmöglichkeit für die Mannschaft des Korbwerfers, es sei denn, das Spiel wird durch einen Schiedsrichter unterbrochen.

18.3 Vorgehensweise

18.3.1 Nur der Trainer oder 1. Trainer-Assistent darf eine Auszeit beantragen. Er muss dazu Blickkontakt mit dem Kampfgericht aufnehmen oder zum Kampfgericht gehen und die Auszeit mit dem vorgeschriebenen Handzeichen beantragen.

- 18.3.2 Der Antrag auf Auszeit kann nur zurückgenommen werden, bevor der Zeitnehmer sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.
- 18.3.3 Die Auszeit
- **beginnt**, wenn der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt.
 - **endet**, wenn der Schiedsrichter pfeift und die Mannschaften wieder zum Betreten des Spielfelds auffordert.
- 18.3.4 Sobald eine Auszeitmöglichkeit beginnt, muss der Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat.
Wird ein Korb gegen die Mannschaft erzielt, die eine Auszeit beantragt hat, stoppt der Zeitnehmer sofort die Spieluhr und lässt sein Signal ertönen.
- 18.3.5 Während der Auszeit sowie während der Spielpausen vor dem 2. und 4. Viertel und jeder Verlängerung dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen und auf der Mannschaftsbank sitzen. Alle Personen des Mannschaftsbank-Bereichs dürfen das Spielfeld betreten, sofern sie in der Nähe ihres Mannschaftsbank-Bereichs bleiben.
- 18.3.6 Beantragt eine Mannschaft eine Auszeit, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht, wird die Auszeit gewährt, wenn
- der letzte Freiwurf erfolgreich ist.
 - dem letzten Freiwurf, falls nicht erfolgreich, ein Einwurf folgt.
 - zwischen Freiwürfen ein Foul begangen wird. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende geführt und die Auszeit vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
 - ein Foul begangen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
 - eine Regelübertretung begangen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor dem Einwurf gewährt.
- Kommt es zu aufeinander folgenden Sätzen von Freiwürfen und/oder Ballbesitz infolge mehrerer Foulstrafen, ist jeder Satz separat zu behandeln.

Artikel 19 Spielerwechsel

19.1 Definition

Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die vom einzuwechselnden Ersatzspieler beantragt wird, um Spieler zu werden.

19.2 Regel

19.2.1 Eine Mannschaft darf während einer Wechsellmöglichkeit Spielerwechsel vornehmen.

19.2.2 Eine Wechsellmöglichkeit beginnt

- für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.

- für beide Mannschaften, wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf zum toten Ball wird.
 - nach einem Korb, wenn dieser gegen die Mannschaft erzielt wird, die Spielerwechsel beantragt hat und die Spieluhr im 4. Viertel oder in einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt.
- 19.2.3 Eine Wechselmöglichkeit endet, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer oder beim 1. Freiwurf dem Freiwurfer zur Verfügung steht.
- 19.2.4 Ein Spieler, der zum Ersatzspieler wurde, darf nicht wieder eingewechselt und ein Ersatzspieler, der zum Spieler wurde, darf nicht wieder ausgewechselt werden, bis der Ball wieder zum toten Ball wird, nachdem die Spieluhr gelaufen ist, es sei denn,
- einer Mannschaft verbleiben weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld.
 - ein Spieler, der zuvor legal ausgewechselt wurde, muss im Rahmen einer Fehlerkorrektur Freiwürfe werfen.
- 19.2.5 Zeigt die Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger an und eine Mannschaft erzielt einen Korb, ist dies keine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft des Korbwerfers, es sei denn, das Spiel wird durch einen Schiedsrichter unterbrochen.
- 19.2.6 Wird ein Spieler behandelt oder erhält Unterstützung, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seiner Mannschaft würden weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld verbleiben.

19.3 Vorgehensweise

- 19.3.1 Nur der Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel zu beantragen. Er (nicht der Trainer oder 1. Trainer-Assistent) muss dazu zum Anschreibertisch gehen und den Spielerwechsel mit dem vorgeschriebenen Handzeichen beantragen oder sich auf den Wechselstuhl setzen. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.
- 19.3.2 Ein Antrag auf Spielerwechsel kann nur zurückgenommen werden, bevor der Zeitnehmer sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.
- 19.3.3 Sobald eine Wechselmöglichkeit beginnt, lässt der Zeitnehmer sein Signal ertönen, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass ein Spielerwechsel beantragt ist.
- 19.3.4 Der Ersatzspieler muss außerhalb der Grenzlinie bleiben, bis der Schiedsrichter pfeift, das Handzeichen für Spielerwechsel gibt und ihn auf das Spielfeld winkt.
- 19.3.5 Der ausgewechselte Spieler kann direkt zu seiner Mannschaftsbank gehen. Er muss sich weder beim Zeitnehmer noch beim Schiedsrichter abmelden.
- 19.3.6 Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der fünf Fouls begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss sofort (innerhalb von ca. 30 Sekunden) ersetzt werden. Kommt es zu einer Spielverzögerung, kann der dafür verantwortlichen Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden. Hat die Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen deren Trainer ein Technisches Foul („B“) wegen Spielverzögerung verhängt werden.

- 19.3.7 Wird ein Spielerwechsel während einer Auszeit oder einer Spielpause (außer der Halbzeitpause) beantragt, muss sich der Einwechselspieler beim Zeitnehmer anmelden, bevor er das Spielfeld betritt.
- 19.3.8 Muss der Freiwurfer ausgewechselt werden, weil er
- verletzt ist, oder
 - fünf Fouls begangen hat, oder
 - disqualifiziert wurde,
- müssen die Freiwürfe von seinem Einwechselspieler ausgeführt werden. Dieser kann erst wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.
- 19.3.9 Beantragt eine Mannschaft einen Spielerwechsel, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht, wird der Spielerwechsel gewährt, wenn
- der letzte Freiwurf erfolgreich ist.
 - dem letzten Freiwurf, falls nicht erfolgreich, ein Einwurf folgt.
 - zwischen Freiwürfen ein Foul begangen wird. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende geführt und der Spielerwechsel wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
 - ein Foul begangen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
 - eine Regelübertretung begangen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor dem Einwurf gewährt.
- Kommt es zu aufeinander folgenden Sätzen von Freiwürfen und/oder Ballbesitz infolge mehrerer Foulstrafen, ist jeder Satz separat zu behandeln.

Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

20.1 Regel

Eine Mannschaft verliert das Recht zu spielen, wenn sie

- 15 Minuten nach der angesetzten Anfangszeit noch nicht anwesend oder in der Lage ist, mit fünf spielbereiten Spielern anzutreten.
- durch ihr Verhalten verhindert, dass gespielt werden kann.
- sich trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter weigert zu spielen.

20.2 Strafe

- 20.2.1 Das Spiel wird für die gegnerische Mannschaft mit dem Ergebnis 20 : 0 gewertet. Darüber hinaus erhält die verlierende Mannschaft null Wertungspunkte.
- 20.2.2 Bei einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts), bei der beide Ergebnisse addiert werden, und bei Play-off-Spielen („Best of 3“) verliert eine Mannschaft diese Serie, wenn sie das 1., 2. oder 3. Spiel gemäß diesem Artikel verliert. Dies gilt nicht für Play-off-Spiele nach dem Modus „Best of 5“ und „Best of 7“.
- 20.2.3 Verliert eine Mannschaft in einem Turnierwettbewerb zum 2. Mal gemäß diesem Artikel, wird die Mannschaft vom Turnierwettbewerb ausgeschlossen und alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele werden annulliert.

Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)

21.1 Regel

Eine Mannschaft verliert das Recht zu spielen, wenn im Verlauf des Spiels dieser Mannschaft weniger als zwei einsatzfähige Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung stehen.

21.2 Strafe

- 21.2.1 Führt zum Zeitpunkt des Abbruchs die Mannschaft nach Punkten, zu deren Gunsten das Spiel gewertet wird, bleibt das Punktergebnis bestehen. Liegt diese Mannschaft nicht in Führung, wird das Ergebnis mit 2 : 0 zu ihren Gunsten gewertet. Die verlierende Mannschaft erhält einen Wertungspunkt für die Klassifizierung.
- 21.2.2 Bei einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts), bei der beide Ergebnisse addiert werden, verliert eine Mannschaft diese Serie, wenn sie das 1. oder das 2. Spiel gemäß diesem Artikel verliert.

REGEL V - REGELÜBERTRETUNGEN

Artikel 22 Regelübertretungen

22.1 Definition

Eine Regelübertretung ist eine Verletzung der Regeln.

22.2 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett, sofern die Regeln nicht anderes vorsehen.

Artikel 23 Spieler im Aus, Ball im Aus

23.1 Definition

23.1.1 Ein **Spieler** ist im Aus, wenn ein Teil seines Körpers die Spielfläche außerhalb des Spielfelds oder etwas, abgesehen von einem anderen Spieler, oberhalb, auf oder außerhalb der Grenzlinien berührt.

23.1.2 Der **Ball** ist im Aus, wenn er

- einen Spieler oder eine andere Person berührt, die sich im Aus befindet, oder
- die Spielfläche außerhalb des Spielfelds oder einen Gegenstand oberhalb, auf oder außerhalb einer Grenzlinie berührt, oder
- die Korbstützen, die Rückseite der Spielbretter oder einen Gegenstand oberhalb des Spielfelds berührt.

23.2 Regel

23.2.1 Der Ausball wird von dem Spieler verursacht, der den Ball zuletzt berührt oder von ihm berührt wird, bevor dieser ins Aus geht, auch dann, wenn der Ball durch Kontakt mit etwas anderem als einem Spieler ins Aus geht.

23.2.2 Geht der Ball ins Aus, weil er von einem Spieler berührt wird, der entweder auf der Auslinie steht oder bereits im Aus ist, verursacht dieser Spieler den Ausball.

23.2.3 Gerät ein Spieler während einer Halteballsituation ins Aus oder ins Rückfeld, liegt eine Sprungballsituation vor.

Artikel 24 Dribbling

24.1 Definition

24.1.1 Ein Spieler, der einen belebten Ball kontrolliert, dribbelt, wenn er den Ball auf das Spielfeld wirft, tippt, rollt oder aufprallen lässt.

24.1.2 Ein **Dribbling beginnt**, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat, den Ball wirft, tippt, rollt oder ihn auf dem Spielfeld aufprallen lässt und ihn wieder berührt, ehe der Ball einen anderen Spieler berührt.

Während eines Dribblings darf der Spieler den Ball nicht mit irgendeinem Teil seiner Hand von unten berühren und dabei zu einer anderen Stelle tragen oder den Ball zur Ruhe kommen lassen und dann sein Dribbling fortsetzen.

Während eines Dribblings darf der Ball in die Luft geworfen werden, sofern der Ball das Spielfeld oder einen anderen Spieler berührt, bevor ihn der Dribbler wieder mit seiner Hand berührt.

Ein Dribbler darf beliebig viele Schritte machen, während der Ball nicht in Kontakt mit seiner Hand ist.

Ein **Dribbling endet**, wenn der Spieler den Ball gleichzeitig mit beiden Händen berührt oder ihn in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt.

24.1.3 Verliert ein Spieler ungewollt den Zugriff über einen belebten Ball auf dem Spielfeld und erlangt ihn wieder, handelt es sich um Fumbling.

24.1.4 Folgendes zählt nicht als Dribbling:

- Aufeinander folgende Korbwürfe.
- Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings.
- Versuche, die Ballkontrolle durch Wegtippen des Balls aus der Nähe anderer Spieler zu erlangen.
- Wegtippen des Balls aus der Kontrolle eines anderen Spielers.
- Ablenken eines Zuspiels mit anschließend eigener Ballkontrolle.
- Den Ball von Hand zu Hand werfen und dabei in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lassen, ehe der Ball das Spielfeld berührt, vorausgesetzt, der Spieler begeht dabei keinen Schrittfehler.
- Den Ball ans Spielbrett zu werfen und danach wieder die Ballkontrolle zu erlangen.

24.2 Regel

Ein Spieler darf nach Beendigung seines ersten Dribblings kein zweites Mal dribbeln, es sei denn der Spieler hat die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld aus einem der folgenden Gründe verloren:

- Einen Korbwurf.
- Der Ball wurde von einem Gegenspieler berührt.
- Der Ball wurde bei einem Pass oder Fumbling von einem anderen Spieler berührt oder hat diesen berührt.

Artikel 25 Schrittfehler

25.1 Definition

25.1.1 Schrittfehler ist die regelwidrige Bewegung eines Spielers mit einem Fuß oder beiden Füßen in beliebiger Richtung über die Beschränkungen dieses Artikels hinaus, wenn er dabei gleichzeitig einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält.

25.1.2 Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält, macht einen Sternschritt, wenn er ein- oder mehrmals mit demselben Fuß in beliebiger Richtung Schritte macht, während der andere Fuß, genannt Standfuß, an seiner Berührungsstelle auf dem Spielfeld bleibt.

25.2 Regel

25.2.1 Bei einem Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld fängt, wird sein Standfuß folgendermaßen festgelegt:

- Für einen Spieler, der den Ball fängt, während er mit beiden Füßen auf dem Spielfeld steht, gilt:
 - Sobald ein Fuß angehoben wird, wird der andere Fuß zum Standfuß.
 - Bei Beginn eines Dribblings darf der Standfuß nicht angehoben werden, bevor der Ball seine Hand oder Hände verlassen hat.
 - Bei einem Zuspiel oder Korbwurf darf der Spieler mit dem Standfuß abspringen, aber kein Fuß darf wieder das Spielfeld berühren, bevor der Ball seine Hand oder Hände verlassen hat.
- Ein Spieler, der den Ball fängt, während er in Bewegung ist oder sein Dribbling beendet, darf zwei Schritte machen, um zu einem Stopp zu kommen, um zu passen oder auf den Korb zu werfen. Für ihn gilt:
 - Erhält er den Ball und will ein Dribbling beginnen, muss der Ball vor seinem zweiten Schritt seine Hand oder Hände verlassen haben.
 - Der erste Schritt findet statt, sobald ein Fuß oder beide Füße das Spielfeld berühren, nachdem er Ballkontrolle erlangt hat.
 - Der zweite Schritt nach dem ersten findet statt, sobald der andere Fuß oder beide Füße gleichzeitig das Spielfeld berühren.
 - Kommt der Spieler bei seinem ersten Schritt zum Stopp und hat dabei beide Füße auf dem Spielfeld oder beide Füße berühren gleichzeitig das Spielfeld, darf er einen Sternschritt machen und dabei seinen Standfuß frei wählen. Springt er dann mit beiden Füßen ab, muss der Ball seine Hand oder Hände verlassen haben, bevor der Spieler wieder das Spielfeld berührt.
 - Landet der Spieler zu seinem ersten Schritt auf einem Fuß, ist dies sein Standfuß.
 - Springt der Spieler bei seinem ersten Schritt mit einem Fuß ab, darf er für seinen zweiten Schritt mit beiden Füßen gleichzeitig landen. Danach darf er mit keinem Fuß einen Sternschritt machen. Hebt er einen oder beide Füße vom Spielfeld ab, darf kein Fuß wieder aufgesetzt werden, bevor der Ball die Hand oder Hände des Spielers verlassen hat.
 - Sind beide Füße über dem Spielfeld und der Spieler landet gleichzeitig mit beiden Füßen, wird, sobald ein Fuß angehoben wird, der andere zum Standfuß.
 - Beendet ein Spieler sein Dribbling oder erlangt die Ballkontrolle, darf er das Spielfeld nicht nacheinander mit demselben Fuß oder beiden Füßen gleichzeitig berühren.

25.2.2 Ein Spieler fällt, liegt oder sitzt auf dem Spielfeld.

- Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball fällt und über das Spielfeld rutscht, oder die Ballkontrolle erlangt, während er auf dem Spielfeld liegt oder sitzt.
- Es ist eine Regelübertretung, wenn der Spieler den Ball hält und dann über das Spielfeld rollt oder versucht aufzustehen.

Artikel 26 Drei Sekunden

26.1 Regel

- 26.1.1 Ein Spieler darf sich nicht länger als drei aufeinander folgende Sekunden in der Zone der gegnerischen Mannschaft aufhalten, während seine Mannschaft einen belebten Ball im Vorfeld kontrolliert und die Spieluhr läuft.
- 26.1.2 Nachsicht ist bei einem Spieler zu üben, der
- versucht, die Zone zu verlassen.
 - sich in der Zone aufhält, während er oder sein Mitspieler sich in einer Korbwurfaktion befindet und der Ball gerade die Hand oder Hände zum Korbwurf verlässt oder verlassen hat.
 - weniger als drei aufeinander folgende Sekunden in der Zone war und zum Korb dribbelt, um zu werfen.
- 26.1.3 Der Spieler hat die Zone erst dann verlassen, wenn er beide Füße auf dem Spielfeld außerhalb der Zone aufgesetzt hat.

Artikel 27 Nah bewachter Spieler

27.1 Definition

Ein Spieler gilt als nah bewacht, wenn er einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält und ein Gegenspieler in einer aktiven legalen Verteidigungs-Position sich in einem Abstand von nicht mehr als 1 m von ihm befindet.

27.2 Regel

Ein nah bewachter Spieler muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden passen, werfen oder dribbeln.

Artikel 28 Acht Sekunden

28.1 Regel

28.1.1 Immer wenn

- ein Spieler im Rückfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt, oder
 - nach einem Einwurf der Ball einen Spieler im Rückfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt,
- muss diese Mannschaft innerhalb von acht Sekunden den Ball in ihr Vorfeld spielen.

28.1.2 Eine Mannschaft verursacht, dass der Ball in ihr Vorfeld geht, wenn

- der Ball von keinem Spieler kontrolliert wird und das Vorfeld berührt.
- der Ball einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit beiden Füßen vollständig in seinem Vorfeld ist.
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Vorfeld der ballkontrollierenden Mannschaft hat.
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers im Vorfeld der ballkontrollierenden Mannschaft ist.

- während eines Dribblings vom Rückfeld ins Vorfeld beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig im Vorfeld sind.

28.1.3 Die acht Sekunden werden vom Zeitpunkt der Unterbrechung weiter gezählt, wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, aus einem der folgenden Gründe einen Einwurf im Rückfeld erhält:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler der einwerfenden Mannschaft hat sich verletzt.
- Gegen diese Mannschaft wurde ein Technisches Foul verhängt.
- Es entstand eine Sprungballsituation.
- Es wurde ein Doppelfoul begangen.
- Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.

Artikel 29 Wurfuhr

29.1 Regel

29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt, muss diese Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

Um diese Regel einzuhalten, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Der Ball muss die Hand/Hände des Spielers bei einem Korbwurf verlassen, bevor das Signal der Wurfuhr ertönt, und
- der Ball muss, nachdem er die Hand/Hände des Spielers verlassen hat, den Ring berühren oder in den Korb gehen.

29.1.2 Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ende der Wurfuhr-Periode und das Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, gilt:

- Geht der Ball in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb zählt.
- Berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.
- Verfehlt der Ball den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet. Erlangt jedoch die gegnerische Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Ist der obere Rand des Spielbretts mit einer gelben Beleuchtung ausgerüstet, hat deren Aufleuchten Vorrang vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr.

Alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls kommen zur Anwendung.

29.2 Vorgehensweise

29.2.1 Erlangt nach dem Sprungball zu Spielbeginn oder dem Einwurf von der Mittellinie zu Beginn eines anderen Spielabschnitts ein Spieler auf dem Spielfeld im Vor- oder Rückfeld die Ballkontrolle, wird die Wurfuhr mit 24 Sekunden gestartet.

29.2.2 Die Wurfuhr wird zurückgesetzt, wenn das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt wird,

- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) durch die verteidigende Mannschaft,
- aus einem Grund, für den die verteidigende Mannschaft verantwortlich ist,
- aus einem Grund, für den keine Mannschaft verantwortlich ist.

In diesen Situationen erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, die zuvor Ballkontrolle hatte. Wird dieser Einwurf in deren

- Rückfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- Vorfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr wie folgt zurückgesetzt:
 - Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der Zeit wieder gestartet, bei der sie angehalten wurde.
 - Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wird das Spiel jedoch von einem Schiedsrichter wegen einer Aktion unterbrochen, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, und würde die gegnerische Mannschaft durch das Zurücksetzen der Wurfuhr benachteiligt, ist die Wurfuhr mit der Zeit wieder zu starten, bei der sie angehalten wurde.

29.2.3 Wird das Spiel aufgrund eines Fouls oder Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) durch die ballkontrollierende Mannschaft unterbrochen, wird beim Einwurf der gegnerischen Mannschaft die Wurfuhr zurückgesetzt.

Sie wird auch zurückgesetzt, wenn bei einem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz die einwerfende Mannschaft neuen Ballbesitz erhält.

Wird bei neuer Ballkontrolle der Einwurf für diese Mannschaft durchgeführt in deren

- Rückfeld, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden gesetzt.
- Vorfeld, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29.2.4 Begeht die Mannschaft in Ballkontrolle ein Technisches Foul, wird das Spiel wieder aufgenommen mit einem Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Restzeit gestartet.

29.2.5 Nimmt während der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, vor dem Einwurf eine Auszeit, hat der Trainer dieser Mannschaft das Recht zu entscheiden, ob dieser Einwurf im Rückfeld seiner Mannschaft stattfindet nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, oder von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

Nach der Auszeit wird der Einwurf folgendermaßen durchgeführt:

- Nach einem Ausball gilt für die Wurfuhr:
 - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird das Spiel mit der verbleibenden Restzeit fortgesetzt.

- Findet der Einwurf im Vorfeld statt und zeigt die Wurfuhr 13 Sekunden oder weniger an, wird das Spiel mit der verbleibenden Restzeit fortgesetzt. Zeigt die Wurfuhr 14 oder mehr Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
 - Nach einem Foul oder Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) gilt für die Wurfuhr:
 - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
 - Findet der Einwurf im Vorfeld statt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
 - Wurde die Auszeit von der Mannschaft genommen, die eine neue Ballkontrolle erlangt hat, gilt für die Wurfuhr:
 - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
 - Findet der Einwurf im Vorfeld statt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
- 29.2.6 Erhält eine Mannschaft einen Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch als Teil der Strafe für ein Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.
- 29.2.7 Nachdem der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt hat, wird die Wurfuhr folgendermaßen zurückgesetzt:
- Auf 24 Sekunden, wenn die gegnerische Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.
 - Auf 14 Sekunden, wenn dieselbe Mannschaft wieder die Ballkontrolle erlangt, welche die Ballkontrolle hatte, bevor der Ball den Ring berührt hat.
- 29.2.8 Ertönt das Signal der Wurfuhr irrtümlich, während eine Mannschaft oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.
- Wurde jedoch die Mannschaft in Ballkontrolle dadurch benachteiligt, wird das Spiel unterbrochen, die Wurfuhr korrigiert und der Ballbesitz derselben Mannschaft wieder zugesprochen.

Artikel 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30.1 Definition

- 30.1.1 Eine Mannschaft kontrolliert einen belebten Ball in ihrem Vorfeld, wenn
- ein Spieler dieser Mannschaft sein Vorfeld mit beiden Füßen berührt und dabei dort den Ball hält, fängt oder dribbelt, oder
 - der Ball zwischen Spieler dieser Mannschaft in ihrem Vorfeld gepasst wird.
- 30.1.2 Eine Mannschaft, die einen belebten Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert, verursacht dass der Ball regelwidrig in ihr Rückfeld geht, wenn ein Spieler dieser Mannschaft den Ball als letzter in seinem Vorfeld berührt und der Ball anschließend von einem Spieler derselben Mannschaft berührt wird,
- der mit einem Teil seines Körpers das Rückfeld berührt, oder
 - nachdem der Ball das Rückfeld dieser Mannschaft berührt hat.

Diese Einschränkung gilt für alle Situationen im Vorfeld einer Mannschaft einschließlich der Einwürfe. Sie gilt jedoch nicht für einen Spieler, der in seinem Vorfeld abspringt, in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt und dann mit Ball im Rückfeld seiner Mannschaft landet.

30.2 Regel

Eine Mannschaft, die einen belebten Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball regelwidrig in ihr Rückfeld gelangt.

30.3 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in deren Vorfeld nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls

31.1 Definition

31.1.1 Ein Korbwurf oder Freiwurf

- beginnt, wenn der Ball die Hand/Hände eines Spielers bei der Korbwurfaktion verlässt.
- endet, wenn der Ball
 - direkt von oben in den Korb geht und im Korb verbleibt oder vollständig durchfällt.
 - offensichtlich nicht mehr in den Korb gehen wird.
 - den Ring berührt.
 - die Spielfläche berührt.
 - zum toten Ball wird.

31.2 Regel

31.2.1 Ein Spieler begeht **Goaltending bei einem **Korbwurf**, wenn sich der Ball vollständig über Ringniveau befindet und er den Ball berührt,**

- während dieser im Abwärtsflug zum Korb ist, oder
- nachdem dieser das Spielbrett berührt hat.

31.2.2 Ein Spieler begeht Goaltending bei einem Freiwurf, wenn er den Ball auf dem Flug zum Korb berührt, bevor dieser den Ring berührt.

31.2.3 Diese Regel ist anzuwenden, bis der Ball

- offensichtlich nicht mehr in den Korb gehen wird.
- den Ring berührt hat.

31.2.4 **Stören des Balls liegt vor, wenn**

- nach einem Korbwurf oder letzten Freiwurf ein Spieler Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball Kontakt mit dem Ring hat.
- nach einem Freiwurf, auf den noch mindestens ein weiterer Freiwurf folgt, ein Spieler Ball, Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball noch in den Korb gehen kann.
- ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.

- ein Verteidiger Ball oder Korb berührt, während sich der Ball im Korb befindet, und dadurch verhindert wird, dass der Ball durch den Korb fällt.
- ein Spieler den Korb so in Schwingungen versetzt oder den Korb (Ring oder Netz) so greift, dass der Ball anders abprallt als zu erwarten war oder seine Richtung ändert und dieser deshalb nicht in den Korb geht oder nur deshalb in den Korb geht.
- ein Spieler den Korb greift und dabei den Ball spielt.

31.2.5 Wenn

- ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball
 - sich in den Händen eines Spielers bei dessen Korbwurfaktion befand, oder
 - sich aufgrund eines Korbwurfs oder letzten Freiwurfs in der Luft befand, oder
- das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts ertönte, darf kein Spieler den Ball berühren, nachdem dieser den Ring berührt hat und solange er anschließend noch in den Korb gehen kann.
Alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls gelten auch hier.

31.3 Strafe

- 31.3.1 Wird die Regelübertretung von einem **Angreifer** begangen, können keine Punkte erzielt werden. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie zugesprochen, sofern die Regeln nicht anderes vorsehen.
- 31.3.2 Wird die Regelübertretung von einem **Verteidiger** begangen, erhält die angreifende Mannschaft
- einen Punkt, wenn es sich um einen Freiwurf handelt.
 - zwei Punkte, wenn der Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.
 - drei Punkte, wenn der Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.
- Die Punkte werden so vergeben, als ob der Ball in den Korb gegangen wäre.
- 31.3.3 Wird die Regelübertretung von einem **Verteidiger** beim letzten Freiwurf begangen, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und es wird ein Technisches Foul der Kategorie 2 gegen den Verteidiger verhängt.

Artikel 32 Fouls

32.1 Definition

- 32.1.1 Ein Foul ist eine Regelverletzung, die persönlichen Kontakt mit einem gegnerischen Spieler und/oder unsportliches Verhalten beinhaltet.
- 32.1.2 Gegen eine Mannschaft können beliebig viele Fouls verhängt werden. Unabhängig von der Strafe ist jedes Foul auf dem Anschreibebogen einzutragen und gemäß den Regeln zu bestrafen.
- 32.1.3 Wird ein Foul begangen, nachdem der Ball zum toten Ball wurde, weil
- das Signal zum Ende eines Spielabschnitts ertönte,
 - eine Regelverletzung begangen wurde,
- wird das Foul nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Technisches, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul.

Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)

33.1 Zylinderprinzip

Das Zylinderprinzip wird als Raum innerhalb eines gedachten Zylinders definiert, der von einem Spieler auf dem Spielfeld eingenommen wird. Die Größe des Zylinders und der Abstand zwischen den Füßen des Spielers müssen im Verhältnis zu seiner Körpergröße stehen und schließt den Raum über dem Spieler mit ein. Die Grenzen des Zylinders für einen Verteidiger oder einen Angreifer ohne Ball bilden

- nach vorne die Handflächen,
- nach hinten das Gesäß, und
- nach den Seiten die Außenseiten seiner Arme und Beine.

Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als die Füße und Knie vorgestreckt werden, wobei die Arme an den Ellbogen so abgewinkelt sein müssen, dass Unterarme und Hände wie bei einer legalen Verteidigungs-Position gehalten werden.

Der Verteidiger darf sich nicht in den Zylinder des Angreifers mit Ball hineinbewegen und einen regelwidrigen Kontakt verursachen, wenn der Angreifer innerhalb seines Zylinders normale Basketballbewegungen macht. Die Grenzen des Zylinders für einen Angreifer mit Ball bilden

- nach vorne die Füße bei gebeugten Knien und Armen, während er den Ball in Hüfthöhe oder höher hält und
- nach hinten das Gesäß und
- nach den Seiten die Außenseiten seiner Ellbogen und Beine.

Dem Angreifer mit Ball muss genügend Platz gelassen werden, wenn er innerhalb seines Zylinders normale Basketballbewegungen macht. Dazu gehören der Beginn eines Dribblings, Sternschritte, Werfen und Passen.

Der Angreifer darf seine Beine und Arme nicht außerhalb seines Zylinders bewegen und dadurch regelwidrigen Kontakt mit dem Verteidiger verursachen, um sich zusätzlichen Raum zu verschaffen.

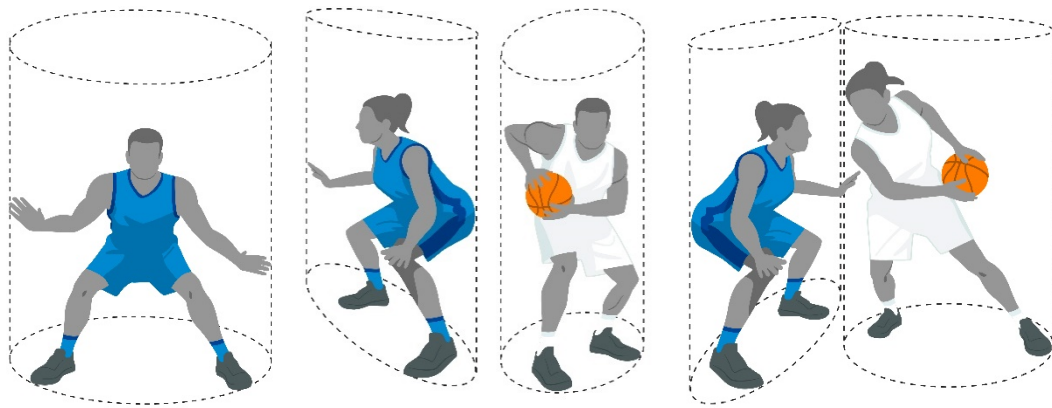


Bild 6 Zylinderprinzip

33.2 Vertikalprinzip

Während des Spiels hat jeder Spieler das Recht, seine Position (Zylinder) auf dem Spielfeld überall dort einzunehmen, wo sich noch kein Gegenspieler befindet. Dieses Prinzip schützt die von einem Spieler eingenommene Fläche auf dem Spielfeld und den Raum über ihm, wenn er innerhalb seiner Fläche senkrecht hochspringt.

Verlässt ein Spieler seine vertikale Position (Zylinder) und es kommt zu einem Körperkontakt mit einem Gegenspieler, der bereits seine eigene vertikale Position (Zylinder) eingenommen hat, ist derjenige Spieler für den Kontakt verantwortlich, der seine vertikale Position (Zylinder) verlassen hat.

Ein Verteidiger darf nicht dafür bestraft werden, dass er senkrecht (innerhalb seines Zylinders) hochspringt oder seine Hände oder Arme innerhalb seines Zylinders nach oben hält.

Der Angreifer darf weder auf dem Spielfeld noch in der Luft Kontakt mit dem sich in legaler Position befindlichen Verteidiger verursachen, indem er

- seine Arme benutzt, um sich zusätzlichen Platz durch Wegstoßen seines Gegenspielers zu verschaffen,
- seine Arme oder Beine während oder unmittelbar nach einem Korbwurf ausstreckt, um einen Kontakt zu verursachen.

33.3 Legale Verteidigungs-Position

Ein Verteidiger nimmt eine legale Verteidigungs-Position als Ausgangsposition ein, wenn er

- sich seinem Gegenspieler frontal gegenüber und
- mit beiden Füßen auf dem Spielfeld befindet.

Die legale Verteidigungs-Position erstreckt sich auf den gesamten Raum senkrecht über ihm (Zylinder). Der Spieler darf seine Arme und Hände über den Kopf heben oder senkrecht hochspringen, muss sie jedoch in einer vertikalen Position innerhalb des gedachten Zylinders halten.

33.4 Bewachen eines Spielers, der den Ball kontrolliert

Beim Bewachen eines Spielers, der den Ball kontrolliert (ihn hält oder dribbelt), wird der Einfluss von Zeit und Abstand nicht berücksichtigt.

Der Spieler in Ballbesitz muss damit rechnen, dass gegen ihn verteidigt wird. Er muss daher jederzeit und – wenn erforderlich – im Bruchteil einer Sekunde

imstande sein, anzuhalten oder seine Richtung zu ändern, sobald ein gegnerischer Spieler einmal eine legale Verteidigungs-Position vor ihm einnimmt. Der Verteidiger muss seine legale Verteidigungs-Position einnehmen, ohne dabei Körperkontakt zu verursachen.

Hat der Verteidiger eine legale Verteidigungs-Position einmal eingenommen, darf er sich bewegen, um seinen Gegenspieler zu verteidigen. Er darf aber den Dribbler nicht durch Ausstrecken seiner Arme, Schultern, Hüften oder Beine am Vorbeikommen hindern.

Bei der Beurteilung einer Charge/Block-Situation eines Spielers mit Ball muss der Schiedsrichter folgende Grundsätze anwenden:

- Der Verteidiger muss anfangs eine legale Verteidigungs-Position eingenommen haben, frontal zum Spieler mit Ball und mit beiden Füßen auf dem Spielfeld.
- Der Verteidiger darf stehen bleiben, senkrecht hochspringen oder sich seitlich oder rückwärts bewegen, um seine einmal eingenommene legale Verteidigungs-Position aufrechtzuerhalten.
- Bei der Bewegung, um die einmal eingenommene legale Verteidigungs-Position aufrechtzuerhalten, dürfen ein oder beide Füße kurzzeitig vom Spielfeld angehoben werden, solange die Bewegung seitlich oder rückwärtsgerichtet ist und nicht in Richtung des Spielers mit dem Ball geht.
- Entsteht der Kontakt auf der Vorderseite des Verteidigers, ist davon auszugehen, dass er seine Position als erster eingenommen hat.
- Hat der Verteidiger eine legale Verteidigungs-Position eingenommen, darf er sich innerhalb seines Zylinders wegdrehen, um eine Verletzung zu vermeiden.

Liegt eines dieser genannten Kriterien vor, ist der Kontakt dem Spieler mit Ball anzulasten.

33.5 Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert

Ein Spieler, der nicht den Ball kontrolliert, darf sich frei auf dem Spielfeld bewegen und jeden Platz einnehmen, der noch nicht von einem anderen Spieler besetzt ist.

Beim Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. Ein Verteidiger darf keine Position in der Bahn eines sich bewegenden Gegenspielers einnehmen, die so nahe und/oder so schnell eingenommen wird, dass dieser nicht genügend Zeit und Abstand hat, anzuhalten oder seine Richtung zu ändern.

Dieser Abstand hängt von der Geschwindigkeit des Gegenspielers ab, beträgt aber nie weniger als einen normalen Schritt.

Beachtet ein Verteidiger beim Einnehmen seiner legalen Verteidigungs-Position nicht den Einfluss von Zeit und Abstand und es kommt zum Körperkontakt mit einem Gegenspieler, ist der Verteidiger für den Kontakt verantwortlich.

Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungs-Position einmal eingenommen, darf er sich bewegen, um gegen seinen Gegenspieler zu verteidigen. Er darf nicht Arme, Schultern, Hüften oder Beine in dessen Weg ausstrecken, um ihn am Vorbeikommen zu hindern. Er darf sich aber innerhalb seines Zylinders wegdrehen, um eine Verletzung zu vermeiden.

33.6 Ein Spieler, der sich in der Luft befindet

Ein Spieler, der an einer Stelle auf dem Spielfeld hochspringt, hat das Recht, auf derselben Stelle wieder zu landen.

Er darf auch an einer anderen Stelle auf dem Spielfeld landen, vorausgesetzt der Landeplatz und der direkte Weg zwischen Absprung und Landeplatz sind zum Zeitpunkt des Absprungs noch nicht von einem oder mehreren Gegenspielern besetzt.

Springt ein Spieler hoch und verursacht bei der Landung aufgrund seiner Vorwärtsbewegung einen Kontakt mit einem Gegenspieler, der in der Nähe des Landeplatzes eine legale Verteidigungs-Position eingenommen hat, ist der Springer für diesen Kontakt verantwortlich.

Ein Gegenspieler darf sich nicht in die Bahn eines Spielers bewegen, nachdem dieser abgesprungen ist.

Bewegt sich ein Spieler unter einen Spieler, der sich in der Luft befindet, und es kommt zum Kontakt, ist dies normalerweise ein Flagrant, unter Umständen ein Disqualifizierendes Foul.

33.7 Legales und regelwidriges Stellen eines Blocks

Einen Block zu stellen ist der Versuch eines Spielers, einen Gegenspieler ohne Ball daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld einzunehmen oder dies zu verzögern.

Ein Spieler stellt einen legalen Block an einem Gegenspieler, falls er

- bereits stand (innerhalb seines Zylinders), als es zum Kontakt kam.
- beide Füße auf dem Spielfeld hatte, als es zum Kontakt kam.

Ein Spieler stellt einen regelwidrigen Block an einem Gegenspieler, falls er

- sich bewegt, als es zum Kontakt kommt.
- beim Stellen des Blocks außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers nicht genügend Platz lässt, als es zum Kontakt kommt.
- den Einfluss von Zeit und Abstand bei einem Gegenspieler in Bewegung nicht beachtet, als es zum Kontakt kommt.

Wird der Block im direkten Gesichtsfeld eines stehenden Gegenspielers (von vorne oder seitlich) gestellt, kann der Block stellende Spieler dies so nahe wie möglich am Gegenspieler tun, solange es zu keinem Kontakt kommt.

Wird der Block außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers gestellt, muss der Block stellende Spieler dem Gegenspieler einen normalen Schritt bis zum Block ermöglichen, ohne dass es dabei zum Kontakt kommt.

Befindet sich der Gegenspieler in Bewegung, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. Der Block stellende Spieler muss genug Platz lassen, damit der geblockte Spieler den Block durch Abstoppen oder Richtungsänderung vermeiden kann.

Dieser Abstand beträgt nie weniger als einen und nie mehr als zwei normale Schritte.

Ein Spieler, der legal geblockt wird, ist verantwortlich für jeden Kontakt mit dem Block stellenden Spieler.

33.8 Rempeln (Charging)

Charging – mit oder ohne Ball – ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch Stoßen oder sich Hineinbewegen in den Körper eines Gegenspielers.

33.9 Blockieren

Blockieren ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch Behindern der Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball.

Ein Spieler, der einen Block zu stellen versucht und sich dabei bewegt, begeht ein Foul durch Blockieren, wenn es zum Kontakt kommt und sein Gegenspieler steht oder ausweichen will.

Achtet ein Spieler nicht auf den Ball, sondern nur auf seinen Gegenspieler, und bewegt sich entsprechend dessen Bewegungen, ist er in erster Linie für jeden Kontakt verantwortlich, es sei denn, andere Faktoren spielen eine Rolle.

Die Einschränkung „andere Faktoren spielen eine Rolle“ meint absichtliches Stoßen (Pushing), Rempeln (Charging) oder Halten des Spielers der geblockt wird. Ein Spieler darf beim Einnehmen einer Position auf dem Spielfeld seine Arme oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders ausstrecken. Er muss sie jedoch in seinen Zylinder einziehen, wenn ein Gegenspieler versucht, an ihm vorbeizukommen. Lässt ein Spieler Arm(e) oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders und es kommt zum Kontakt, ist dies ein Foul durch Blockieren oder Halten.

33.10 No-charge-Halbkreisbereiche

Die No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen speziellen Bereich zur Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb zu markieren.

Bei allen Spielsituationen, in denen ein Angreifer im Sprung über die eingezeichnete No-charge-Halbkreislinie in den No-charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs verursacht, ist der Kontakt nicht als Foul durch den Angreifer zu pfeifen, wenn der

- Angreifer Ballkontrolle hat und sich in der Luft befindet und
- Angreifer auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
- Verteidiger mit einem Fuß oder beiden Füßen Kontakt mit dem No-charge-Halbkreisbereichs hat,

es sei denn, der Angreifer setzt dabei seine Hände, Arme, Beine oder Körper regelwidrig ein.

33.11 Kontakt an einem Gegenspieler mit Hand/Händen und/oder Arm/Armen

Einen Gegenspieler mit einer Hand oder beiden Händen zu berühren, ist an sich nicht notwendigerweise ein Foul.

Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler durch seinen Kontakt einen Vorteil erlangt hat. Schränkt der von einem Spieler verursachte Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers ein, ist dies ein Foul.

Regelwidriger Gebrauch der Hand/Hände oder ausgestreckter Arm/Arme liegt vor, wenn der Verteidigungsspieler einen Gegenspieler mit oder ohne Ball bewacht und dabei eine Hand oder beide Hände oder einen Arm oder beide Arme an den Gegenspieler legt und dort lässt, um diesen in seiner Bewegung einzuschränken.

Einen Gegenspieler mit oder ohne Ball wiederholt zu berühren oder zu „sticheln“, ist ein Foul, da dies zu rohem Spiel eskalieren kann.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler mit Ball liegt vor, wenn er

- sich bei einem Verteidigungsspieler „einhakt“ oder einen Arm oder Ellbogen um ihn legt, um dadurch einen Vorteil zu erlangen.
- seinen Verteidigungsspieler wegstößt, um einen Gegenspieler daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen, oder um mehr Platz für sich zu gewinnen.
- beim Dribbeln mit ausgestrecktem Unterarm oder seiner Hand einen Gegenspieler daran hindert, Ballkontrolle zu erlangen.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler ohne Ball liegt vor, wenn er einen Gegenspieler wegstößt, um

- frei zu sein, um einen Pass zu fangen.
- den Verteidigungsspieler daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen.
- mehr Platz für sich zu gewinnen.

33.12 Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb (Post Play)

Auch für das Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb gilt das Vertikalprinzip (Zylinderprinzip).

Der Angreifer mit dem Rücken zum Korb und der gegen ihn verteidigende Spieler müssen ihr gegenseitiges Recht gemäß dem Zylinderprinzip respektieren.

Ein Angriffs- oder Verteidigungsspieler in der Position mit dem Rücken zum Korb begeht ein Foul, wenn er seinen Gegenspieler mit Schulter oder Hüfte aus dessen Position drängt oder die Bewegungsfreiheit des Gegenspielers mit ausgestreckten Armen, Schultern, Hüften, Beinen oder anderen Körperteilen behindert.

33.13 Regelwidriges Verteidigen von hinten

Regelwidriges Verteidigen eines Spielers von hinten ist persönlicher Kontakt durch den Verteidiger im Rücken seines Gegenspielers. Der Versuch des Verteidigers, den Ball zu spielen, berechtigt ihn nicht, seinen Gegenspieler von hinten zu berühren.

33.14 Halten

Halten ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler, um ihn in seiner Bewegungsfreiheit zu behindern. Ein derartiger Kontakt (Halten) kann mit jedem Teil des Körpers verursacht werden.

33.15 Stoßen (Pushing)

Pushing ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler mit oder ohne Ball, um ihn mit dem eigenen Körper unter Krafteinsatz aus seiner Position zu drängen oder dies zu versuchen.

33.16 Ein Foul vortäuschen

Dies ist jegliche Aktion eines Spielers, die entweder vortäuschen soll, gefoult worden zu sein, oder durch übertrieben theatralische Bewegungen diesen Eindruck erwecken soll, um daraus einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Artikel 34 Persönliches Foul

34.1 Definition

- 34.1.1 Ein Persönliches Foul ist ein Foul eines Spielers – bei belebtem oder totem Ball – durch regelwidrigen Kontakt mit einem Gegenspieler.
Ein Spieler darf nicht halten, blockieren, stoßen, rempeln, Bein stellen oder die Fortbewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Hand, Arm, Ellbogen, Schulter, Hüfte, Bein, Knie oder Fuß behindern. Er darf dies auch nicht, indem er seinen Körper aus der normalen Haltung aus seinem Zylinder hinausbeugt, noch darf er irgendeine rohe oder gewaltsame Spielweise anwenden.
- 34.1.2 Ein Einwurffoul ist ein Persönliches Foul eines Verteidigers an einem Gegenspieler auf dem Spielfeld, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger im 4. Viertel und in jeder Verlängerung anzeigt, wenn sich der Ball bei einem Einwurf außerhalb des Spielfelds dem Einwerfer zur Verfügung steht.

34.2 Strafe

Gegen den verantwortlichen Spieler wird ein Persönliches Foul verhängt.

- 34.2.1 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der nicht in der Korbwurfaktion ist,
- wird das Spiel mit Einwurf für die Mannschaft des gefoulten Spielers nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt.
 - kommt Artikel 42 zur Anwendung, sofern die verantwortliche Mannschaft bereits die Mannschaftsfouलगrenze überschritten hat.
- 34.2.2 Wird das Foul an einem Korbwerfer begangen, erhält dieser Spieler folgende Anzahl von Freiwürfen:
- Ist der Wurf erfolgreich, zählt der Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf.
 - Erfolgt der Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es zwei Freiwürfe.
 - Erfolgt der Wurf aus dem Drei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es drei Freiwürfe.
- 34.2.3 Wird das Foul als Einwurffoul begangen, erhält der gefoulte Spieler unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls der foulenden Mannschaft einen Freiwurf. Das Spiel wird mit Einwurf für die Mannschaft des gefoulten Spielers nächst der Stelle des Einwurffouls fortgesetzt.

Artikel 35 Doppelfoul

35.1 Definition

- 35.1.1 Ein Doppelfoul ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd gleichzeitig Persönliche, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierende Fouls aneinander begehen.
- 35.1.2 Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit zwei Fouls als Doppelfoul gelten: Beide Fouls
- sind Spielerfouls.
 - beinhalten körperlichen Kontakt.
 - geschehen zwischen zwei Gegenspielern, die sich gegenseitig foulten.
 - sind entweder zwei Persönliche oder eine Kombination von Disruptive, Flagrant und Disqualifizierenden Fouls.

35.2 Strafe

Gegen beide Spieler wird je ein Persönliches, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul verhängt. Es werden keine Freiwürfe verhängt und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

Wenn etwa gleichzeitig mit dem Doppelfoul

- eine Mannschaft einen Korb erzielt oder ihren letzten Freiwurf trifft, erhält die andere Mannschaft Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
- eine Mannschaft in Ballkontrolle war oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.
- keine Mannschaft in Ballkontrolle war oder keiner der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation.

Artikel 36 Technisches Foul

36.1 Verhaltensregeln

- 36.1.1 Voraussetzung für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels ist eine uneingeschränkte und aufrichtige Zusammenarbeit aller Spieler, Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, wegen fünf Fouls ausgeschlossener Spieler und zur Mannschaft gehörender Begleitpersonen mit den Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar, falls anwesend.
- 36.1.2 Beide Mannschaften dürfen für den Sieg im Spiel ihr Bestes geben, dies muss aber im Geist sportlicher Haltung und des Fair Play geschehen.
- 36.1.3 Jeder vorsätzliche oder wiederholte Verstoß gegen die Grundsätze der Zusammenarbeit oder Inhalt und Absicht der Regeln ist als Technisches Foul zu ahnden.
- 36.1.4 Ein Schiedsrichter kann Technischen Fouls vorbeugen durch eine Verwarnung oder sogar durch Übersehen unbedeutender Regelverletzungen, die offensichtlich unbeabsichtigt und ohne direkten Einfluss auf das Spiel sind, es sei denn, die Regelverletzung wiederholt sich trotz vorheriger Verwarnung.
- 36.1.5 Wird ein Vergehen erst entdeckt, nachdem der Ball bereits belebt ist, ist das Spiel zu unterbrechen und ein Technisches Foul zu verhängen. Die Strafe ist so durchzuführen, als ob sich das Vergehen zu dem Zeitpunkt ereignet hätte, als es mit dem Technischen Foul geahndet wurde. Alle Ereignisse zwischen der Regelverletzung und der Unterbrechung des Spiels behalten ihre Gültigkeit.

36.2 Definition

- 36.2.1 Je nach Hergang und Schwere gibt es für das Technische Foul zwei Kategorien. Dabei zählen Technische Fouls der Kategorie 1 zur Anzahl der Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen, die der Kategorie 2 aber nicht.

Technische Fouls der Kategorie 1 gegen einen Spieler können Fouls mit oder ohne Kontakt sein, das folgendes Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:

- Respektloser Umgang und/oder respektlose Kommunikation mit Schiedsrichtern, Kommissar, falls anwesend, Kampfrichtern, gegnerischen Spielern oder Personen des Mannschaftsbank-Bereichs.

- Gebrauch von Ausdrücken oder Gesten, die geeignet sind, Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
- Einen Gegenspieler zu verhöhnen, aufzuziehen oder zu provozieren, auch durch einen Kontakt mit Händen, Armen, Körper oder Ball, der aber noch unterhalb der Schwelle für ein Flagrant oder Disqualifizierendes Foul liegt.
- Die Sicht eines Gegenspielers mit Hand/Händen in der Nähe seiner Augen zu behindern.
- Übertriebenes Schwingen der Ellbogen ohne Kontakt.
- Vorzutäuschen, gefoult worden zu sein.

Technische Fouls der Kategorie 2 gegen einen Spieler sind Fouls ohne Kontakt, die administrativer Art sind oder Fehlverhalten darstellen. Diese sind beispielsweise, aber nicht ausschließlich

- Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls, nachdem dieser durch den Korb gegangen ist, die sofortige Ausführung eines Einwurfs oder Freiwurfs zu verhindern oder verspätet zum Spielbeginn oder zum Beginn der 2. Halbzeit zu kommen.
- Sich mit seinem ganzen Gewicht am Ring festhalten, es sei denn ein Spieler hält sich nach einem Dunking kurzzeitig am Ring fest, um dadurch sich oder einen anderen Spieler vor Verletzung zu schützen.
- Goaltending durch einen Verteidiger bei einem letzten Freiwurf. Die angreifende Mannschaft erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das Technische Foul gegen den Verteidiger.

36.2.2 Ein Technisches Foul durch eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson ist ein Technisches Foul der Kategorie 1 und beinhaltet respektlose Kommunikation mit oder Berühren eines Schiedsrichters, Kommissars, falls anwesend, Kampfrichters oder gegnerischen Spielers oder ein Vergehen in Verfahrens- oder administrativen Angelegenheiten.

36.2.3 Ein Spieler ist bis zum Spielende zu disqualifizieren (Spieldisqualifikation, GD), wenn gegen ihn verhängt wurden

- zwei Technische Fouls der Kategorie 1, oder
- zwei Flagrant Fouls, oder
- ein Technisches Foul der Kategorie 1 und ein Flagrant Foul.

36.2.4 Ein Trainer ist bis zum Spielende zu disqualifizieren (Spieldisqualifikation, GD), wenn gegen ihn verhängt wurden

- zwei Technische Fouls der Kategorie 1 („C“) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens oder
- drei Technische Fouls der Kategorie 1, entweder alle drei als („B“ oder „BD“, siehe Artikel 39.3.4) wegen unsportlichen Verhaltens anderer Personen seines Mannschaftsbank-Bereichs oder eines davon als („C“)

36.2.5 Wird ein Spieler oder ein Trainer gemäß Artikel 36.2.3 oder 36.2.4 disqualifiziert, ist das zur Disqualifikation führende Technische Foul das einzige, welches bestraft wird. Für die Spieldisqualifikation (GD) selbst wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

36.3 Strafe

36.3.1 Wird das Technische Foul begangen von

- einem Spieler, wird das Technische Foul (Kategorie 1 oder 2) gegen ihn als Spielerfoul verhängt und zählt zu den Mannschaftsfouls.
- einer Person des Mannschaftsbank-Bereichs, wird ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen den Trainer verhängt und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls.

36.3.2 Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf. Anschließend wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- Der Freiwurf wird sofort ausgeführt. Nach dem Freiwurf erhält die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zustand, Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung wegen des Technischen Fouls war.
- Der Freiwurf wird ebenfalls sofort ausgeführt unabhängig davon, ob die Reihenfolge anderer Strafen bereits festliegt oder ob mit der Ausführung dieser Strafen bereits begonnen wurde. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wird das Spiel von der Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zustand, an der Stelle wieder aufgenommen, an der es wegen der Strafe für das Technische Foul unterbrochen wurde.
- Wurde ein Korb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
- Hatte keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand der Ball zu einem Einwurf zu, entsteht eine Sprungballsituation.
- Mit einem Sprungball im Mittelkreis zu Beginn des 1. Viertels.

Artikel 37 Disruptive Foul

37.1 Definition

37.1.1 Ein Disruptive Foul (engl.: disruptive, sinngemäß: den Angriff der gegnerischen Mannschaft bewusst unterbrechend) ist ein illegaler Kontakt eines Spielers an einem Gegenspieler, dessen Härte unterhalb eines Flagrant Fouls liegt und der den Spielfluss unterbrechen und die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligen soll. Die Kriterien für ein Disruptive Foul lauten:

- Ein unnötiger Kontakt durch einen Verteidiger an einem Gegenspieler, ohne dabei legitim zu versuchen, den Ball direkt zu spielen, und mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff zu stoppen. Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.
- Ein unnötiger Kontakt durch einen Verteidiger an einem Gegenspieler an einer beliebigen Stelle des Spielfelds, ohne dabei legitim zu versuchen, den Ball direkt zu spielen, und mit dem Ziel, zum Ende eines Spielabschnitts die Spieluhr oder Wurfuhr zu stoppen.
- Ein regelwidriger Kontakt durch einen Spieler von hinten oder seitlich an einem Gegenspieler, der zum gegnerischen Korb zieht, während sich kein

Gegenspieler zwischen dem zum Korb ziehenden Spieler und dem gegnerischen Korb befindet und

- der zum Korb ziehende Spieler in Ballkontrolle ist, oder
- der zum Korb ziehende Spieler versucht, Ballkontrolle zu erlangen, oder
- der Ball bei einem Pass zu einem zum Korb ziehenden Spieler die Hände verlassen hat.

Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.

37.1.2 Der Schiedsrichter muss Disruptive Fouls während des ganzen Spiels nach gleichen Maßstäben beurteilen und hat nur die Aktion des Spielers zu beurteilen.

37.2 Strafe

37.2.1 Gegen den verantwortlichen Spieler wird ein Disruptive Foul verhängt, das zu den Mannschaftsfouls zählt.

37.2.2 Der gefoulte Spieler erhält Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.

Die Anzahl der Freiwürfe ergibt sich wie folgt:

Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich

- nicht in der Korbwurfaktion befand, gibt es zwei Freiwürfe.
- in der Korbwurfaktion befand, zählt ein erzielter Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf.
- in der Korbwurfaktion befand und keinen Korb erzielte, gibt es zwei oder drei Freiwürfe.

Artikel 38 Flagrant Foul

38.1 Definition

38.1.1 Ein Flagrant Foul (engl.: flagrant, sinngemäß: eklatant, offenkundig) ist ein illegaler Kontakt eines Spielers an einem Gegenspieler, der gegen den Geist des Spiels und die Regeln des Fair Play verstößt und dessen Härte und fehlende Rücksicht die Grenzen eines Disruptive Fouls überschreitet. Die Kriterien für ein Flagrant Foul lauten:

- Eine basketballuntypische Aktion an einem Gegenspieler mit oder ohne Ball.
- Rücksichtsloses, gewalttätiges oder gefährliches Vorgehen, welches einen Gegenspieler verletzt oder verletzen könnte.
- Übertrieben harter Kontakt beim Versuch, sich gegen einen Gegenspieler durchzusetzen oder an den Ball zu gelangen.

38.1.2 Der Schiedsrichter muss Flagrant Fouls während des ganzen Spiels nach gleichen Maßstäben beurteilen und hat nur die Aktion des Spielers zu beurteilen.

38.2 Strafe

38.2.1 Gegen den verantwortlichen Spieler wird ein Flagrant Foul verhängt, das zu den Mannschaftsfouls zählt.

38.2.2 Der gefoulte Spieler erhält Freiwürfe, gefolgt von einem

- Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.
- Sprungball im Mittelkreis zu Spielbeginn

Die Anzahl der Freiwürfe ergibt sich wie folgt:

Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich

- nicht in der Korbwurfaktion befand, gibt es zwei Freiwürfe.
- in der Korbwurfaktion befand, zählt ein erzielter Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf.
- in der Korbwurfaktion befand und keinen Korb erzielte, gibt es zwei oder drei Freiwürfe.

38.2.3 Ein Spieler ist bis zum Spielende zu disqualifizieren (Spieldisqualifikation GD), wenn gegen ihn verhängt wurden

- zwei Flagrant Fouls, oder
- zwei Technische Fouls der Kategorie 1, oder
- ein Technisches Foul der Kategorie 1 und ein Flagrant Foul.

38.2.4 Wird ein Spieler oder ein Trainer gemäß Artikel 38.2.3 disqualifiziert, ist das zur Disqualifikation führende Flagrant Foul das einzige, welches bestraft wird. Für die Spieldisqualifikation (GD) selbst wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

Artikel 39 Disqualifizierendes Foul

39.1 Definition

39.1.1 Ein Disqualifizierendes Foul ist jedes offensichtlich grob unsportliche Verhalten eines Spielers, Ersatzspielers, Trainers, 1. Trainer-Assistenten, wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen.

39.1.2 Ein disqualifizierter Trainer ist durch den auf dem Anschreibebogen eingetragenen 1. Trainer-Assistenten zu ersetzen. Ist kein 1. Trainer-Assistent eingetragen, ersetzt der Kapitän (CAP) den Trainer.

39.2 Ausschreitungen

39.2.1 Während des Spiels kann es zu Ausschreitungen kommen, die im Widerspruch zu Sportgeist und Fair Play stehen. Sie sollten sofort von den Schiedsrichtern beendet werden, falls erforderlich unter Hinzuziehung der Ordnungskräfte.

39.2.2 Kommt es unter Spielern auf dem Spielfeld oder in dessen Umgebung zu gewalttätigen Auseinandersetzungen, müssen die Schiedsrichter die erforderlichen Maßnahmen treffen, diese zu beenden.

39.2.3 Alle oben aufgeführten Personen, die für rohe und gewalttätige Angriffe auf Gegenspieler oder Schiedsrichter verantwortlich sind, müssen disqualifiziert werden. Der 1. Schiedsrichter muss den Zwischenfall der für den Wettbewerb verantwortlichen Stelle melden.

39.2.4 Ordnungskräfte dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden. Sollten jedoch Zuschauer das Spielfeld in der offensichtlichen Absicht zu Ausschreitungen betreten, müssen die Ordnungskräfte zum Schutz der Mannschaften und Schiedsrichter sofort eingreifen.

- 39.2.5 Alle anderen Bereiche außerhalb des Spielfelds oder deren Umgebung, einschließlich der Ein- und Ausgänge, Gänge, Umkleideräume usw. fallen unter die Zuständigkeit des Ausrichters des Wettbewerbs und der Ordnungskräfte.
- 39.2.6 Aktionen von Spielern oder Personen des Mannschaftsbank-Bereichs, die zur Beschädigung von zum Spiel gehörenden Ausrüstungsgegenständen führen können, dürfen von den Schiedsrichtern nicht geduldet werden.
Nehmen die Schiedsrichter derartige Vorkommnisse wahr, ist der Trainer der betreffenden Mannschaft sofort zu verwarnen.
Sollten sich diese Vorkommnisse wiederholen, ist gegen jeden Beteiligten sofort ein Technisches oder sogar Disqualifizierendes Foul zu verhängen.

39.3 Strafe

- 39.3.1 Gegen den Täter wird ein Disqualifizierendes Foul verhängt.
- 39.3.2 Wird der Täter gemäß den Artikeln dieser Regeln disqualifiziert, muss er sich für die Restdauer des Spiels entweder in seine Umkleidekabine begeben oder das Hallengebäude verlassen.
- 39.3.3 Ein oder mehrere Freiwürfe werden zuerkannt, und zwar
- einem beliebigen von seinem Trainer bestimmten Spieler der gegnerischen Mannschaft für ein Foul ohne Kontakt.
 - dem gefoulten Spieler für ein Foul mit Kontakt.
- Anschließend folgt ein
- Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.
 - Sprungball im Mittelkreis zu Beginn des 1. Viertels.
- 39.3.4 Die Anzahl der Freiwürfe ergibt sich wie folgt:
- Handelt es sich um ein Foul ohne Kontakt an einem Gegenspieler, gibt es zwei Freiwürfe.
 - Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich nicht in der Korbwurfaktion befand, gibt es zwei Freiwürfe.
 - Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befand, zählt ein erzielter Korb und der Spieler erhält einen Freiwurf.
 - Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befand, aber keinen Korb erzielte, erhält der Spieler zwei oder drei Freiwürfe.
 - Besteht das Foul in der Disqualifikation eines Trainers, gibt es zwei Freiwürfe.
 - Besteht das Foul in der Disqualifikation eines 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspielers, wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörende Begleitperson, wird dieses Foul dem Trainer als Technisches Foul mit zwei Freiwürfen angeschrieben.
- Haben während einer Gewalttätigkeit der 1. Trainer-Assistent, ein Ersatzspieler, ein wegen fünf Fouls ausgeschlossener Spieler oder eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson den Mannschaftsbank-Bereich verlassen und beteiligen sich aktiv an der Auseinandersetzung, wird jeweils eine zusätzliche Disqualifikation ausgesprochen und

- für die Disqualifikation des 1. Trainer-Assistenten, eines Ersatzspielers oder wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers gibt es zwei Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird beim jeweiligen Verursacher angeschrieben.
- ist die zu disqualifizierende Begleitperson nicht auf dem Anschreibebogen aufgeführt, gibt es zwei Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird dem Trainer angeschrieben. Hinter dem einzigen „B“ beim Trainer wird für diese Begleitperson, bei mehreren derartigen Disqualifikationen für jede einzelne Begleitperson zusätzlich ein „BD“ eingetragen.

Alle Freiwurfstrafen werden ausgeführt, es sei denn, es liegen auch Freiwurfstrafen gegen die andere Mannschaft zur Kompensation vor.

Artikel 40 Gewalttätigkeit

40.1 Definition

Gewalttätigkeit bezeichnet eine körperliche Auseinandersetzung zwischen zwei oder mehreren gegnerischen Spielern und Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen dürfen.

Dieser Artikel ist nur anzuwenden auf Ersatzspieler, Trainer, 1. Trainer-Assistenten, wegen fünf Fouls ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen, die während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen.

40.2 Regel

- 40.2.1 Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen, die während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen, sind zu disqualifizieren.
- 40.2.2 Nur der Trainer und/oder der 1. Trainer-Assistent dürfen während oder im Vorfeld einer gewalttätigen Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. In diesem Fall werden Trainer und/oder 1. Trainer-Assistent nicht disqualifiziert.
- 40.2.3 Verlässt ein Trainer und/oder der 1. Trainer-Assistent den Mannschaftsbank-Bereich, ohne anschließend die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen oder dies zu versuchen, ist der Trainer und/oder der 1. Trainer-Assistent zu disqualifizieren.

40.3 Strafe

- 40.3.1 Unabhängig von der Anzahl der Personen des Mannschaftsbank-Bereichs, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert wurden, wird ein einziges Technisches Foul („B“) gegen den Trainer verhängt.
- 40.3.2 Werden gemäß diesem Artikel Personen beider Mannschaften disqualifiziert und liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

Wenn etwa gleichzeitig mit der Spielunterbrechung wegen einer Gewalttätigkeit

- ein Korb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen wurde, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
- eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball war, als die Gewalttätigkeit begann.
- keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder keiner der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation.

40.3.4 Alle Disqualifizierenden Fouls werden entsprechend Anhang B.8.6 angeschrieben und zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

40.3.5 Alle eventuellen Foulstrafen gegen Spieler auf dem Spielfeld, die an einer Gewalttätigkeit beteiligt waren oder an einer Situation, die zu einer Gewalttätigkeit führte, sind entsprechend Artikel 43 auszuführen.

40.3.6 Alle eventuellen Foulstrafen für Disqualifikationen des 1. Trainer-Assistenten, eines Ersatzspielers, wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wegen ihrer aktiven Beteiligung an einer Gewalttätigkeit oder an einer Situation, die zu einer Gewalttätigkeit führte, sind entsprechend Artikel 39.3.4, 6. Punkt auszuführen.

REGEL VII – ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Artikel 41 Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation

- 41.1.1 Ein Spieler, der fünf Fouls begangen hat, muss darüber von einem Schiedsrichter informiert werden und sofort aus dem Spiel ausscheiden.
- 41.1.2 Ein Spielertrainer, der als Spieler fünf Fouls begangen hat, gilt als ausgeschlossener Spieler, darf aber weiter als Trainer fungieren.
- 41.1.3 Begeht ein Spieler nach seinem 5. Foul ein weiteres Foul, gilt dies als Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler. Es wird beim Trainer mit einem „B“ auf dem Anschreibebogen eingetragen.
- 41.1.4 Begeht ein Spieler zwei Technische Fouls der Kategorie 1, zwei Flagrant Fouls oder je ein Technisches Foul der Kategorie 1 und ein Flagrant Foul, wird er über seine Spieldisqualifikation (Game Disqualification, GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.
- 41.1.5 Begeht ein Trainer zwei Technische („C“) Fouls wegen persönlich unsportlichen Verhaltens oder insgesamt drei Technische Fouls, entweder drei („B“ oder „BD“) oder zwei „B“ plus ein „C“, wird er über seine Spieldisqualifikation (GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.
- 41.1.6 Wird ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftsbankbereichs (Ersatzspieler, Trainer, Trainer-Assistent, ausgeschlossener Spieler oder Mannschaftsbegleiter) disqualifiziert, muss er das Spiel sofort, d. h. innerhalb von 30 Sekunden, verlassen und für die Restdauer des Spiels entweder sich in seine Umkleidekabine begeben oder das Hallengebäude verlassen.

Artikel 42 Mannschaftsfouls: Strafen

42.1 Definition

- 42.1.1 Ein Mannschaftsfoul ist ein Persönliches, Technisches, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul, begangen von einem Spieler. Eine Mannschaft hat ihre Mannschaftsfoulgrenze erreicht, sobald sie innerhalb eines Viertels vier Spielerfouls begangen hat.
- 42.1.2 Alle in einer Spielpause begangenen Mannschaftsfouls werden dem jeweils anschließenden Spielabschnitt zugerechnet.
- 42.1.3 Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden dem 4. Viertel zugerechnet.

42.2 Regel

- 42.2.1 Hat eine Mannschaft ihre Mannschaftsfoulgrenze erreicht, werden alle nachfolgenden Persönlichen Spielerfouls an einem Spieler, der sich nicht in einer Korbwurfaktion befindet, mit zwei Freiwürfen anstelle eines Einwurfs bestraft. Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt die Freiwürfe aus.

- 42.2.3 Ein Persönliches Foul eines Spielers, dessen Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert oder welcher der Ball zusteht, wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.

Artikel 43 Sonderfälle

43.1 Definition

Sonderfälle können entstehen, wenn in der Uhr-Stopp-Periode, die einer Regelverletzung folgt, zusätzlich eine oder mehrere Regelverletzungen begangen werden oder wurden.

43.2 Vorgehensweise

- 43.2.1 Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen ermittelt.
- 43.2.2 Die Reihenfolge ist festzulegen, in der sich alle Regelverletzungen ereignet haben.
- 43.2.3 Alle gleichen Strafen gegen beide Mannschaften und alle Strafen für Doppelfouls werden in der Reihenfolge aufgehoben, in der sie entstanden sind. Sobald alle Foulstrafen angeschrieben und aufgehoben sind, werden sie als nicht geschehen betrachtet.
- 43.2.4 Bei einem Technischen Foul wird dessen Strafe als erste ausgeführt, und zwar unabhängig von der festgesetzten Reihenfolge der Strafen oder ob mit der Ausführung der Strafen bereits begonnen wurde.
Wird gegen einen Trainer ein Technisches Foul angeschrieben für die Disqualifikation des 1. Trainer-Assistenten, eines Ersatzspielers, wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen, wird diese Strafe nicht grundsätzlich als erste ausgeführt, sondern in der Reihenfolge, in der sich alle Fouls und Regelübertretungen ereignet haben, die nicht aufgehoben wurden.
- 43.2.5 Mit der Ausführung der letzten Foulstrafe verfällt jedes vorhergehende Recht auf Ballbesitz.
- 43.2.6 Sobald der Ball beim 1. Freiwurf oder beim Einwurf belebt ist, kann diese Strafe nicht mehr zur Kompensation mit einer anderen verbleibenden Strafe herangezogen werden.
- 43.2.7 Alle übrigbleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie entstanden sind.
- 43.2.8 Verbleiben nach Aufrechnung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
Wenn etwa gleichzeitig mit der 1. Regelverletzung
- ein Korb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen wurde, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
 - eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der 1. Regelverletzung.
 - keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation.

Artikel 44 Freiwürfe

44.1 Definition

- 44.1.1 Ein Freiwurf ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises einen Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.
- 44.1.2 Ein Satz von Freiwürfen besteht aus allen Freiwürfen, die zu einer einzigen Foulstrafe gehören, gegebenenfalls mit anschließendem Ballbesitz.

44.2 Regel

- 44.2.1 Wird ein Persönliches, Disruptive, Flagrant oder ein Disqualifizierendes Foul mit Kontakt begangen, werden die Freiwürfe folgendermaßen ausgeführt:
- Der gefoulte Spieler führt den Freiwurf oder die Freiwürfe aus.
 - Soll der gefoulte Spieler ausgewechselt werden, muss er den Freiwurf oder die Freiwürfe ausführen, ehe er das Spielfeld verlässt.
 - Scheidet der festgelegte Freierwerfer wegen Verletzung, 5. Foul oder Disqualifikation aus dem Spiel aus, muss der für ihn eintretende Ersatzspieler den Freiwurf oder die Freiwürfe ausführen. Ist kein Ersatzspieler verfügbar, bestimmt der Trainer einen beliebigen Mitspieler zur Ausführung des Freiwurfs oder der Freiwürfe.
- 44.2.2 Wird ein Technisches oder ein Disqualifizierendes Foul ohne Kontakt begangen, wird der Freiwurf oder die Freiwürfe von einem von seinem Trainer bestimmten Mannschaftsmitglied der gegnerischen Mannschaft ausgeführt.
- 44.2.3 Für den Freierwerfer gilt:
- Er muss eine Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises einnehmen.
 - Er ist frei in der Anwendung der Wurfart, muss aber den Freiwurf so werfen, dass der Ball von oben in den Korb geht oder den Ring berührt.
 - Er muss innerhalb von fünf Sekunden auf den Korb werfen, nachdem ihm der Ball vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.
 - Er darf weder die Freiwurflinie noch die Zone betreten, bis der Ball in den Korb gegangen ist oder den Ring berührt hat.
 - Er darf den Freiwurf nicht antäuschen.
- 44.2.4 Die Spieler auf den Reboundpositionen an der Zone dürfen sich dort abwechselnd aufstellen. Diese Plätze haben nach hinten eine gedachte Tiefe von 1 m. Diese Spieler dürfen während der Freiwürfe nicht
- eine Reboundposition an der Zone einnehmen, die ihnen nicht zusteht.
 - die Zone oder die neutrale Zone betreten oder ihre Reboundposition an der Zone verlassen, bevor der Ball die Hand/Hände des Freierwerfers verlassen hat.
 - den gegnerischen Freierwerfer durch ihr Verhalten stören.
- 44.2.5 Spieler, die nicht eine der Reboundpositionen an der Zone einnehmen, müssen hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie bleiben, bis der Freiwurf beendet ist.

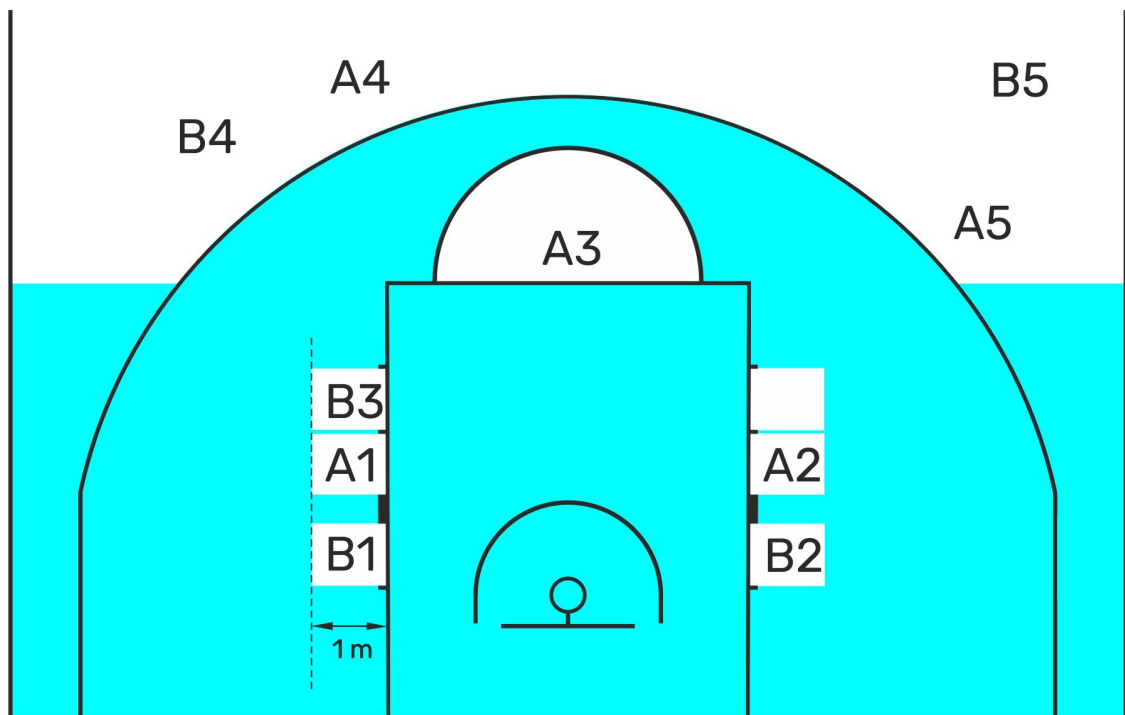


Bild 7 Positionen der Spieler während der Freiwürfe

- 44.2.6 Während eines Freiwurfsatzes, auf den noch weitere Freiwurfsätze oder ein Einwurf folgen, müssen sich alle Spieler hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie aufhalten.

Eine Verletzung von Artikel 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5 und 44.2.6 ist eine Regelübertretung.

44.3 Strafe

- 44.3.1 Ist ein Freiwurf erfolgreich und der Freierwerfer begeht eine Regelübertretung, zählt der Freiwurf nicht.

Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, sofern keine weitere Freiwurf- oder Einwurfstrafe auszuführen sind.

- 44.3.2 Ist ein Freiwurf erfolgreich und ein anderer Spieler als der Freierwerfer begeht eine Regelübertretung, gilt:

- Der Punkt zählt.
- Die Regelübertretung wird nicht beachtet.

Nach einem letzten Freiwurf erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.

- 44.3.3 Ist ein Freiwurf nicht erfolgreich und die Regelübertretung wird begangen

- vom Freierwerfer oder einem seiner Mitspieler beim letzten Freiwurf, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, der Mannschaft des Freierwerfers steht aus anderen Gründen der Ballbesitz zu.
- von einem Gegenspieler des Freierwerfers, erhält dieser einen Ersatzfreiwurf.
- von Spielern beider Mannschaften beim letzten Freiwurf, entsteht eine Sprungballsituation.

Artikel 45 Korrigierbare Fehler

45.1 Korrigierbare Fehler – Generelle Vorgehensweise

- 45.1.1 Ein Schiedsrichter kann das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, falls dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
- 45.1.2 Begangene Fouls, abgelaufene Spielzeit und sonstige Aktivitäten, die sich zwischen dem Auftreten des Fehlers und seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.
- 45.1.3 Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf nächst der Stelle und für die Mannschaft, welcher der Ball zustand, als das Spiel zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45.2 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Definition

Folgende Fehler der 1. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde:

- Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen
- Nicht Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen
- Einem falschen Spieler erlauben, den oder die Freiwürfe auszuführen
- Einen falschen Spieler zum Ausführen des oder der Freiwürfe zu benennen
- Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte
- Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder Trainer oder die falsche Mannschaft anzuzeigen
- Fehler auf dem Anschreibebogen, einschließlich irrtümlich angeschriebener oder nicht angeschriebener Punkte, Fouls beim falschen Spieler, Trainer oder der falschen Mannschaft oder Auszeiten bei der falschen Mannschaft
- Technisches Versagen oder Fehlbedienung der Spieluhr durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

45.3 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

- 45.3.1 Damit Fehler der 1. Kategorie korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht wie folgt identifiziert werden. Entsteht der Fehler
 - vor Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels, muss er auch vor Beginn dieser letzten 2:00 Spielminuten korrigiert werden.
 - vor Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels und das Spiel wird erst nach Beginn dieser letzten 2:00 Spielminuten von den Schiedsrichtern unterbrochen, muss der Fehler korrigiert werden, bevor der Ball wieder belebt wird.
 - nach Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder in einer Verlängerung, muss der Fehler korrigiert werden, wenn die Schiedsrichter das Spiel aus irgendeinem Grund erstmalig nach dem Fehler unterbrochen haben und bevor der Ball wieder belebt wird.
- 45.3.2 Wird der Ball nach Ertönen des Schlussignals zum Ende des Spiels zum toten Ball, kann ein Fehler der 1. Kategorie nur noch dann korrigiert werden, wenn er nach der letzten Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter vor dem Schlussignal

aufgetreten ist. In diesem Fall muss der Fehler unmittelbar nach Spielende korrigiert werden, wobei beide Mannschaften auf dem Spielfeld oder in der Nähe ihrer Mannschaftsbank bleiben müssen.

45.3.3 Wurde ein Fehler bemerkt, der noch korrigierbar ist, gilt:

- Wurde der Spieler, der bei der Fehlerkorrektur beteiligt ist, legal ausgewechselt und sitzt auf der Mannschaftsbank, muss er wieder zurück auf das Spielfeld, um an der Korrektur des Fehlers mitzuwirken, und wird wieder zum Spieler.
- Nach Beendigung der Fehlerkorrektur kann er im Spiel bleiben, es sei denn, ein legaler Spielerwechsel wird erneut beantragt, woraufhin der Spieler das Spielfeld wieder verlassen kann.
- Wurde der Spieler zu einem ausgeschlossenen Spieler, disqualifiziert, kann wegen einer Verletzung nicht mehr spielen oder ist nicht identifizierbar, bestimmt der Trainer den Spieler, der bei der Fehlerkorrektur mitzuwirken hat.

45.4 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Spezielle Vorgehensweisen

45.4.1 Ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe wurden verhängt:

Der Freiwurf oder die irrtümlich gegebenen Freiwürfe sind ersatzlos zu streichen. Das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler noch nicht gestartet, erhält die Mannschaft, deren Freiwürfe gestrichen wurden, den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie.
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet, wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45.4.2 Ein oder mehrere zustehende Freiwürfe wurden nicht gegeben:

- Hat der Ballbesitz seit dem Zeitpunkt des Fehlers nicht gewechselt, geht das Spiel nach der Korrektur weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Erzielt die Mannschaft einen Korb, der fälschlicherweise statt Freiwürfe ein Einwurf zugesprochen wurde, wird der Fehler nicht beachtet.
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet und danach wechselte der Ballbesitz, geht das Spiel nach der Korrektur weiter mit Einwurf nächst der Stelle, an der es zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45.4.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist, sind zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen oder das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

45.4.4 Ein falscher Spieler wurde zur Ausführung von einem oder mehreren Freiwürfen benannt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe des falschen Werfers sind zu streichen und vom richtigen Spieler durchzuführen. Nach der Korrektur geht das Spiel weiter wie

nach jedem letzten Freiwurf, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

45.4.5 Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte:

Die Punkte sind zuzusprechen bzw. zu streichen. Der Anschreibebogen ist zu korrigieren. Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

45.4.6 Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder Trainer oder die falsche Mannschaft anzuzeigen:

Der Anschreibebogen ist zu korrigieren. Ein irrtümlich ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer kann wieder am Spiel teilnehmen, während nach der Korrektur nun auszuschließende Spieler oder Trainer entsprechend sanktioniert werden.

45.4.7 Fehler beim Anschreiben wie irrtümlich angeschriebene oder nicht angeschriebene Punkte, Fouls beim falschen Spieler, Trainer oder der falschen Mannschaft oder Auszeiten bei der falschen Mannschaft.

Der Anschreibebogen ist zu korrigieren und alle aus dem Fehler resultierenden Folgen wie Ausschluss oder Nicht-Ausschluss eines Spielers sind zu berichtigen.

45.4.8 Fehlbedienung oder technisches Versagen bei der Spielzeit einschließlich falschen Startens oder Stoppens oder der Anzeige einer falschen Zeit:

Die Spieluhr ist auf die richtige Zeit zu korrigieren.

45.5 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie — Definition

Folgende Fehler der 2. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde: Fehler bei der Wurfuhr durch technisches Versagen oder Fehlbedienung durch falsches Starten oder Stoppen oder der Anzeige einer falschen Zeit.

45.6 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

45.6.1 Damit der Fehler korrigierbar ist, muss er von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht identifiziert werden, wenn

- der Ball unmittelbar nach dem Fehler belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel zur Korrektur unterbrechen, oder
- die Schiedsrichter das Spiel nach dem Fehler das erste Mal aus irgendeinem Grund unterbrechen und die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Fehlers Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, in Ballkontrolle bleibt oder weiterhin der Ball zusteht.

Die Wurfuhr wird auf die korrekte Zeit gesetzt.

45.6.2 Fehler bei der Wurfuhr können nicht mehr korrigiert werden, nachdem

- nach dem Fehler die Kontrolle über einen belebten Ball wechselte.
- die Mannschaft in Ballkontrolle einen gültigen Korb erzielt.
- der Ball bei Ertönen des Schlusssignals zum toten Ball wird.

REGEL VIII – PFLICHTEN UND RECHTE DER SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND DES KOMMISSARS

Artikel 46 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

- 46.1 Es gibt einen 1., einen 2. und gegebenenfalls einen 3. Schiedsrichter, die von den Kampfrichtern und von einem Kommissar, falls anwesend, unterstützt werden.
- 46.2 Die Kampfrichter sind der Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer.
- 46.3 Der Kommissar, falls anwesend, sitzt zwischen Anschreiber und Zeitnehmer. Seine Aufgaben während des Spiels bestehen hauptsächlich in der Überwachung der Arbeit der Kampfrichter und in der Unterstützung der Schiedsrichter, damit ein reibungsloser Ablauf des Spiels gewährleistet ist.
- 46.4 Die Schiedsrichter eines Spiels dürfen in keiner Weise mit einer der beiden Mannschaften in Verbindung stehen.
- 46.5 Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Kommissar, falls anwesend, leiten bzw. überwachen das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und sind nicht befugt, Änderungen der Spielregeln zuzulassen.
- 46.6 Die Schiedsrichterkleidung besteht aus Schiedsrichterhemd, langer schwarzer Hose, schwarzen Socken und schwarzen Basketballschuhen.
- 46.7 Die Schiedsrichter und Kampfrichter müssen jeweils einheitlich gekleidet sein.

Artikel 47 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

Der 1. Schiedsrichter

- 47.1 überprüft und genehmigt die gesamte Ausrüstung, die bei dem Spiel benutzt wird.
- 47.2 bestimmt die offizielle Spieluhr, die Wurfuhr, die Stoppuhr und bestätigt die Kampfrichter.
- 47.3 bestimmt den Spielball aus mindestens zwei von der Heimmannschaft zur Verfügung gestellten gebrauchten Bällen. Kommt keiner der beiden Bälle in Betracht, kann der 1. Schiedsrichter den qualitativ besten aus den verfügbaren Bällen auswählen.
- 47.4 darf keinem Spieler das Tragen von Gegenständen erlauben, die zur Verletzung anderer Spieler führen könnten.
- 47.5 führt den Sprungball zu Beginn des 1. Viertels und den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn aller anderen Spielabschnitte aus.
- 47.6 hat das Recht, das Spiel abubrechen, wenn die Umstände dies rechtfertigen.
- 47.7 hat das Recht, auf Verlust der Spielberechtigung durch Fehlverhalten einer Mannschaft zu erkennen.
- 47.8 kontrolliert sorgfältig den Anschreibebogen nach Spielende oder wann immer er es für notwendig hält.

- 47.9 genehmigt und unterschreibt den Anschreibebogen nach Spielende und beendet damit die Zuständigkeit und Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel. Das Recht der Schiedsrichter, Entscheidungen zu treffen, beginnt mit ihrer Ankunft am Spielfeld 20 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn und endet, wenn das Signal der Spieluhr zum vom 1. Schiedsrichter bestätigten Ende der Spielzeit ertönt.
- 47.10 vermerkt im Umkleideraum auf der Rückseite des Anschreibebogens vor seiner Unterschrift
- Vorfälle wie Verlust der Spielberechtigung oder Disqualifizierende Fouls
 - unsportliches Verhalten von Mannschaftsmitgliedern, Trainern, 1. Trainer-Assistenten und zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen, das sich vor den 20 Minuten vor Spielbeginn oder in dem Zeitraum zwischen Spielende und der Bestätigung und Unterzeichnung des Anschreibebogens ereignet hat. In solchen Fällen muss der 1. Schiedsrichter (oder der Kommissar, falls anwesend) einen detaillierten Bericht an die zuständige spielleitende Stelle senden.
- 47.11 trifft die abschließende Entscheidung, wann immer dies erforderlich ist oder die Schiedsrichter sich nicht einig sind. Für diese Entscheidung kann er sich mit dem/den anderen Schiedsrichter(n), dem Kommissar, falls anwesend, und/oder den Kampfrichtern beraten.
- 47.12 beachtet bei Spielen, in denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, den Anhang F.
- 47.13 muss vor Beginn des 1. und 3. Viertels, nachdem er vom Zeitnehmer benachrichtigt wurde, pfeifen, wenn 3:00 Minuten und 1:30 Minuten bis zum Beginn des nächsten Viertels verbleiben. Er muss auch pfeifen, wenn vor Beginn des 2. und 4. Viertels und jeder Verlängerung 30 Sekunden bis zum Beginn des nächsten Spielabschnitts verbleiben.
- 47.14 hat das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt ist.

Artikel 48 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

- 48.1 Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über Verletzungen der Regeln innerhalb und außerhalb der Spielfeldgrenzen zu fällen. Dies schließt die Bereiche um den Anschreibertisch, die Mannschaftsbänke sowie die Bereiche direkt hinter den Grenzlinien ein.
- 48.2 Die Schiedsrichter pfeifen, wenn eine Regelverletzung begangen wird, ein Spielabschnitt endet oder wenn sie es für notwendig halten, das Spiel zu unterbrechen. Die Schiedsrichter dürfen nicht nach einem erfolgreichen Korb oder Freiwurf pfeifen, oder wenn der Ball belebt wird.
- 48.3 Bei der Beurteilung von Regelverletzungen müssen die Schiedsrichter jederzeit folgende wesentlichen Grundsätze beachten und abwägen:
- Inhalt und Absicht der Regeln sowie den Spielgedanken von Basketball aufrechtzuerhalten.

- Gleichmäßigkeit in der Anwendung des „Vorteil/Nachteil“-Prinzips. Die Schiedsrichter sollen vermeiden, den Spielfluss unnötig zu unterbrechen, indem sie einen zufälligen Kontakt bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil bringt noch seinen Gegenspieler benachteiligt.
 - Gleichmäßigkeit in der Anwendung von gesundem Menschenverstand in jedem Spiel unter Berücksichtigung von Fähigkeiten, Einstellung und Verhalten der Spieler während des Spiels.
 - Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss aufrechterhalten, Gespür dafür haben, was die am Spiel Beteiligten gerade beabsichtigen, und das pfeifen, was für das Spiel das Richtige ist.
- 48.4 Legt eine Mannschaft Protest ein, muss der 1. Schiedsrichter (oder der Kommissar, falls anwesend), nachdem ihm die Protestgründe mitgeteilt wurden, die zuständige spielleitende Stelle schriftlich über den Vorfall informieren.
- 48.5 Verletzt sich ein Schiedsrichter oder kann er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von fünf Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen, wird das Spiel fortgesetzt. Der andere bzw. die anderen Schiedsrichter amtiert/amtieren allein bis zum Spielende, es sei denn, der verletzte Schiedsrichter kann durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter ersetzt werden. Nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls anwesend, entscheidet der/die andere/n Schiedsrichter über die Möglichkeit einer Ersetzung.
- 48.6 Wenn mündliche Verständigung notwendig ist, um eine Entscheidung klarzumachen, muss dies bei allen internationalen Spielen in englischer Sprache erfolgen.
- 48.7 Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen im Rahmen seiner Pflichten zu treffen, hat aber nicht die Befugnis, die Entscheidungen eines anderen Schiedsrichters zu missachten oder in Frage zu stellen.
- 48.8 Die Umsetzung und Interpretation der offiziellen Basketball-Regeln durch die Schiedsrichter sind, egal ob eine Entscheidung getroffen wurde oder nicht, endgültig und können nicht angefochten oder missachtet werden, es sei denn, ein Protest ist im Einzelfall zulässig (siehe Anhang C).

Artikel 49 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

- 49.1 Dem **Anschreiber** steht ein Anschreibebogen zur Verfügung, in den er folgendes einträgt:
- Namen und Spielernummern aller Spieler, die das Spiel beginnen, und aller Ersatzspieler, die zum Einsatz kommen können. Kommt es bezüglich der fünf Spieler, die das Spiel beginnen sollen, des Spielerwechsels oder der Spielernummern zu einer Regelverletzung, muss er sofort den nächsten Schiedsrichter benachrichtigen.
 - Das laufende Ergebnis auf Grund der erzielten Feldkörbe und Freiwürfe.
 - Die gegen jeden Spieler verhängten Fouls. Er trägt die gegen jeden Trainer verhängten Fouls ein und muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Trainer disqualifiziert werden muss. In gleicher Weise muss er

sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Spieler sein zweites Technisches der Kategorie 1 bzw. sein zweites Flagrant oder ein Technisches der Kategorie 1 und ein Flagrant Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.

- Auszeiten: Er muss den Trainer durch einen Schiedsrichter verständigen lassen, wenn dem Trainer in einer Halbzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung steht.
- Darüber hinaus bedient er den Einwurfpfeil für den Wechselnden Ballbesitz. Der Anschreiber dreht die Richtung des Einwurfpfeils unmittelbar nach Ende der 1. Halbzeit um, da die Mannschaften zu Beginn der 2. Halbzeit die Spielrichtung wechseln.
- Eine bewilligte Trainer-Challenge. Er muss den nächsten Schiedsrichter sofort informieren, sobald ein Trainer irrtümlich eine 2. Challenge beantragt.

49.2 Der **Anschreiber-Assistent** bedient die Anzeigetafel und unterstützt den Anschreiber und Zeitnehmer. Kommt es zu Unstimmigkeiten zwischen Anzeigetafel und dem Anschreibebogen, die sich nicht aufklären lassen, ist der Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel ist entsprechend zu berichtigen.

49.3 Wenn auf dem Anschreibebogen ein Schreibfehler entdeckt wird

- während des Spiels: Der Zeitnehmer muss bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er sein Signal ertönen lässt.
- muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter benachrichtigen und den Fehler auf dem Anschreibebogen innerhalb der in Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) definierten Möglichkeiten korrigieren.
- und der Fehler kann nicht innerhalb der in Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) definierten Möglichkeiten erkannt und korrigiert werden, ist der Fehler nicht mehr korrigierbar. Der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar, falls anwesend, muss hierüber einen detaillierten Bericht an die spielleitende Stelle des Wettbewerbs senden.

Artikel 50 Pflichten des Zeitnehmers

50.1 Dem Zeitnehmer stehen die Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung. Er muss

- die Dauer der Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen messen.
- sicherstellen, dass der Ablauf der Spielzeit in jedem Spielabschnitt mit einem sehr lauten und automatischen Signal angezeigt wird.
- alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal versagt oder nicht gehört wird.
- die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls anzeigen, indem er nach jedem Spielerfoul die Foultafel mit der aktuellen Anzahl der von diesem Spieler begangenen Fouls hochhebt, und zwar so, dass es von beiden Trainern gesehen werden kann.
- durch Hochheben der GD-Tafel anzeigen, dass ein Spieler oder Trainer für das Spiel zu disqualifizieren ist (GD).
- einen Schiedsrichter sofort benachrichtigen, wenn ein Spieler sein 5. Foul begangen hat.

- den Anzeiger für die Mannschaftsfouls bedienen, die an beiden Enden des Anschreibertischs nächst der jeweiligen Mannschaftsbank stehen. Der Anzeiger muss die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls anzeigen. Hat eine Mannschaft in einem Viertel ihr 4. Mannschaftsfoul begangen, muss der Anzeiger ohne Ziffernanzeige und ganz in Rot dann aufgestellt werden, sobald der Ball wieder belebt wird.
- Spielerwechsel veranlassen.
- Auszeiten veranlassen. Er muss die Schiedsrichter bei der nächsten Auszeitmöglichkeit benachrichtigen, wenn eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat.
- dafür sorgen, dass sein Signal nur dann ertönt, wenn der Ball tot und bevor der Ball wieder belebt ist. Das Ertönen des Anschreibersignals stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel und es bewirkt keinen toten Ball.

50.2 Der Zeitnehmer misst die **Spielzeit** wie folgt:

- Er setzt die Spieluhr in Gang, wenn der Ball
 - bei einem Sprungball legal von einem Springer getippt wird.
 - nach einem erfolglosen letzten Freiwurf belebt bleibt und auf dem Spielfeld einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.
 - bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
- Er stoppt die Spieluhr, wenn
 - die Spielzeit für einen Spielabschnitt abgelaufen ist, sofern die Spieluhr nicht automatisch stoppt.
 - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
 - ein Korb gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
 - bei einer Spielzeit von 2:00 Minuten oder weniger im 4. Viertel oder einer Verlängerung ein Korb erzielt wird.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat, und der Schiedsrichter die Regelübertretung abpfeift.

50.3 Bei einer **Auszeit** muss der Zeitnehmer

- die Stoppuhr zum Messen der Auszeit sofort in Gang setzen, wenn der Schiedsrichter pfeift und das Signal für die Auszeit gibt.
- sein Signal ertönen lassen, wenn 50 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind.
- sein Signal ertönen lassen, wenn die Auszeit abgelaufen ist.

50.4 Der Zeitnehmer misst die **Spielpausen**, indem er

- die Uhr zum Messen der Spielpause sofort in Gang setzt, wenn der vorhergehende Spielabschnitt beendet ist.
- die Schiedsrichter benachrichtigt, wenn vor dem 1. und 3. Viertel noch 3:00 Minuten und noch 1:30 Minuten bis zum Beginn dieses Viertels verbleiben.
- sein Signal ertönen lässt, wenn vor dem 2. und 4. Viertel sowie vor jeder Verlängerung noch 30 Sekunden bis zum Beginn dieses Spielabschnitts verbleiben.
- sein Signal ertönen lässt und gleichzeitig die Stoppuhr zum Messen der Spielpause stoppt, wenn die Spielpause beendet ist.

Artikel 51 Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers

Dem Wurfuhr-Zeitnehmer steht eine Wurfuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

- 51.1 Sie wird in Gang oder wieder in Gang gesetzt, sobald
- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt. Danach bewirkt das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.
 - der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
- 51.2 Sie wird **gestoppt, aber nicht zurückgesetzt**, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:
- Der Ball ist ins Aus gegangen.
 - Ein Spieler dieser Mannschaft hat sich verletzt.
 - Gegen diese Mannschaft wurde ein Technisches Foul verhängt.
 - Nach einer Sprungballsituation (nicht wenn der Ball an der Korbbefestigung festklemmt).
 - Nach einem Doppelfoul.
 - Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften
- Sie wird gestoppt, aber auch nicht zurückgesetzt, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, nach einem Foul oder einer Regelübertretung einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält und die Wurfuhr 14 oder mehr Sekunden anzeigt.
- 51.3 Sie wird **gestoppt, auf 24 Sekunden zurückgesetzt** und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegegeräten sichtbar sein, sobald
- ein legaler Korb erzielt wird.
 - der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt und die Mannschaft Ballkontrolle erlangt, die sie nicht hatte, bevor der Ball den Ring berührt hat.
 - die Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld erhält, aufgrund
 - eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball).
 - einer Sprungballsituation mit Einwurf für die Mannschaft, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte.
 - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit der ballkontrollierenden Mannschaft steht.
 - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit einer der beiden Mannschaften steht, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt.
 - die Mannschaft einen oder mehrere Freiwürfe erhält.
- 51.4 Sie wird **gestoppt, auf 14 Sekunden zurückgesetzt** und zeigt 14 Sekunden an, wenn
- dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält und 13 oder weniger Sekunden auf der Wurfuhr angezeigt werden, aufgrund

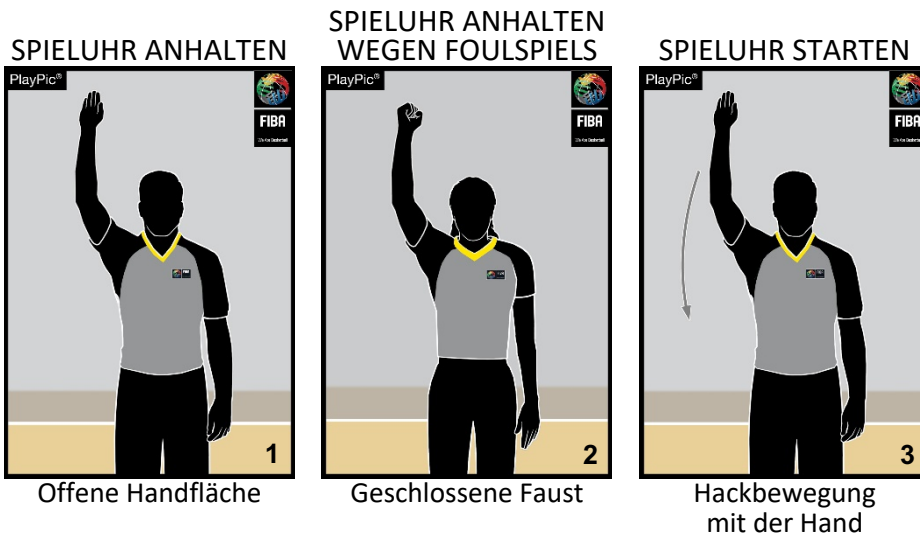
- eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball).
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit der ballkontrollierenden Mannschaft steht.
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit einer der beiden Mannschaften steht, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt.
- die Mannschaft, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte, einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält aufgrund
 - eines Persönlichen Fouls oder Regelübertretung einschließlich Ausball.
 - einer Sprungballsituation.
- eine Mannschaft nach einem Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden Foul einen Einwurf in ihrem Vorfeld an der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch erhält.
- der Ball nach einem erfolglosen Korbwurf, letzten Freiwurf oder nach einem Zuspiel den Ring berührt hat (auch wenn der Ball an der Korbbefestigung festklemmt) und dieselbe Mannschaft, die vor der Ringberührung die Ballkontrolle hatte, wieder die Ballkontrolle erlangt.
- bei noch 14 Sekunden oder mehr auf der Wurfuhr in den letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit nimmt, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, und der Trainer dieser Mannschaft sich dafür entscheidet, dass dieser Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld seiner Mannschaft stattfindet.

51.5 Sie wird **ausgeschaltet**, sobald in einem Spielabschnitt der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden, eine Mannschaft eine neue Ballkontrolle erhält und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt. Das Signal der Wurfuhr stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

Anhang A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- A.1 Die in diesen Regeln dargestellten Handzeichen sind die einzig zulässigen offiziellen Zeichen der Schiedsrichter.
- A.2 Es wird dringend empfohlen, die Entscheidung dem Kampfgericht außer durch die Handzeichen auch verbal mitzuteilen (bei internationalen Spielen in englischer Sprache).
- A.3 Die Kampfrichter müssen ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sein.

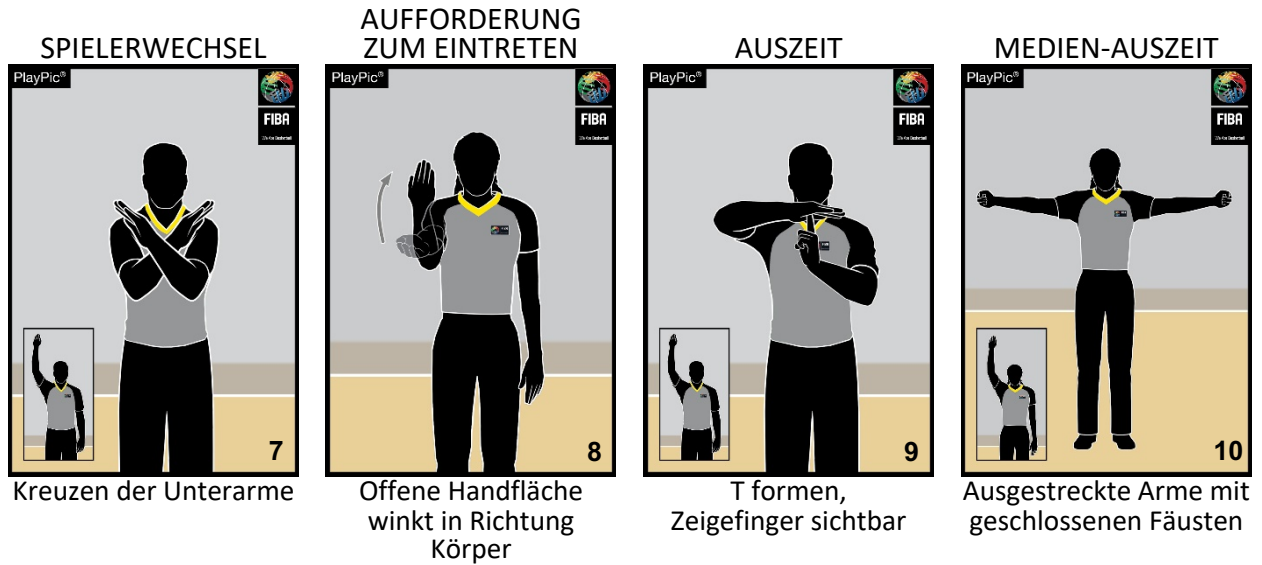
Handzeichen zur Spieluhr



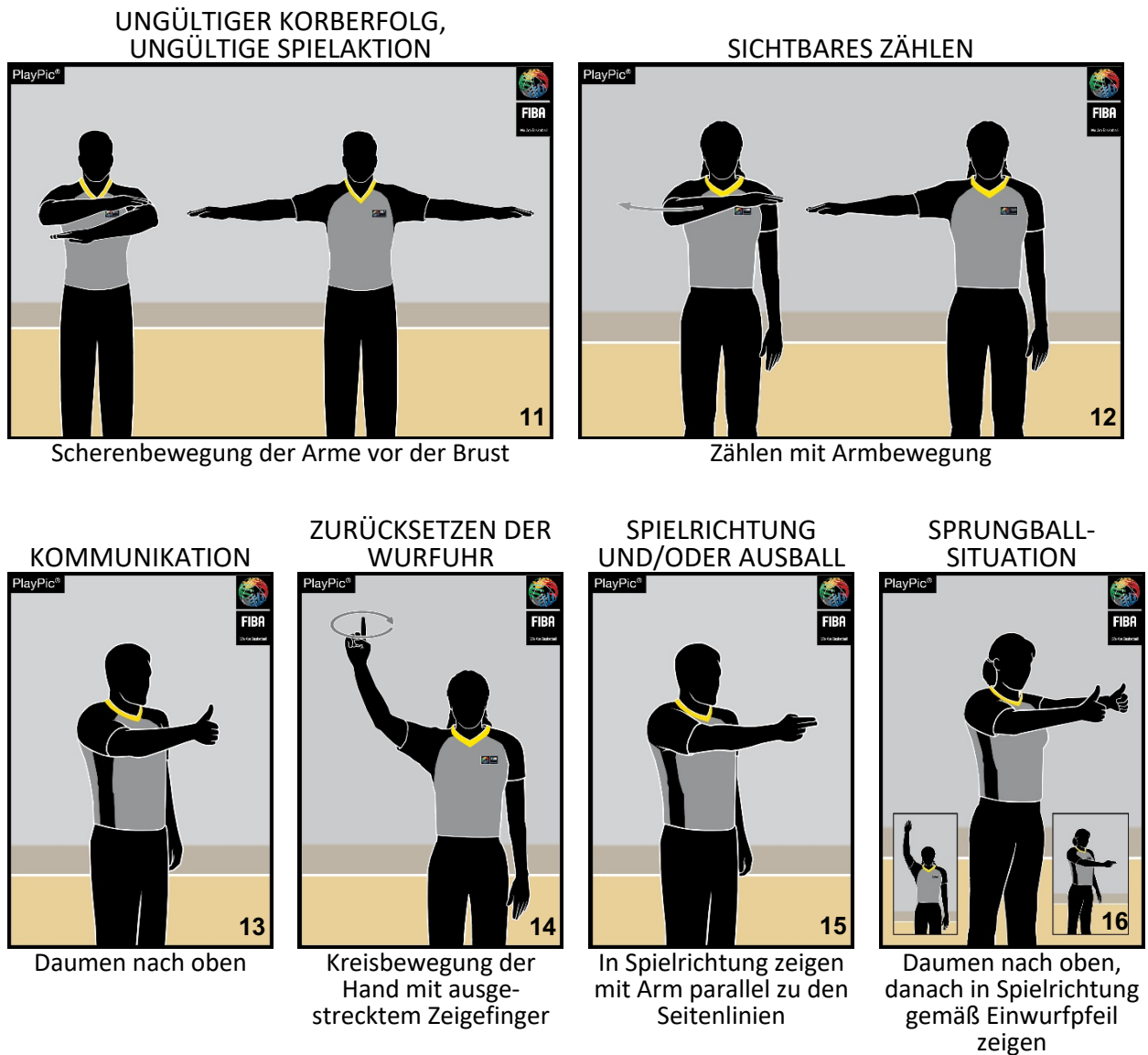
Korberfolg



Spielerwechsel und Auszeit



Information



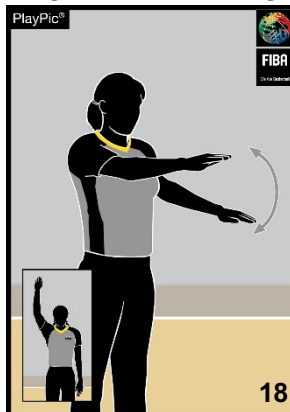
Regelübertretungen

SCHRITTFEHLER



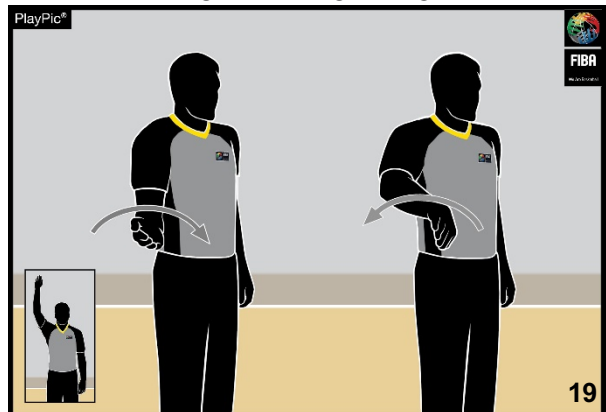
Fäuste umeinander rollen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: DOPPEL-DRIBBLING



Arme mit offenen Handflächen auf und ab bewegen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: FÜHREN DES BALLS



Bewegung der Handfläche mit halber Drehung

DREI SEKUNDEN



Winken mit dem Arm, 3 Finger zeigen

FÜNF SEKUNDEN



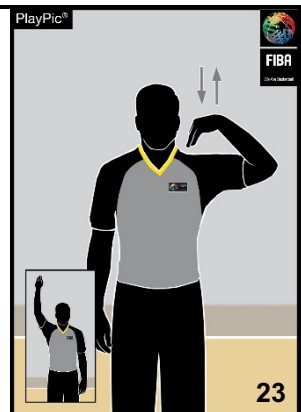
5 Finger zeigen

ACHT SEKUNDEN



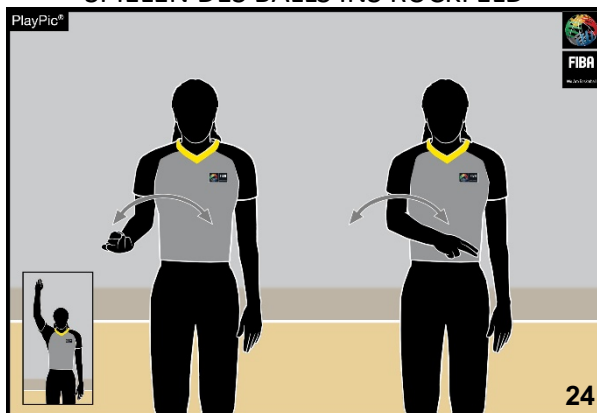
8 Finger zeigen

WURFUHR



Finger berühren die Schulter

SPIELEN DES BALLS INS RÜCKFELD



Arm beschreibt Halbkreis vor dem Körper

ABSICHTLICHES TRETEN ODER STOPPEN DES BALLS



Zum Fuß zeigen

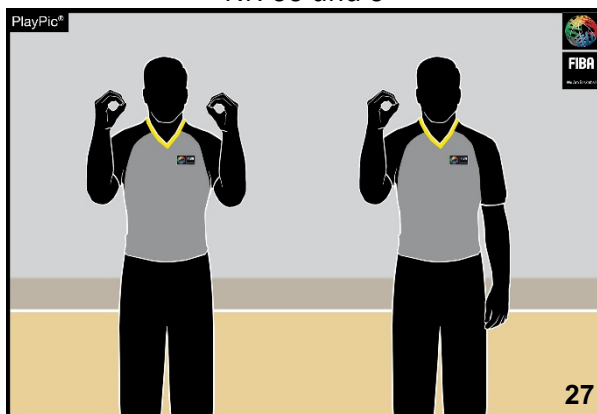
GOALTENDING/- STÖREN DES BALLS



Ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig über die andere Hand drehen

Spielernummern

Nr. 00 und 0



Beide Hände
zeigen die Ziffern 0

Rechte Hand
zeigt die Ziffer 0

Nr. 1 - 5



Rechte Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 6 - 10



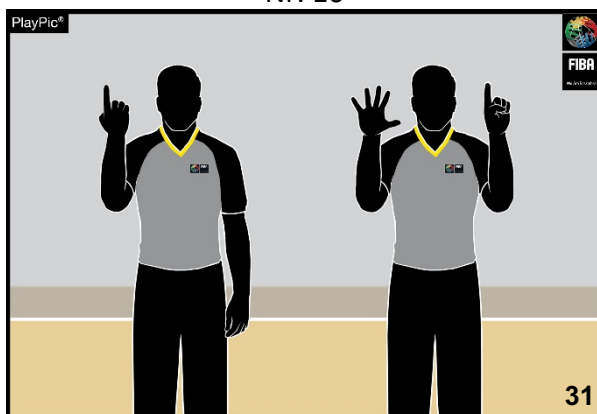
Rechte Hand zeigt die
Ziffer 5,
linke Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 11 - 15



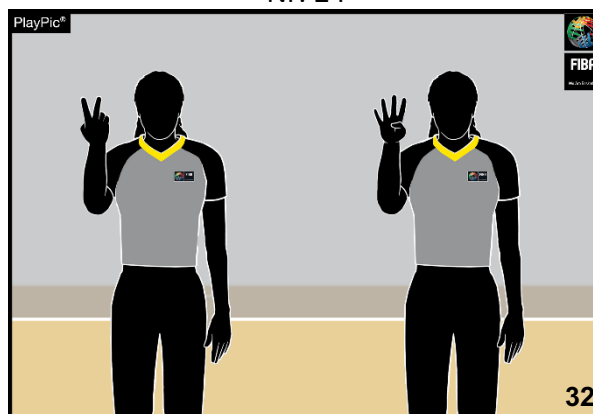
Rechte Hand zeigt
geschlossene Faust,
linke Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 16



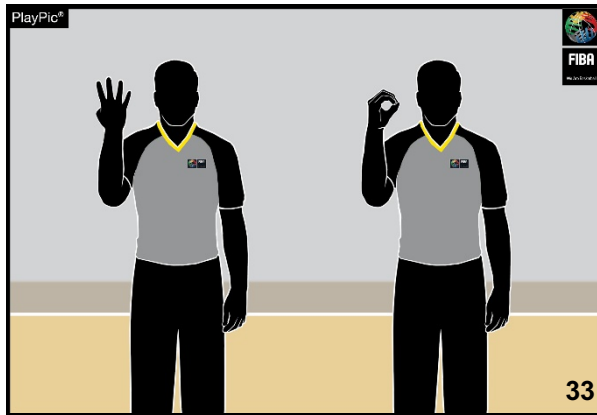
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 1
für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die
Hände mit den Handflächen nach vorne
die Ziffer 6 für die Einerstelle

Nr. 24



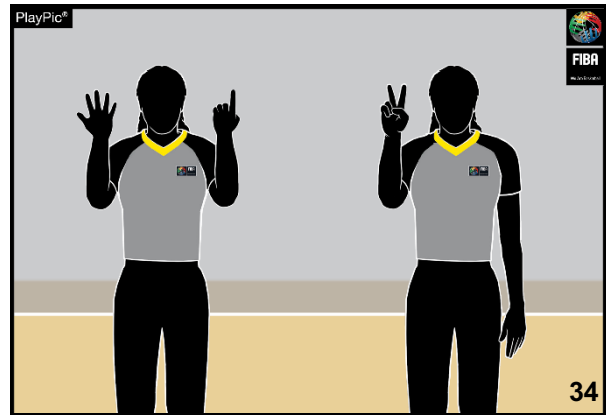
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 2
für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die
Hand mit der Handfläche nach vorne
die Ziffer 4 für die Einerstelle

Nr. 40



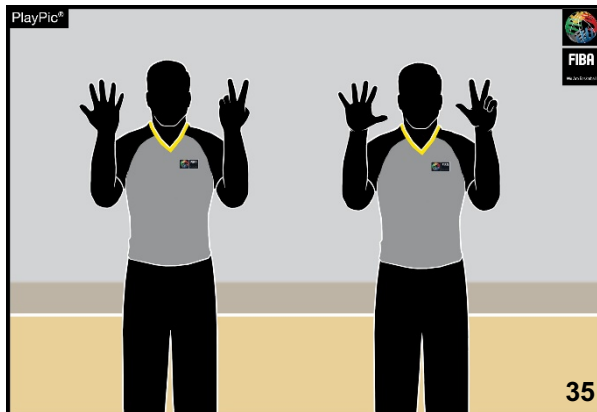
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

Nr. 62



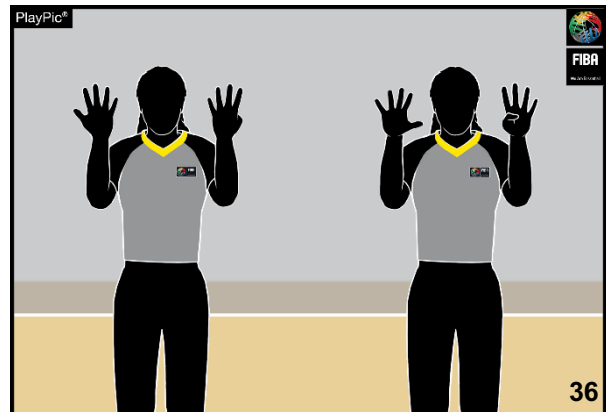
Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 6 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 2 für die Einerstelle

Nr. 78



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle

Nr. 99



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 9 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 9 für die Einerstelle

Art der Fouls

HALTEN



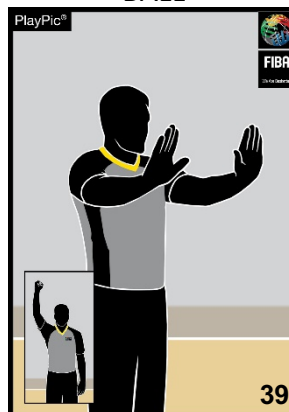
Handgelenk umfassen

BLOCKIEREN
(DEFENSIV),
REGELWIDRIGER
BLOCK (OFFENSIV)



Beide Hände an der Hüfte

PUSHING ODER
CHARGING OHNE
BALL



Stoßen imitieren

HANDCHECKING



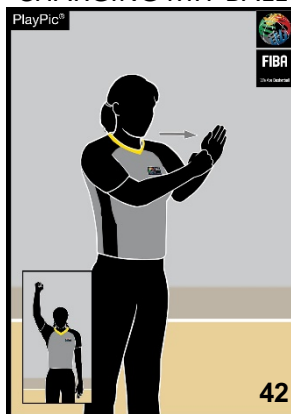
Hand nach vorne bewegen und dabei Handgelenk umfassen

REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE



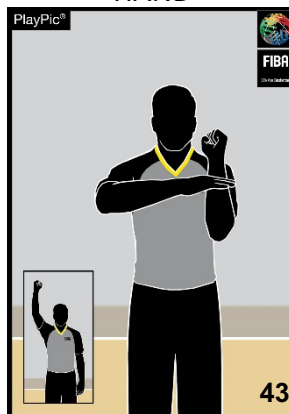
Schlagen ans
Handgelenk

CHARGING MIT BALL



Faust schlägt gegen
offene Handfläche

REGELWIDRIGER KONTAKT AN DER HAND



Handfläche schlägt
an den Unterarm

EINHAKEN



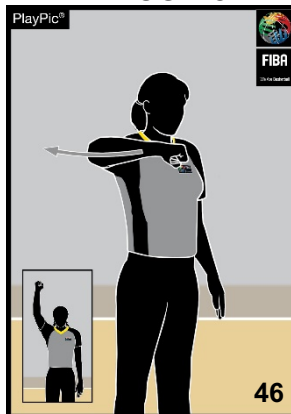
Unterarm nach hinten
bewegen

REGELWIDRIGER ZYLINDER



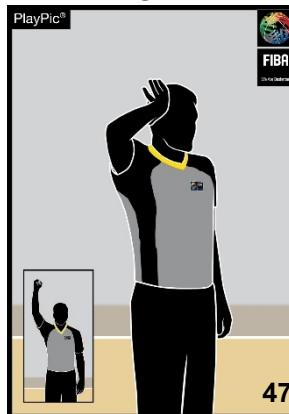
Beide Arme mit offenen
Handflächen absenken
und anheben
(oben beginnend)

ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS



Ellbogen rückwärts
schwingen

SCHLAGEN AN DEN KOPF



Imitieren des Kontakts
am Kopf

FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE



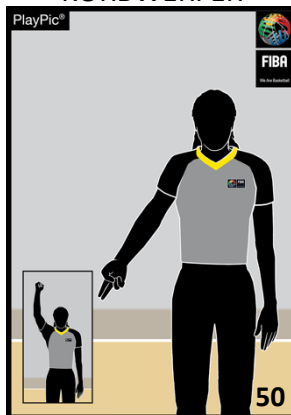
Faust zeigt in neue
Spielrichtung

FOUL AM KORBWERFER



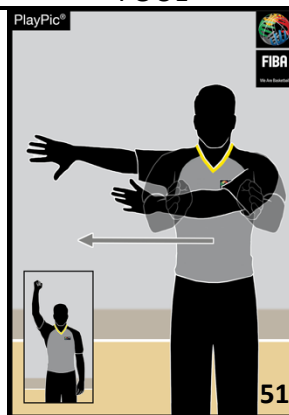
Ein Arm mit
geschlossener Faust,
gefolgt von der Anzeige
der Anzahl der
Freiwürfe

FOUL NICHT AM KORBWERFER



Ein Arm mit
geschlossener Faust,
gefolgt von der Anzeige
zur Spielfläche
mit 2 Fingern

WEGPASSEN NACH FOUL



Handflächen beider
Arme zur Seite
bewegen

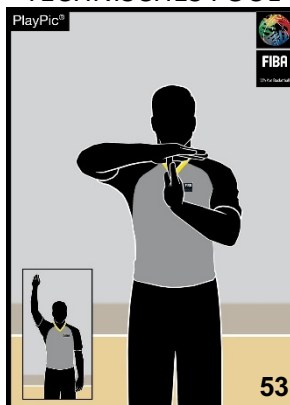
Besondere Fouls / Verwarnungen

DOPPELFOUL



Beide Fäuste
übereinander bewegen

TECHNISCHES FOUL



T formen,
Handfläche sichtbar

DISRUPTIVE FOUL



Geschlossene Faust,
danach die Ziffer 2 in
Gesichtshöhe zeigen

FLAGRANT FOUL



Handgelenk umfassen

DISQUALIFIZIERENDES FOUL



Beide Fäuste
geschlossen

FOUL VORTÄUSCHEN



Unterarm zweimal
absenken und anheben
(oben beginnend)

SPIELVERZÖGERUNG



Unterarm zweimal
waagrecht winken

REGELWIDRIGES ÜBERSCHREITEN DER AUSLINIE BEIM EINWURF



Winken mit dem Arm
parallel zur Auslinie
(letzte 2:00 Minuten im
letzten Spielabschnitt)

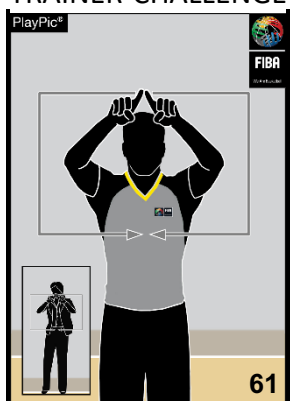
Instant Replay System

IRS-VERWENDUNG



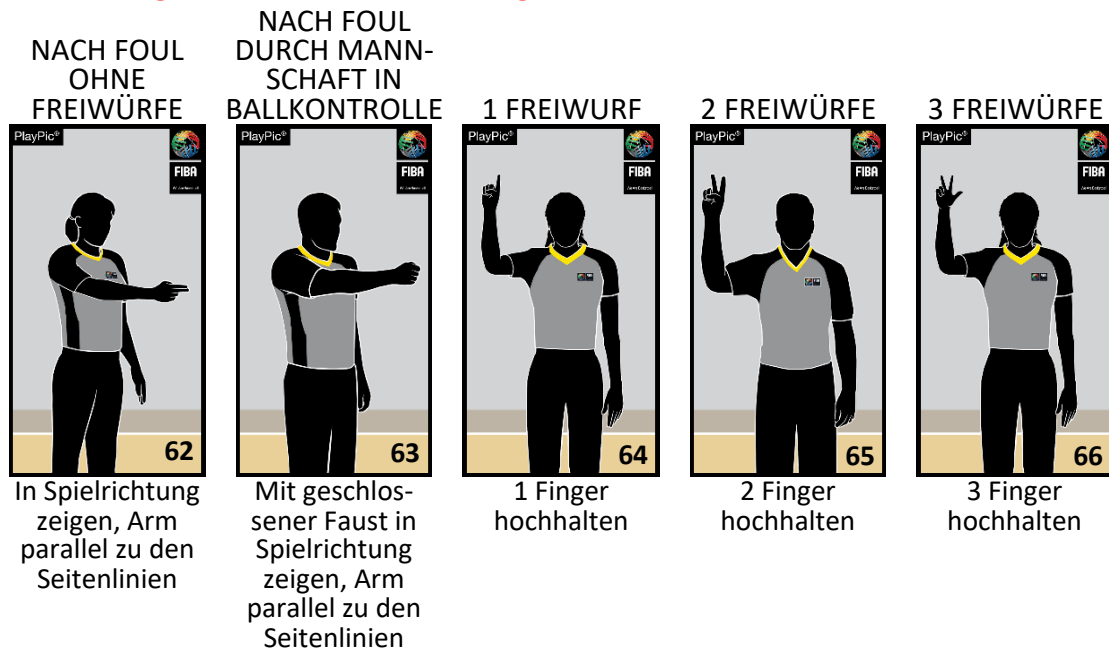
Kreisbewegung der
Hand (Zeigefinger
waagrecht
ausgestreckt)

TRAINER-CHALLENGE

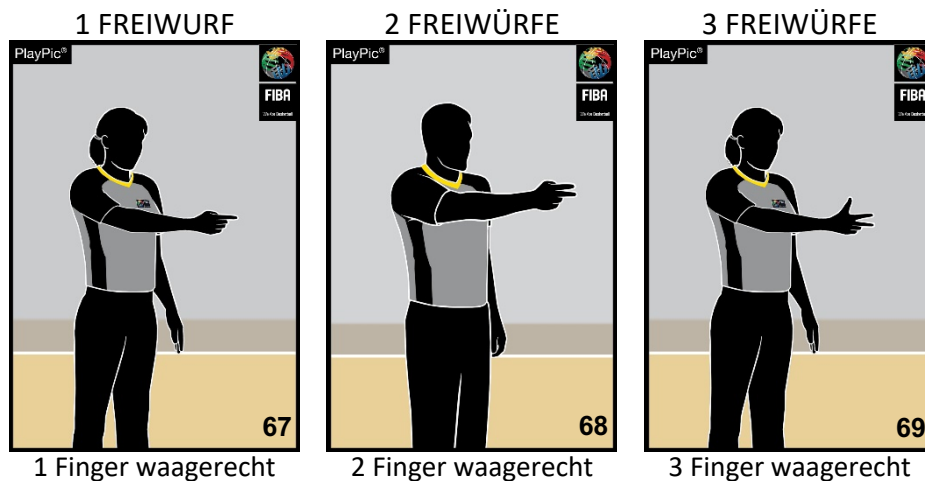


Schiedsrichter
bestätigt die
beantragte Challenge

Ausführung von Foulstrafen – Anzeige zum Anschreibertisch



Ausführung von Freiwürfen – Aktiver Schiedsrichter (Lead)



Ausführung von Freiwürfen – Freier Schiedsrichter (Trail bei 2-SR-Technik und Centre bei 3-SR-Technik)

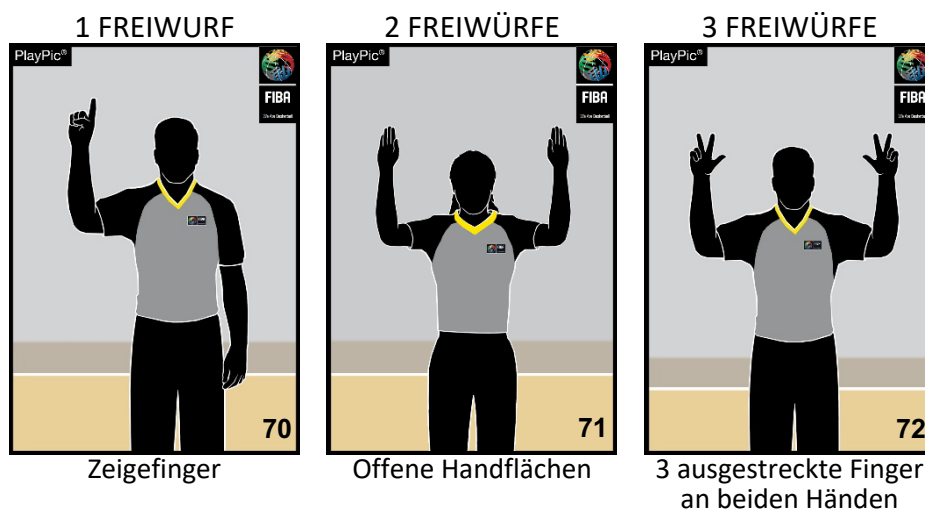


Bild 8 Schiedsrichter-Handzeichen

Mannschaft A Mannschaft B

Wettbewerb _____ Datum _____ Zeit _____ 1. Schiedsrichter _____
Spiel Nr. _____ Ort _____ 2. SR _____ 3. SR _____

[illegible]

Trainer					
1. Trainer-Assistent					

Mannschaft B		Mannschaftsfouls	
Auszeiten			
H1		V1	
H2		V3	
V		HCC	

[illegible]

Trainer					
1. Trainer-Assistent					

Anschreiber	_____
Anschreiber-Assistent	_____
Zeitnehmer	_____
Wurfuhr-Zeitnehmer	_____

1. Schiedsrichter _____
2. SR _____ 3. SR _____

Unterschrift des Kapitäns im Fall eines Protests

LAUFENDES ERGEBNIS											
A			B			A			B		
	1	1		41	41		81	81		121	121
	2	2		42	42		82	82		122	122
	3	3		43	43		83	83		123	123
	4	4		44	44		84	84		124	124
	5	5		45	45		85	85		125	125
	6	6		46	46		86	86		126	126
	7	7		47	47		87	87		127	127
	8	8		48	48		88	88		128	128
	9	9		49	49		89	89		129	129
	10	10		50	50		90	90		130	130
	11	11		51	51		91	91		131	131
	12	12		52	52		92	92		132	132
	13	13		53	53		93	93		133	133
	14	14		54	54		94	94		134	134
	15	15		55	55		95	95		135	135
	16	16		56	56		96	96		136	136
	17	17		57	57		97	97		137	137
	18	18		58	58		98	98		138	138
	19	19		59	59		99	99		139	139
	20	20		60	60		100	100		140	140
	21	21		61	61		101	101		141	141
	22	22		62	62		102	102		142	142
	23	23		63	63		103	103		143	143
	24	24		64	64		104	104		144	144
	25	25		65	65		105	105		145	145
	26	26		66	66		106	106		146	146
	27	27		67	67		107	107		147	147
	28	28		68	68		108	108		148	148
	29	29		69	69		109	109		149	149
	30	30		70	70		110	110		150	150
	31	31		71	71		111	111		151	151
	32	32		72	72		112	112		152	152
	33	33		73	73		113	113		153	153
	34	34		74	74		114	114		154	154
	35	35		75	75		115	115		155	155
	36	36		76	76		116	116		156	156
	37	37		77	77		117	117		157	157
	38	38		78	78		118	118		158	158
	39	39		79	79		119	119		159	159
	40	40		80	80		120	120		160	160

Ergebnisse	Viertel ①	A _____	B _____
	Viertel ②	A _____	B _____
	Viertel ③	A _____	B _____
	Viertel ④	A _____	B _____
Verlängerungen		A _____	B _____

Endergebnis A _____ B _____

Name der gewinnenden Mannschaft _____

Spiel endete um (hh:mm)	Uhr
-------------------------	-----

79

B.1 Bild 9 zeigt den offiziellen von der Technischen Kommission der FIBA genehmigten Anschreibebogen.

B.2 Er besteht aus einem Original und drei Kopien aus verschiedenfarbigem Papier. Das Original aus weißem Papier ist für die FIBA. Die 1. Kopie aus blauem Papier ist für den Ausrichter des Wettbewerbs. Die 2. Kopie aus rosa Papier ist für die siegreiche Mannschaft. Die letzte Kopie aus gelbem Papier ist für die verlierende Mannschaft.

- Anmerkung: 1. Der Anschreiber muss zwei verschiedenfarbige Schreibstifte verwenden, rot für das 1. und 3. Viertel, blau oder schwarz für das 2. und 4. Viertel. Alle Eintragungen in allen Verlängerungen sind in blau oder schwarz vorzunehmen (in der Farbe des 2. und 4. Viertels).
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

B.3 **Spätestens 40 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn** muss der Anschreiber den Anschreibebogen wie folgt vorbereiten:

B.3.1 Er trägt die Namen der beiden Mannschaften in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein. Die Mannschaft „A“ ist immer die Heimmannschaft, oder bei Turnieren oder Spielen auf neutralem Platz diejenige, die im Spielplan als erste genannt ist. Die andere Mannschaft ist Mannschaft „B“.

B.3.2 Er trägt dann ein,

1. den Namen des Wettbewerbs,
2. die Nummer des Spiels,
3. das Datum, die Anfangszeit und den Spielort und
4. die Namen der Schiedsrichter und ihre Nationalität (IOC-Code).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
ANSCHREIBEBOGEN

Mannschaft A	HOOPERS	Mannschaft B	POINTERS
Wettbewerb	WCM	Datum	19.11.2022
Zeit	20.00	1. Schiedsrichter	WALTON, M. (USA)
Spiel Nr.	5	Ort	GENEVA
		2. SR	CHANG, Y. (CHN)
		3. SR	BARTOK, K. (HUN)

Bild 10 Kopf des Anschreibebogens

B.3.3 Mannschaft „A“ nimmt den oberen Teil des Anschreibebogens ein, Mannschaft „B“ den unteren.

B.3.3.1 In die 1. Spalte trägt der Anschreiber die Lizenznummern (letzten drei Ziffern) der Spieler, des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten ein. Bei Turnieren wird die Lizenznummer nur beim 1. Spiel eingetragen, das von dieser Mannschaft bestritten wird.

B.3.3.2 In die 2. Spalte trägt der Anschreiber Namen und Anfangsbuchstaben des Vornamens der Spieler in der Reihenfolge der Spielernummern in GROSSBUCHSTABEN gemäß der vom Trainer oder Mannschaftsvertreter zur Verfügung gestellten Liste ein. Der Kapitän der Mannschaft wird durch die Eintragung (CAP) unmittelbar hinter seinem Namen gekennzeichnet.

- B.3.3.3 Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielern an, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die Kästchen für Lizenznummer, Name und Trikotnummer in die Zeile unter dem letzten Spieler. Bei weniger als 11 Spielern wird der waagerechte Strich bis zur Foulspalte gezogen und dann schräg herunter bis zum unteren Rand.

Lizenz Nr.	Spieler		Nr.	Im Spiel	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Trainer		788	LOOR, A.						
1. Trainer-Assistent		555	MONTA, B.						

Bild 11 Mannschaften auf dem Anschreibebogen (vor Spielbeginn)

- B.3.4 Am unteren Ende des Abschnitts für die Mannschaften trägt der Anschreiber (in GROSSBUCHSTABEN) den Namen des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten der Mannschaft ein.
- B.3.5 Am unteren Ende des Anschreibebogens trägt der Anschreiber (in GROSSBUCHSTABEN) die Namen des Anschreiber-Assistenten, Zeitnehmers, Wurfuhr-Zeitnehmers und seinen eigenen als Anschreiber ein.
- B.4 Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn** muss jeder Trainer
- B.4.1 bestätigen, dass die Namen und dazugehörigen Nummern seiner Mannschaftsmitglieder korrekt eingetragen sind.
- B.4.2 die Namen des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten bestätigen. Sind kein Trainer und kein 1. Trainer-Assistent anwesend, übernimmt der Kapitän die Aufgaben als Spielertrainer und hinter seinem Namen wird ein (CAP) eingetragen.

Trainer	607	KING, H. (CAP)			
1. Trainer-Assistent					

- B.4.3 die fünf Spieler bezeichnen, die das Spiel beginnen werden, indem er ein kleines „x“ in der Spalte „im Spiel“ neben der Spielernummer einträgt.
- B.4.4 den Anschreibebogen unterschreiben.
Der Trainer der Mannschaft „A“ hat als Erster diese Information zu geben.
- B.5 Zu Spielbeginn** kreist der Anschreiber das kleine „x“ bei den Spielern beider Mannschaften ein, die das Spiel beginnen.
- B.6 Während des Spiels** trägt der Anschreiber ein kleines „x“ (ohne Kreis) immer dann in der Spalte „im Spiel“ ein, wenn ein Ersatzspieler zum ersten Mal das Spielfeld betritt.

B.7 Auszeit

- B.7.1 Genommene Auszeiten werden mit der Spielminute des jeweiligen Spielabschnitts in das entsprechende Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen, in der 1. Halbzeit neben „H1“, in der 2. Halbzeit neben „H2“ und für bis zu drei Verlängerungen neben „V“.
- B.7.2 Am Ende jeder Halbzeit und jeder Verlängerung werden in den nicht gebrauchten Feldern zwei parallele Linien eingetragen. Sofern eine Mannschaft, bis die Spieluhr im 4. Viertel 2:00 anzeigt, noch keine Auszeit genommen hat, werden zwei parallele Linien in das 1. Kästchen für die 2. Halbzeit der Mannschaft eingetragen.

Auszeiten			Mannschaftsfouls			
H1			V1	XXXXX	V2	XXXXX
H2			V3	XXXXX	V4	XXXXX
V			HCC			

Lizenz Nr.	Spieler		Nr.	Im Spiel	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	T ₁			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	DI ₂	P	P ₁	
004	FRANK,	Y.	12	×	T ₁	FL ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	DI ₂			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T ₁	P	T ₁	T ₁	GD
022	SANCHES,	N.	42	×	DI ₂	P ₂	FL ₂	P	FL ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	×	P ₂	D ₂			
Trainer		788	LOOR,	A.			C ₁	B ₁	
1. Trainer-Assistent		555	MONTA,	B.					

Bild 12 Mannschaften auf dem Anschreibebogen (nach Spielende)

B.8 Fouls

- B.8.1 Spielerfouls können Persönliche, Technische, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierende Fouls sein und werden den Spielern angeschrieben.
- B.8.2 Fouls von Trainern, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspielern, mit fünf Fouls ausgeschlossenen Spielern und zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen sind Technische oder Disqualifizierende Fouls und werden dem Trainer angeschrieben. Werden Personen, die auf dem Anschreibebogen eingetragen sind, wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit disqualifiziert, wird die Disqualifikation jeweils bei diesen Personen eingetragen.
- B.8.3 Alle Fouls die zu einer Spieldisqualifikation führen, werden eingekreist.
- B.8.4 Jedes Foul, das mit einer Freiwurfsstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „BD“, „DI“, „FL“, oder „D“ eingetragen.

- B.8.5 Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Artikel 43 wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, werden durch Hinzufügen eines kleinen „c“ neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „BD“, „DI“, „FL“, oder „D“ gekennzeichnet.
- B.8.6 Alle Fouls werden wie folgt eingetragen:
- B.8.6.1 Ein Persönliches Foul wird mit einem „P“ eingetragen.
- B.8.6.2 Ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen einen Spieler wird mit einem $\textcircled{T}$ eingetragen.
- B.8.6.3 Ein Technisches Foul der Kategorie 2 gegen einen Spieler wird mit einem „T“ eingetragen.
- B.8.6.4 Ein 2. Technisches Foul der Kategorie 1 wird ebenfalls mit einem $\textcircled{T}$ eingetragen und einem „GD“ (Game Disqualification) für die Spieldisqualifikation in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.6.5 Ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem $\textcircled{C}$ eingetragen. Ein 2. gleichartiges Foul wird ebenfalls mit einem $\textcircled{C}$ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.6.6 Ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen den Trainer aus einem anderen Grund wird bei diesem mit einem $\textcircled{B}$ oder $\textcircled{BD}$ eingetragen. Ein 3. Technisches Foul der Kategorie 1 (eines davon kann ein $\textcircled{C}$ -Foul sein) wird ebenfalls mit einem $\textcircled{B}$, $\textcircled{BD}$ oder $\textcircled{C}$ eingetragen und einem „GD“ für die Spieldisqualifikation in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.6.7 Ein Disruptive Foul gegen einen Spieler wird mit einem „DI“ eingetragen.
- B.8.6.8 Ein Flagrant Foul gegen einen Spieler wird mit einem $\textcircled{FL}$ eingetragen.
- B.8.6.9 Ein zweites Flagrant Foul wird ebenfalls mit einem $\textcircled{FL}$ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.6.10 Ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Flagrant Foul verhängt wurde, oder ein Flagrant Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt wurde, wird ebenfalls mit einem $\textcircled{FL}$ bzw. $\textcircled{T}$ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.6.11 Ein Spielertrainer muss disqualifiziert werden, wenn er
- ein Technisches Foul $\textcircled{C}$ als Trainer und ein Flagrant oder Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler, oder
 - ein Technisches Foul ($\textcircled{B}$ oder $\textcircled{BD}$) als Trainer, sowie ein Technisches Foul ($\textcircled{C}$) als Trainer und ein Flagrant oder Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler, oder
 - zwei Technische Fouls ($\textcircled{B}$ oder $\textcircled{BD}$) als Trainer und ein Flagrant oder Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler erhalten hat. Hinter dem Eintrag für das letzte Technische oder Flagrant Foul ist im folgenden Kästchen ein „GD“ einzutragen.
- B.8.6.12 Ein Disqualifizierendes Foul wird mit einem „D“ eingetragen.

- B.8.6.13 Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten, einen Ersatzspieler oder ausgeschlossenen Spieler, einschließlich für das Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem $\textcircled{B}$ eingetragen.
- B.8.6.14 Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem $\textcircled{BD}$ eingetragen.
- B.8.6.15 Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten, einen Ersatzspieler oder einen ausgeschlossenen Spieler für das Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem $\textcircled{B}$ eingetragen.
- B.8.6.16 Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson für das Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem $\textcircled{B}$ und einem „BD“ eingetragen. Das „BD“ zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls, die zu seiner Spieldisqualifikation führen.
- B.8.6.17 Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson für eine aktive Teilnahme an einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem $\textcircled{B}$ und einem „BD“ eingetragen. Das „BD“ zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls, die zu seiner Spieldisqualifikation führen.
- B.8.6.18 Bei einer Beteiligung an einer Gewalttätigkeit werden beim Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ausgeschlossene Spieler in allen freien Kästchen hinter dem „D₂“ oder „D“ je ein „F“ eingetragen.
- B.8.6.19 **Beispiele für Disqualifizierende Fouls gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:**

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den Trainer wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR, A.	D ₂				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.					

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR, A.	$\textcircled{B_2}$				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.	D				

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

001	MAYER, F.	5	$\otimes$	D			
-----	-----------	---	-----------	---	--	--	--

und

Trainer	788	LOOR, A.	$\textcircled{B_2}$				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.					

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen nach seinem 5. Foul ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.	(B ₂)		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	(B ₂)		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

B.8.6.20 Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B₂“ oder „D₂“) gegen den Trainer verhängt und wie folgt eingetragen:

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Trainer** und einen **1. Trainer-Assistenten** wird folgendermaßen eingetragen:

Wird nur der Trainer disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Wird nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	(B ₂)		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.	D	F	F

Werden sowohl der Trainer als auch der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.	D	F	F

In alle verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein „F“ eingetragen.

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Ersatzspieler** wird folgendermaßen eingetragen:

Hat der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen, wird ein „D“ eingetragen, gefolgt von je einem „F“ in allen verbleibenden Foulkästchen:

003	SMITH,	E.	9	×	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.	(B ₂)		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Handelt es sich um das 5. Foul des Ersatzspielers, wird ein „D“ eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂						
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.							

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

Da bei einem ausgeschlossenen Spieler kein Foulkästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen ein „D“ und ein „F“ eingetragen:

015	RUSH,	S.	25	✗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

und

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂						
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.							

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂	BD					
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.							

B.8.6.21 Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B₂“ oder „D₂“) gegen den Trainer verhängt.

Beteiligt sich der Trainer aktiv an der Gewalttätigkeit, wird gegen ihn nur ein einziges „D₂“-Foul verhängt.

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer und einen 1. Trainer-Assistenten wird folgendermaßen eingetragen:

Wird nur der Trainer disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.							

Wird nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂						
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F				

Werden sowohl der Trainer als auch der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F				

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

Hat der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen, wird ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von je einem „F“ in allen verbleibenden Foulkästchen:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂					
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.						

Handelt es sich um das 5. Foul des Ersatzspielers, wird ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂ F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

und

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂					
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.						

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

Da bei einem ausgeschlossenen Spieler kein Foulkästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen ein „D₂“ und ein „F“ eingetragen:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂ D ₂ F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---------------------------------

und

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂					
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.						

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂	BD ₂				
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.						

Disqualifizierende Fouls gegen zwei zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen werden bei ihrem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	Ⓟ ₂	BD ₂	BD ₂			
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.						

Anmerkung: Technische oder Disqualifizierende Fouls gemäß Artikel 40 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

B.8.7 Nach Ende des 2. Viertels zieht der Anschreiber eine dicke Linie zwischen den benutzten und den frei gebliebenen Foulkästchen der Spieler und Trainer.

Nach Spielende entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Foulkästchen mit einer dicken waagerechten Linie.

B.9 Mannschaftsfouls

- B.9.1 Für jedes Viertel (V1, V2, V3 und V4) gibt es auf dem Anschreibebogen ein Feld mit vier Kästchen (unmittelbar unter dem Namen der Mannschaft und oberhalb der Namen der Spieler), um die Mannschaftsfouls einzutragen.
- B.9.2 Bei jedem Persönlichen, Technischen, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden Foul eines Spielers trägt der Anschreiber ein großes „X“ bei dessen Mannschaft ein.
- B.9.3 Am Ende jedes Viertels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Kästchen mit einer doppelten waagerechten Linie.

B.10 Das laufende Ergebnis

- B.10.1 Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt wurden.
- B.10.2 Vier Hauptspalten für das laufende Ergebnis sind auf dem Anschreibebogen vorgesehen.
- B.10.3 Jede Hauptspalte ist wiederum in vier Spalten aufgeteilt. Die zwei auf der linken Seite sind für die Mannschaft „A“ und die zwei auf der rechten Seite sind für die Mannschaft „B“ bestimmt. Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis (160 Punkte) dar.

Der Anschreiber trägt

1. zuerst bei einem gültigen Korb eine diagonale Linie („/“ für Rechtshänder oder „\“ für Linkshänder) und bei einem gültigen Freiwurf einen dicken Punkt „●“ ein. Dies wird in das Kästchen mit der neuen Gesamtpunktzahl eingetragen, die die Mannschaft erreicht, die gerade Punkte erzielt hat.
2. danach in das leere Kästchen neben der neuen Gesamtpunktzahl (neben dem letzten „/“ oder „\“ oder „●“) die Nummer des Spielers ein, der einen Korb oder einen Freiwurf erzielt hat.

B.11 Das laufende Ergebnis: Zusätzliche Anweisungen

- B.11.1 Ein Drei-Punkte-Korb eines Spielers wird angeschrieben, indem ein Kreis um die Nummer des Spielers gezogen wird.
- B.11.2 Ein Korb, der von einer Mannschaft zufällig in deren eigenen Korb erzielt wird, wird dem Kapitän der gegnerischen Mannschaft auf dem Spielfeld angeschrieben.
- B.11.3 Punkte, die gegeben werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht (Artikel 31) werden dem Spieler angeschrieben, der auf den Korb geworfen hat.
- B.11.4 Am Ende jedes Spielabschnitts zieht der Anschreiber einen dicken Kreis (●) um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte, gefolgt von einer dicken waagerechten Linie unter diesen Punkten sowie unter den Nummern der Spieler, die jeweils diese letzten Punkte erzielt haben.
- B.11.5 Zu Beginn jedes Spielabschnitts schreibt der Anschreiber das chronologisch laufende Ergebnis der Punkte an der Stelle weiter, an der er aufgehört hatte.
- B.11.6 So oft wie möglich sollte der Anschreiber sein laufendes Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Kommt es zu Unstimmigkeiten und ist sein Ergebnis richtig, muss er

A		B	
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Bild 13 Laufendes Ergebnis

sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel berichtigt wird. Im Zweifelsfall, oder wenn eine Mannschaft Einwände gegen die Berichtigung erhebt, muss er den 1. Schiedsrichter benachrichtigen, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

- B.11.7 Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Alle Korrekturen werden vom 1. Schiedsrichter abgezeichnet. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.

B.12 Das laufende Ergebnis: Abschließen des Anschreibebogens

- B.12.1 Am Ende jedes Viertels und der letzten Verlängerung trägt der Anschreiber das Ergebnis dieses Spielabschnitts an der vorgesehenen Stelle am unteren Ende des Anschreibebogens ein.
- B.12.2 Unmittelbar nach Spielende trägt der Anschreiber die Uhrzeit in das Feld „Spiel endete um (hh:mm)“.
- B.12.3 Nach Spielende zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter den zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punktestand und der jeweiligen Nummer des Spielers, der die letzten Punkte erzielt hat. Darüber hinaus zieht er eine diagonale Linie, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.
- B.12.4 Nach Spielende trägt der Anschreiber das Endergebnis und den Namen der siegreichen Mannschaft ein.
- B.12.5 Alle Kampfrichter unterschreiben auf dem Anschreibebogen neben ihrem Namen.
- B.12.6 Nachdem der/die andere(n) Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben haben, bestätigt und unterschreibt der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen als letzter. Damit sind Zuständigkeit und Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

Anmerkung: Unterschreibt ein Kapitän den Anschreibebogen unter Protest (im Feld „Unterschrift des Kapitäns im Fall eines Protests“), müssen sich die Kampfrichter und der/die andere(n) Schiedsrichter zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Bild 14 Abschluss

Anschreiber	<u>MAIER, N</u> <i>SM</i>	Ergebnisse Viertel ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Anschreiber-Assistent	<u>SABAY, O.</u> <i>OS</i>	Viertel ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Zeitnehmer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>RL</i>	Viertel ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Wurfuhr-Zeitnehmer	<u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>	Viertel ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
		Verlängerungen	A <u>-</u>	B <u>-</u>
1. Schiedsrichter	<u>M. Walton</u>	Endergebnis	A <u>76</u>	B <u>72</u>
2. SR	<u>G. Chang</u>	3. SR	<u>K. Bartok</u>	Name der gewinnenden Mannschaft <u>HOOPERS</u>
Unterschrift des Kapitäns im Fall eines Protests _____		Spiel endete um (hh:mm) <u>21:50</u> Uhr		

Bild 15 Unteres Ende des Anschreibebogens

B.13 Trainer-Challenge

- B.13.1 Bei Spielen, bei denen das Instant Replay System zum Einsatz kommt, kann jede Mannschaft eine Trainer-Challenge (HCC) durchführen lassen. In diesem Fall wird die HCC auf dem Anschreibebogen unter dem Mannschaftsnamen in den Kästchen neben „HCC“ eingetragen (Bild 12). In das 1. Kästchen kommt der Spielabschnitt (V1, V2, V3, V4 oder V) und in das 2. Kästchen die Spielminute des Spielabschnitts.
- B.13.2 Nach Spielende muss der Anschreiber die nicht genutzten Kästchen für Trainer-Challenge (HCC) durch zwei waagerechte Linien entwerten.

Anhang C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS

- C.1** Eine Mannschaft kann Protest einlegen, wenn sie glaubt, benachteiligt worden zu sein, durch
- a) einen Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, welche von den Schiedsrichtern gemäß Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) zwar erkannt wurden und hätten korrigiert werden können, dies aber unterlassen haben.
 - b) eine Entscheidung auf Spielverlust, Spielabbruch, verspäteten Spielbeginn oder Spielausfall.
 - c) einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Einsatzberechtigung.
- C.2** Ein Protest ist nur dann zulässig, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
- a) Der Kapitän dieser Mannschaft muss spätestens 15 Minuten nach Spielende dem 1. Schiedsrichter oder dem Kommissar mitteilen, dass seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und den Anschreibebogen im Feld „Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests“ unterschreiben.
 - b) Die Protestbegründung muss spätestens eine Stunde nach Spielende beim 1. Schiedsrichter oder dem Kommissar schriftlich eingereicht werden.
 - c) Die Protestgebühr beträgt 1.500 CHF. Sie ist fällig, wenn der Protest abgelehnt wird.
- C.3** Nach Erhalt der Protestbegründung muss der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar den Vorfall, der zum Protest führte, dem Vertreter der FIBA oder der zuständigen Stelle unter Angabe des Protest-Zeitpunkts schriftlich melden.
- C.4** Die zuständige Stelle muss angemessene Verfahrensvorschriften herausgeben und über den Protest sofort entscheiden, aber keinesfalls später als 24 Stunden nach Spielende. Die zuständige Stelle muss jeden vertrauenswürdigen Hinweis auswerten und kann jede angemessene Entscheidung treffen einschließlich einer teilweisen oder vollständigen Spielwiederholung. Die zuständige Stelle darf das Spielergebnis nicht abändern, es sei denn, es gibt klare und schlüssige Belege, dass nur durch den zum Protest führenden Vorfall das nachträglich festgestellte Ergebnis zustande kommt.
- C.5** Die Entscheidung der zuständigen Stelle kommt einer Tatsachenentscheidung auf dem Spielfeld gleich und ist nicht Gegenstand einer weiteren Überprüfung oder eines Einspruchs. Nur gegen Entscheidungen bezüglich einer Einsatzberechtigung können im Rahmen der dafür maßgeblichen Bestimmungen weitere Rechtsmittel eingelegt werden.
- C.6** Spezielle Regelungen für FIBA-Wettbewerbe oder für Wettbewerbe, die in ihren Bestimmungen nichts anderes geregelt haben:
- a) Wird der Wettbewerb in Turnierform ausgetragen, ist die zuständige Stelle die Technische Kommission dieses Wettbewerbs (siehe interne Bestimmungen der FIBA, Buch 2).
 - b) Wird der Wettbewerb mit einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts) ausgetragen, ist die zuständige Stelle für Proteste bezüglich der Einsatzberechtigung der FIBA-Disziplinarausschuss. Für alle anderen Proteste ist die zuständige Stelle die FIBA, die von einer oder mehreren Personen vertreten wird, die Experten in der Anwendung und Auslegung der Offiziellen Basketballregeln sind (siehe interne Bestimmungen der FIBA, Buch 2).

Anhang D – Klassifizierung der Mannschaften

D.1 Vorgehensweise

D.1.1 Die Klassifizierung der Mannschaften wird nach Punkten gemäß ihren Siegen und Niederlagen vorgenommen: Für jedes gewonnene Spiel gibt es zwei Klassifizierungspunkte, für jedes verlorene Spiel (einschließlich eines Spielverlusts bei weniger als einem Spieler) gibt es einen Klassifizierungspunkt und bei Verlust der Spielberechtigung wegen Fehlverhaltens null Klassifizierungspunkte.

D.1.2 Diese Vorgehensweise wird für alle Wettbewerbe angewendet, bei denen jede Mannschaft gegen jede andere Mannschaft spielt (Round-Robin-System).

D.1.3 Sind nach allen Spielen der Spielgruppe zwei oder mehr Mannschaften punktgleich platziert, werden die Spielergebnisse der beiden oder mehr Mannschaften gegeneinander zur Feststellung der Platzierung herangezogen. Sind zwei oder mehr Mannschaften bei den Spielen gegeneinander punktgleich, werden die Kriterien in folgender Reihenfolge angewendet:

- Höhere Korb-differenz in den Spielen gegeneinander.
- Höhere Anzahl der erzielten Korb-punkte in den Spielen gegeneinander.
- Höhere Korb-differenz aller Spiele der Spielgruppe.
- Höhere Anzahl der erzielten Korb-punkte aller Spiele der Spielgruppe.

Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien nach Abschluss der Gruppenphase immer noch nicht entschieden werden, entscheidet bei Wettbewerben von Nationalmannschaften die entsprechende FIBA-Rangliste über die Endklassifizierung. In allen anderen Wettbewerben, bei denen es keine FIBA-Rangliste gibt, wird die endgültige Klassifizierung durch ein Losverfahren ermittelt.

D.1.4 Können nach Anwendung dieser Kriterien eine oder mehr Mannschaften klassifiziert werden, wird für die dann immer noch nicht klassifizierten Mannschaften das Verfahren gemäß D.1.3 von vorne begonnen.

D.2 Beispiele

D.2.1 Beispiel 1

A gegen B	100 - 55	B gegen C	100 - 95
A gegen C	90 - 85	B gegen D	80 - 75
A gegen D	75 - 80	C gegen D	60 - 55

Mann-schaft	Spiele	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte	Korb-punkte	Korb-differenz	
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45	
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35	
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5	
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5	

Deshalb:

1.	A – Sieger gegen B	3.	C – Sieger gegen D
2.	B	4.	D

D.2.2 Beispiel 2

A gegen B	100 - 55	B gegen C	100 - 85
A gegen C	90 - 85	B gegen D	75 - 80
A gegen D	120 - 75	C gegen D	65 - 55

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Deshalb: 1. A

Klassifizierung durch die Spiele zwischen B, C, D:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Deshalb 2. B, 3. C – Sieger gegen D, 4. D

D.2.3 Beispiel 3

A gegen B 85 - 90 B gegen C 100 - 95
A gegen C 55 - 100 B gegen D 75 - 85
A gegen D 75 - 120 C gegen D 65 - 55

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Deshalb 4. A

Klassifizierung durch die Spiele zwischen B, C, D:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Deshalb 1. C 2. D 3. B

D.2.4 Beispiel 4

A gegen B 85 - 90 B gegen C 100 - 90
A gegen C 55 - 100 B gegen D 75 - 85
A gegen D 75 - 120 C gegen D 65 - 55

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Deshalb 4. A

Klassifizierung durch die Spiele zwischen B, C, D:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Deshalb 1. B 2. C 3. D

D.2.5 Beispiel 5

A gegen B	100 - 55	B gegen F	110 - 90
A gegen C	85 - 90	C gegen D	55 - 60
A gegen D	120 - 75	C gegen E	90 - 75
A gegen E	80 - 100	C gegen F	105 - 75
A gegen F	85 - 80	D gegen E	70 - 45
B gegen C	100 - 95	D gegen F	65 - 60
B gegen D	80 - 75	E gegen F	75 - 80
B gegen E	75 - 80		

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Deshalb 5. E 6. F

Klassifizierung durch die Spiele zwischen A, B, C, D:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Deshalb: 1. A – Sieger gegen B 3. D – Sieger gegen C
2. B 4. C

D.2.6 Beispiel 6

A gegen B	71 - 65	B gegen F	95 - 90
A gegen C	85 - 86	C gegen D	95 - 100
A gegen D	77 - 75	C gegen E	82 - 75
A gegen E	80 - 86	C gegen F	105 - 75
A gegen F	85 - 80	D gegen E	68 - 67
B gegen C	88 - 87	D gegen F	65 - 60
B gegen D	80 - 75	E gegen F	80 - 75
B gegen E	75 - 76		

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Deshalb 6. F

Klassifizierung durch die Spiele zwischen A, B, C, D, E:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Deshalb: 1. C 2. A

Klassifizierung durch die Spiele zwischen B, D, E:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Deshalb: 3. B 4. E 5. D

D.2.7 Beispiel 7

A gegen B	73 - 71	B gegen F	95 - 90
A gegen C	85 - 86	C gegen D	95 - 96
A gegen D	77 - 75	C gegen E	82 - 75
A gegen E	90 - 96	C gegen F	105 - 75
A gegen F	85 - 80	D gegen E	68 - 67
B gegen C	88 - 87	D gegen F	80 - 75
B gegen D	80 - 79	E gegen F	80 - 75
B gegen E	79 - 80		

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Deshalb 6. F

Klassifizierung durch die Spiele zwischen A, B, C, D, E:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Deshalb: 1. C 5. A

Klassifizierung durch die Spiele zwischen B, D, E:

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Deshalb 2. B, 3. D – Sieger gegen E, 4. E

D.3 Spielverlust

D.3.1 Eine Mannschaft, die ohne berechtigten Grund zu einem angesetzten Spiel nicht antritt oder vor Spielende das Spielfeld verlässt, verliert das Spiel durch Verlust der Spielberechtigung und erhält null Klassifizierungspunkte.

D.3.2 Verliert eine Mannschaft aus diesem Grund zum 2. Mal, werden alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele annulliert.

D.3.3 Verliert eine Mannschaft in einem Wettbewerb, der in Spielgruppen ausgetragen wird, aus diesem Grund zum 2. Mal, und die bestplatzierten Mannschaften qualifizieren sich für die nächste Runde des Wettbewerbs, werden alle von den letztplatzierten Mannschaften gespielten Spiele in den Parallelspielgruppen ebenfalls annulliert.

Beispiel

Mannschaft 4A verliert in der Spielgruppe A zum 2. Mal ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung. Deshalb werden alle ihre Spiele annulliert.

Endklassifizierung:

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	4	0	8
Team 2A	2	2	6
Team 3A	0	4	4
Team 4A			

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1B	6	0	12
Team 2B	4	2	10
Team 3B	1	5	7
Team 4B	1	5	7

Ergebnisse der Spiele zwischen 3B und 4B:

3B gegen 4B 88 – 71

4B gegen 3B 76 – 75

Deshalb: 3. 3B 4. 4B

Korrigierte Endklassifizierung in der Gruppe B:

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1B	4	0	8
Team 2B	2	2	6
Team 3B	0	4	4

D.4 Klassifizierungen bei Spielsystem in Gruppen

D.4.1 Müssen vergleichende Platzierungen zwischen Mannschaften in verschiedenen Gruppen ermittelt werden (z. B. um die besten zweit- oder drittplatzierten Mannschaften zu bestimmen), kommen die folgenden Kriterien zur Anwendung.

Nachdem alle Mannschaften in allen Gruppen dieselbe Anzahl von Spielen gespielt haben, wird eine Gruppe mit den gleichplatzierten Mannschaften aller Gruppen gebildet. Für die Platzierungen werden die Kriterien in folgender Reihenfolge angewendet:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korb Differenz in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende FIBA-Rangliste über die Endklassifizierung.

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Gruppe D	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

Klassifizierung der besten zweitplatzierten Mannschaft:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team 2D	7	1	15	628 – 521	
Team 2B	6	2	14	551 – 488	+ 63
Team 2A	6	2	14	531 – 506	+ 25
Team 2C	6	2	14	525 – 500	+ 25

D.4.2 Wenn nach der Gruppenbildung mit den gleichplatzierten Mannschaften in ihren Gruppen Mannschaften eine unterschiedliche Anzahl von Spielen gespielt haben, werden die Spielergebnisse der letztplatzierten Mannschaften in den Gruppen, die mehr Spiele gespielt haben, gestrichen. Dies wird in allen Gruppen so lange wiederholt, bis in

allen Gruppen die Anzahl der Spiele gleich ist. Dabei kommen die Kriterien in folgender Reihenfolge zur Anwendung:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korb Differenz in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende FIBA-Rangliste über die Endklassifizierung.

Anmerkung:

Damit keine Zweifel entstehen, die oben beschriebene Streichung von Spielergebnissen zur Gruppenbildung mit den gleichplatzierten Mannschaften führt zu keiner Änderung der ursprünglichen Platzierung von Mannschaften in den Gruppen.

Beispiel

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	5	0	10	Team 1B	4	1	9
Team 2A	4	1	9	Team 2B	4	1	9
Team 3A	3	2	8	Team 3B	4	1	9
Team 4A	2	3	7	Team 4B	2	3	7
Team 5A	1	4	6	Team 5B	1	4	6
Team 6A	0	5	5	Team 6B	0	5	5

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Gruppe D	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1C	4	0	8	Team 1D	3	1	7
Team 2C	3	1	7	Team 2D	3	1	7
Team 3C	2	2	6	Team 3D	2	2	6
Team 4C	1	3	5	Team 4D	2	2	6
Team 5C	0	4	4	Team 5D	0	4	4

Damit die beste drittplatzierte Mannschaft ermittelt wird, werden alle drittplatzierten Mannschaften in eine Gruppe zusammengefasst:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

Die Mannschaften 3B und 3A haben jedoch fünf Spiele und die Mannschaften 3D und 3C haben vier Spiele gespielt.

Die Spiele der letztplatzierten Mannschaften der Gruppen A und B müssen gestrichen werden, damit alle drittplatzierten Mannschaften vier Spiele haben. Daraus wird eine neue Tabelle erstellt.

Die Spielergebnisse der Gruppen A und B:

Gruppe A

Ausw. Heim	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Gruppe B

Ausw. Heim	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

Nach der Streichung aller Spiele der Mannschaften 6A und 6B sieht die korrigierte Tabelle zur Bestimmung der besten drittplatzierten Mannschaft folgendermaßen aus:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team 3B	3	1	7	359 – 323	
Team 3A	2	2	6	348 – 309	+ 39
Team 3D	2	2	6	363 – 359	+ 4
Team 3C	2	2	6	302 – 298	+ 4

D.5 Klassifizierungen bei Spielsystem in Gruppen mit mehreren Phasen

D.5.1 Bei einem Turnier, bei dem die Spielergebnisse von einer Turnierphase zur nächsten mitgenommen werden, aber eine Mannschaft von dem Turnier zurückgezogen oder aufgrund eines zweimaligen Fehlverhaltens der Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen wird, werden alle Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung genommen. Dabei kommen die Kriterien in folgender Reihenfolge zur Anwendung:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbdifferenz in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende FIBA-Rangliste über die Endklassifizierung.

Beispiel

Runde 1

Zwei Gruppen mit je vier Mannschaften und gespielten Heim- und Auswärtsspielen, ergibt folgende vorläufige Tabelle:

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	6	0	12	Team 1B	5	1	11
Team 2A	4	2	10	Team 2B	4	2	10
Team 3A	2	4	8	Team 3B	2	4	8
Team 4A	0	6	6	Team 4B	1	5	7

Gruppe A

Ausw. Heim	1A	2A	3A	4A
1A		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2A	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3A	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4A	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Gruppe B

Ausw. Heim	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Runde 2

Die besten drei Mannschaften der Gruppen A und B kommen in die Gruppe C und nehmen die Ergebnisse und Klassifizierungspunkte mit. Die Tabelle sieht folgendermaßen aus.

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 – 490	0

Die Mannschaften spielen Heim- und Auswärtsspiele gegen die Mannschaften, die nicht in ihrer Gruppe waren, mit folgenden Ergebnissen:

Ausw. Heim	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		Spiel- verlust		Spiel- verlust	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Dadurch dass Mannschaft 2B aufgrund zweimaligen Fehlverhaltens ausgeschlossen wurde, werden alle Ergebnisse dieser Mannschaft folgendermaßen aus der Wertung genommen:

Runde 1 mit korrigierten Ergebnissen:

Ausw. Heim	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Runde 2 mit korrigierten Ergebnissen:

Ausw. Heim	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77-98		100-89		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		87-86		88-84
2B	65-76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87-97		69-73		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

Endstand:

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team 1B	10	0	20	916 – 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 – 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 – 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 – 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 – 841	- 61

D.5.2 Zur Klassifizierung von Mannschaften, die bei einem Turnier nach der Gruppenphase ausgeschieden sind, aber auch für die Qualifikation für das Viertelfinale werden bei allen Ausscheidungsrunden alle vier ausgeschiedenen Mannschaften in eine Gruppe gesetzt. Dabei kommen die Kriterien in folgender Reihenfolge zur Anwendung:

- Höhere Platzierungen nach allen Spielen in der Gruppenphase.
- Höhere Anzahl ihrer erzielten Siege nach allen Spielen in der Gruppenphase.
- Höhere Anzahl ihrer Korbdifferenz nach allen Spielen in der Gruppenphase.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte nach allen Spielen in der Gruppenphase.

Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende FIBA-Rangliste über die Endklassifizierung.

Beispiel

Die Klassifizierungen der 16 Mannschaften, die in der Gruppenphase in vier Gruppen mit vier Mannschaften aufgeteilt waren:

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Team A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Team A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Team A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team B1	3	0	6	300 – 165	+ 72
Team B2	2	1	5	255 – 209	+ 62
Team B3	1	2	4	250 – 252	- 55
Team B4	0	3	3	245 – 263	- 79

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Team C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Team C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Team C 4	0	3	3	212 – 275	- 63

Gruppe D	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
Team D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Team D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Team D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Team D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Die Gruppensieger jeder Gruppe der Gruppenphase sind direkt für das Viertelfinale qualifiziert.

Die Viertplatzierten jeder Gruppe der Gruppenphase scheiden aus. Die Endklassifizierung der vier Mannschaften (13. – 16.) die in der Gruppenphase ausgeschieden sind:

Endklassifizierung	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
13. Team A4	3	245 – 291	- 46
14. Team D4	3	195 – 253	- 58
15. Team C4	3	212 – 275	- 63
16. Team B4	3	184 – 263	- 79

Die Endklassifizierung der vier Mannschaften (9. – 12.) die bei der Qualifikation für das Viertelfinale ausgeschieden sind.

Die zweit- und drittplatzierten jeder Gruppe der Gruppenphase spielen ein Ausscheidungsspiel: A2 – B3, B2 – A3, C2 – D3, D2 – C3. Die Siegermannschaften (Beispiel: A2, A3, D3, D2) sind für das Viertelfinale qualifiziert. Die Verlierermannschaften (Beispiel: B3, B2, C2, C3) scheiden aus. Die Endklassifizierung:

Endklassifizierung	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
9. Team B2	5	271 – 209	+ 62
10. Team C2	5	249 – 225	+ 24
11. Team C3	4	232 – 251	- 19
12. Team B3	4	197 – 252	- 55

Die Endklassifizierung der vier Mannschaften (5. – 8.) die im Viertelfinale ausgeschieden sind.

Die vier Siegermannschaften bei der Qualifikation für das Viertelfinale spielen ein Ausscheidungsspiel für das Halbfinale: A1 – D3, B1 – D2, C1 – A2, D1 – A3. Die Siegermannschaften (Beispiel: A1, B1, C1, D1) sind für das Halbfinale qualifiziert. Die Verlierermannschaften (Beispiel: D3, D2, A2, A3) scheiden aus. Die Endklassifizierung:

Endklassifizierung	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	Korbdifferenz
5. Team D2	5	260 – 265	- 5
6. Team A2	5	255 – 266	- 11
7. Team D3	4	239 – 246	- 7
8. Team A3	4	250 – 270	- 20

D.6 Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim- und Auswärts)

D.6.1 Bei einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts) werden die beiden Spiele als ein Spiel mit einer Spielzeit von 80 Spielminuten betrachtet.

D.6.2 Steht es am Ende des 1. Spiels unentschieden, wird keine Verlängerung gespielt.

D.6.3 Steht es am Ende des 2. Spiels im Gesamtergebnis unentschieden, wird dieses Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.

D.6.4 Der Gewinner der Spielserie ist die Mannschaft,

- die beide Spiele gewonnen hat.
- die am Ende des 2. Spiels insgesamt mehr Korbpunkte erzielt hat, sofern beide Mannschaften ein Spiel gewonnen haben.

D.7 Beispiele

D.7.1 Beispiel 1

A gegen B 80 - 75

B gegen A 72 - 73

Mannschaft A gewinnt die Spielserie (Gewinner beider Spiele)

D.7.2 Beispiel 2

A gegen B 80 - 75

B gegen A 73 - 72

Mannschaft A gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 152 - B 148)

D.7.3 Beispiel 3

A gegen B 80 - 80

B gegen A 92 - 85

Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 165 - B 172). Das 1. Spiel wird nicht verlängert.

D.7.4 Beispiel 4

A gegen B 80 - 85

B gegen A 75 - 75

Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 155 - B 160). Das 2. Spiel wird nicht verlängert.

D.7.5 Beispiel 5

A gegen B 83 - 81

B gegen A 79 - 77

Gesamtergebnis A 160 - B 160. Nach Verlängerungen des 2. Spiels:

B gegen A 95 - 88

Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 171 - B 176).

D.7.6 Beispiel 6

A gegen B 76 - 76

B gegen A 84 - 84

Gesamtergebnis A 160 - B 160. Nach Verlängerungen des 2. Spiels:

B gegen A 94 - 91

Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 167 - B 170).

Anhang E – MEDIEN-AUSZEITEN

E.1 Definition

Jeder Ausrichter eines Wettbewerbs kann für sich entscheiden, ob er Medien-Auszeiten zulässt und wie lange sie dauern (60, 75, 90 oder 100 Sekunden).

E.2 Regel

E.2.1 In jedem Viertel ist zusätzlich zu den regulären Mannschafts-Auszeiten eine Medien-Auszeit möglich. In Verlängerungen sind Medien-Auszeiten nicht zulässig.

E.2.2 Die 1. Auszeit (Mannschafts- oder Medien-Auszeit) in jedem Viertel dauert 60, 75, 90 oder 100 Sekunden.

E.2.3 Alle anderen Auszeiten in einem Viertel dauern 60 Sekunden.

E.2.4 Beide Mannschaften haben das Recht auf zwei Auszeiten während der 1. Halbzeit und drei Auszeiten während der 2. Halbzeit.

Diese Auszeiten können bei jeder Auszeitmöglichkeit genommen werden und haben folgende Dauer:

- 60, 75, 90 oder 100 Sekunden, wenn es sich um eine Medien-Auszeit handelt. Das ist immer die erste Auszeit in einem Viertel, oder
- 60 Sekunden, wenn es sich nicht um eine Medien-Auszeit handelt. Das sind die Auszeiten einer Mannschaft, die nach der Medien-Auszeit genommen werden.

E.3 Vorgehensweise

E.3.1 Idealerweise muss die Medien-Auszeit genommen werden, bevor die Spieluhr in einem Viertel 5:00 Minuten oder weniger anzeigt. Jedoch kann nicht garantiert werden, dass dies der Fall sein wird.

E.3.2 Hat noch keine Mannschaft eine Auszeit genommen, bevor die Spieluhr in einem Viertel 5:00 Minuten oder weniger anzeigt, wird eine Medien-Auszeit bei der nächsten Möglichkeit durchgeführt, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Diese Auszeit wird keiner Mannschaft angerechnet.

E.3.3 Nimmt eine Mannschaft eine Auszeit bevor die Spieluhr in einem Viertel 5:00 Minuten oder weniger anzeigt, gilt diese Auszeit als Medien-Auszeit.

Diese Auszeit zählt sowohl als Medien-Auszeit als auch als Auszeit für die beantragende Mannschaft.

E.3.4 Demnach gibt es mindestens eine Auszeit in allen Vierteln, höchstens sechs Auszeiten in der 1. Halbzeit und höchstens acht Auszeiten in der 2. Halbzeit.

F.1 Definition

Das Instant Replay System (IRS) ist ein von den Schiedsrichtern angewendetes Hilfsmittel, um ihre Entscheidungen nach dem Anschauen der Spielsituation auf dem Bildschirm der genehmigten Videotechnik zu überprüfen.

F.2 Prozedur

F.2.1 Die Schiedsrichter dürfen das IRS bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen im Rahmen der in diesem Anhang festgelegten Situationen verwenden.

F.2.2 Die IRS-Überprüfung ist vorzunehmen, sobald die Schiedsrichter das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben, nachdem die zu überprüfende Situation aufgetreten ist, es sei denn, Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) sieht eine andere Regelung vor.

F.2.3 Für die Anwendung des IRS gelten folgende Bestimmungen:

- Der 1. Schiedsrichter genehmigt vor dem Spiel das IRS, sofern verfügbar.
- Der 1. Schiedsrichter entscheidet darüber, ob das IRS herangezogen wird.
- Soll eine Schiedsrichterentscheidung mittels IRS überprüft werden, muss die ursprüngliche Entscheidung von den Schiedsrichtern auf der Spielfläche angezeigt werden.
- Nachdem alle Informationen von den anderen Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar, falls anwesend, eingeholt wurden, ist die Überprüfung durch den 1. Schiedsrichter so schnell wie möglich durchzuführen.
- Der 1. Schiedsrichter und mindestens ein weiterer Schiedsrichter (der die Entscheidung getroffen hat) führen die Überprüfung durch. Wurde die Entscheidung vom 1. Schiedsrichter getroffen, wählt er den Schiedsrichter aus, der mit ihm überprüft.
- Der 1. Schiedsrichter sorgt dafür, dass während der Überprüfung keine unbefugten Personen Zugang zum IRS-Bildschirm haben.
- Die Überprüfung findet statt vor der Durchführung von Auszeiten oder Spielerwechseln, bevor eine Spielpause beginnt oder bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- Wenn die Schiedsrichter die Notwendigkeit einer Überprüfung feststellen und eine Auszeit bereits begonnen oder ein Spielerwechsel bereits durchgeführt wurde, werden die Auszeit und die Spielerwechsel wieder zurückgenommen, bis die endgültige Entscheidung bekannt gegeben wurde.
- Nach Bekanntgabe der endgültigen Entscheidung können beide Trainer eine Auszeit beantragen oder zurücknehmen oder Spieler beider Mannschaften können Spielerwechsel beantragen.
- Nach der Überprüfung zeigt der Schiedsrichter, der die Entscheidung getroffen hat, die endgültige Entscheidung an und das Spiel wird entsprechend fortgesetzt.

- Die ursprüngliche Entscheidung kann nur dann geändert werden, wenn das IRS den Schiedsrichtern einen schlüssigen und klar erkennbaren Beweis für eine Korrektur liefert.

F.3 Regel

Folgende Spielsituationen dürfen überprüft werden:

F.3.1 Am Ende eines Spielabschnitts,

- ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat, bevor das Signal zum Ende des Spielabschnitts ertönte.
- ob und auf welche Zeit die Spieluhr zu korrigieren ist, falls vor dem Ende des Spielabschnitts
 - der Werfer im Aus war,
 - die 24-Sekunden-Regel übertreten wurde,
 - die Acht-Sekunden-Regel übertreten wurde,
 - ein Foul begangen wurde.

Eine Spielpause kann erst nach der Bekanntgabe der endgültigen Entscheidung und nach Ablauf möglicher zusätzlicher Spielzeit in dem Spielabschnitt beginnen.

F.3.2 In den letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels und den letzten 2:00 Minuten jeder Verlängerung,

- ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte.
 - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob der Korbwurf vor dem Signal der Wurfuhr die Hände verlassen hat.
 - Die Schiedsrichter müssen über die Notwendigkeit der Überprüfung des Korberfolgs sofort entscheiden, sobald sie das Spiel zum ersten Mal aus irgendeinem Grund unterbrochen haben.
- wenn ein Foul entfernt von einer Wurfaktion begangen wurde. In diesem Fall, ob
 - die Spieluhr oder Wurfuhr abgelaufen war.
 - die Korbwurfaktion bereits begonnen hatte, als ein Gegenspieler des Werfers ein Foul beging.
 - der Ball noch in der Hand / den Händen des Werfers war, als ein Mitspieler des Werfers ein Foul beging.
- ob der Ball noch in der Hand / den Händen des Einwerfers war oder dem Einwerfer zur Verfügung steht, als das Foul eines Verteidigers bei einem Einwurf begangen wurde.
- ob eine Regelübertretung wegen Goaltending oder Stören des Balls richtig entschieden wurde.

Ergibt die Überprüfung, dass Goaltending oder Stören des Balls nicht richtig entschieden wurde, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

Wenn nach dem Pfiff

- der Ball legal in den Korb gegangen ist, zählt der Korb und die verteidigende Mannschaft erhält Einwurf von der Endlinie.

- ein Spieler einer Mannschaft sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt hat, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball beim Pfiff war.
- keine Mannschaft sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt hat, entsteht eine Sprungballsituation.
- welcher Spieler einen Ausball verursacht hat.

F.3.3 Zu jedem Zeitpunkt des Spiels,

- ob ein Korb aus dem Zwei- oder Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.
 - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob der Korb aus dem Zwei- oder Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.
 - Die Überprüfung muss während der ersten Spielunterbrechung nach dem Korberfolg stattfinden.
- ob der Werfer bei einem erfolglosen Korbwurf zwei oder drei Freiwürfe erhält, nachdem er beim Korbwurf gefoult wurde.
- ob nach einem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen wurde und ob eine solche Regelübertretung korrekt gepfiffen wurde.
- ob ein Persönliches, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul gemäß den Kriterien für ein derartiges Foul geahndet wurde und ob es andernfalls auf- oder abgewertet oder als Technisches Foul geahndet werden muss.
- ob ein Technisches Foul zu einem Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden Foul umgewandelt werden muss.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 1 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) noch korrigierbar ist. Trifft das zu
 - können die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen, um zu überprüfen, ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 1 aufgetreten ist.
 - kann der Fehler nur gemäß Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) korrigiert werden.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 2 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) noch korrigierbar ist. Trifft das zu, kann der Fehler nur gemäß Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) korrigiert werden.
- zur Korrektur der Spieluhr bzw. der Wurfuhr bei einer Fehlfunktion oder einem Bedienfehler.
- zur Identifizierung des richtigen Freiwurfers.
- zur Identifizierung der bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung beteiligten Spieler und Personen des Mannschaftsbank-Bereichs.
 - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob sich eine (mögliche) Gewalttätigkeit ereignet hatte.
 - Die Überprüfung muss durchgeführt werden, bevor der Ball wieder belebt wird, nachdem die Schiedsrichter das Spiel nach einer (möglichen) Gewalttätigkeit aus einem beliebigen Grund unterbrochen haben.

F.4 Trainer-Challenge

- F.4.1 Bei allen Spielen, bei denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, kann der Trainer eine Trainer-Challenge (*head coach's challenge*, kurz HCC) beantragen, das heißt, er kann den nächsten Schiedsrichter bitten, eine Schiedsrichterentscheidung mit dem IRS zu überprüfen.
- F.4.2 Die Trainer-Challenge (HCC) wird folgendermaßen durchgeführt:
- Dem Trainer kann in einem Spiel nur eine einzige Trainer-Challenge (HCC) zugesprochen werden, unabhängig davon, ob er damit erfolgreich ist oder nicht.
 - Für eine Trainer-Challenge sind nur die im Anhang F.3 aufgelisteten Situationen zulässig.
 - Die unter Anhang F.3.1 und F.3.2 genannten zeitlichen Beschränkungen gelten hier nicht. Eine Trainer-Challenge kann im Spiel jederzeit beantragt werden.
 - Der Trainer, der eine Trainer-Challenge beantragt, nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf und beantragt sie klar und deutlich. Er ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt gleichzeitig das Trainer-Handzeichen für die Trainer-Challenge (Zeichnen eines Rechtecks).
 - Der Trainer kann seinen Antrag auf Challenge nur zurückziehen, bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem entsprechenden Handzeichen angenommen hat.
 - Der Antrag auf HCC und die Überprüfung muss spätestens dann erfolgen, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der Entscheidung unterbrochen haben, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
 - Läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter und stellen die Schiedsrichter eine Trainer-Challenge fest, können sie das Spiel sofort unterbrechen, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
 - Der Trainer nennt dem nächsten Schiedsrichter die Spielsituation, die überprüft werden soll.
 - Der Schiedsrichter informiert den Anschreiber mit dem Handzeichen Nr. 61, dass die Trainer-Challenge (HCC) angenommen wurde.
 - Während der Überprüfung bleiben die Spieler auf dem Spielfeld.
 - Ergibt die Überprüfung, dass der beantragten Challenge stattgegeben wird, wird die ursprüngliche Entscheidung aufgehoben.
 - Ergibt die Überprüfung, dass der beantragten Challenge nicht stattgegeben wird, bleibt es bei der ursprünglichen Entscheidung.
 - Die Schiedsrichter wenden dieselbe Prozedur an wie die IRS-Regel vorschreibt.
 - Nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung der Überprüfung bekanntgegeben hat, wird das Spiel gemäß IRS-Regel fortgesetzt.

ENDE DER REGELN UND SPIELVORSCHRIFTEN

STICHWORTVERZEICHNIS

1. Schiedsrichter	
Definition.....	64
Protestbericht.....	66
Rechte	65
1. Trainer-Assistent	
Anschreibebogen.....	18
Mannschaftsmitglied	14
Pflichten und Rechte.....	18
2. und 3. Schiedsrichter	
Definition.....	64
Acht-Sekunden-Regel	8, 36
Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb	47
Anschreibebogen	
Schreibfehler.....	67
Überprüfung.....	64
Vermerke auf der Rückseite	65
Anschreibebogen der FIBA	
Beschreibung.....	80
Anschreiber	
Pflichten	66
Anschreiber-Assistent	
Pflichten	67
Anschreibertisch.....	13
Ausschreitungen.....	53
Auszeit	
Definition.....	28, 29
Messen der Dauer	68
Pflichten des Anschreibers	67
Pflichten des Zeitnehmers	67
Auszeitmöglichkeit.....	28
Ball	
belebt.....	20
Bewegung.....	23
bleibt belebt	20
Eingeklemmt an der Korbbefestigung.....	22
Fortbewegen mit dem	35
geht in den eigenen Korb.....	25
geht ins Rückfeld	39
Goaltending	40
im Aus.....	33
im Korb	25
Kontrolle.....	23
Schlagen mit der Faust.....	23
Spieler auf dem Spielfeld.....	35
Stören des Balls.....	40
tot.....	20
Treten	23
Zustand.....	20
Bänke	
Festlegung der.....	19
Beginn eines Viertels.....	19
Begleitperson	
Technisches Foul.....	50
Begleitpersonen	

Definition.....	14
Belebter Ball.....	20
Bewachen	
eines Spielers, der den Ball kontrolliert	43
eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert.....	44
Block stellen	
Definition.....	45
Blockieren.....	46
Brille	16
Charge/Block durch Dribbler	44
Charging.....	46
Definition des Spiels.....	7
Disqualifizierendes Foul	
Definition.....	53
zwei Flagrant Fouls.....	53
Disruptive Foul	51
Doppelfoul	
Acht Sekunden	37
Definition.....	48
Sonderfälle.....	58
Drei-Punkte-Bereich	9
Drei-Punkte-Linie.....	9
Drei-Sekunden-Regel.....	36
Dribbler	
Charge/Block durch	44
Dribbling	33
beginnt.....	33
endet.....	34
Dunking	23
Eigener Korb	7
Einsatzberechtigung.....	14
Einwechselspieler	
wird zum Spieler	14
Einwurf	27
Einwurffoul.....	48
Einwurfmarkierung	
Definition.....	11
Ende eines Viertels	19
Endlinien.....	8
Entscheidungen	
Zeit und Ort.....	65
Ersatzspieler	
Definition.....	14
Technisches Foul.....	50
Erste Fünf.....	17, 18
Festlegung der Körbe.....	19
Festlegung der Mannschaftsbänke	19
Fingernägel	16
Flagrant Foul	52
Fortbewegen mit dem Ball.....	35
Foul	
Definition.....	42
Disqualifikation eines ausgeschlossenen Spielers	53
Disqualifikation eines Ersatzspielers	53
Disqualifikation eines Spielers.....	53
Disqualifikation eines Trainers.....	50, 53
Disruptive.....	51
Einwurffoul	48

Flagrant.....	52
fünf gegen Spieler.....	14
gegen Spieler bei Ballkontrolle	58
Gewalttätigkeit	55
in Spielpausen	19
Kontakt.....	42
Mannschafts fouls	57
Persönliches	48
Sonderfälle.....	58
Spieldisqualifikation eines Spielers.....	53
Spieldisqualifikation eines Trainers	50, 53
Spieler in der Korbwurfaktion.....	48
Strafe	48
Technisches durch Begleitperson.....	50
Technisches durch Ersatzspieler.....	50
Technisches durch Spieler	49, 50
Technisches durch Trainer	50
Vortäuschen.....	47
Freiwurf	
Beginn und Ende	40
Bestimmung des Werfers	18, 59
Definition.....	59
fünf Sekunden.....	59
Plätze an der Zone	59
Spieler nicht an der Zone.....	59
Werfer	59
Freiwurf-Halbkreis	9
Freiwurflinien	9
Fumbling.....	34
fünf Fouls.....	14
Fünf Fouls	57
Fünf Fouls eines Spielers.....	57
Fünf Sekunden	
Einwurf.....	27
Freiwurf.....	59
nah bewachter Spieler	36
Gegnerischer Korb	7
Gewalttätigkeit.....	55
Gewinner eines Spiels.....	7
Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss	66
Goaltending	40
Grenzlinien	8
Haarschmuck	16
Halbzeitpause.....	19
Hallensprecher	13
Halteball	21
Halten	47
Hände	
Berühren von Gegenspielern.....	46
Gebrauch der.....	46
Handgelenkbänder.....	16
Inhalt und Absicht der Regeln	49, 52, 65
Instant Replay System	107
Kampfrichter	
Definition.....	64
Kleidung.....	64
Positionen	13
Kapitän	

Pflichten und Rechte.....	17
Trainer	18, 81
Vertreter.....	18
Klassifizierung der Mannschaften	93
Klebebänder.....	16
Knieschiene.....	16
Knieschutz.....	16
Kommissar	
Bericht.....	65
Definition.....	64
Protestbericht.....	66
Kompressions-Bekleidung.....	16
Kontakt	42
Kontinuierliche Bewegung.....	24
Kopfbedeckung	16
Korb	
Ball im	25
eigener.....	7
eigener Korb, absichtlich	25
eigener Korb, zufällig	25
gegnerischer.....	7
Schlussphase	25
von unten durch den Korb	25
Wechsel zur Halbzeit	20
wenn erzielt.....	25
Wertung	25
Körbe	
Festlegung der.....	19
Korbwurf	
Beginn und Ende	40
Definition.....	23
Korbwurfaktion	
Definition.....	24
Foul an Spieler.....	48
Kontinuierliche Bewegung	24
Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie.....	61, 63
Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie.....	63
Legale Verteidigungs-Position	
Definition.....	43
Logos.....	16
Mannschaft	
Ballkontrolle	23
Definition.....	14
Mannschaftsbank-Bereich.....	13
Definition.....	11
Strafe für Verlassen	55
Mannschaftsbänke	
Festlegung der.....	19
Mannschaftsfoulgrenze	57
Mannschaftsfouls	57
Mannschaftsmitglied.....	14
Definition.....	14
Medien-Auszeit.....	106
Mittelkreis	9
Mittellinie	9
Nah bewachter Spieler	36
No-charge-Halbkreisbereich.....	46
Definition.....	11

Normale Basketballbewegung.....	42
Nummern	
auf Trikots	15
Personen im Mannschaftsbank-Bereich	
Definition.....	18
Persönlicher Kontakt	42
Persönliches Foul.....	48
Plätze an der Zone	9
Post Play	47
Protest	
Bericht des 1. Schiedsrichters	66
Bericht des Kommissars	66
Vorgehen	92
Punktgleichheit.....	19
Pushing	47
Regelübertretung	
Definition.....	33
Sonderfälle.....	58
Regelwidriges Verteidigen von hinten	47
Rempeln	46
Rückfeld	
Ball geht ins	39
Definition.....	8
Satz von Freiwürfen	59
Schiedsrichter	
Handzeichen	
Art des Fouls	75
Ausführung von Foulstrafen	78
Ausführung von Freiwürfen	78
Besondere Fouls	77
Information	72
Regelübertretungen	73
Spielernummern.....	74
Spielerwechsel und Auszeit	72
Kleidung.....	64
Standort	21
uneinig	65
Verletzung.....	66
Zeit und Ort für Entscheidungen.....	65
Schiedsrichterbericht.....	65
Schlagen des Balls mit der Faust.....	23
Schrittfehler	34
Schuhe	16
Schutzmaske.....	16
Schutzvorrichtungen.....	15
Scouter	13
Seitenlinien.....	8
Shorts	15
Socken	15
Sonderfälle	58
Spiel	
Beginn.....	19
Ende	19
Spielabbruch	64
Spielball.....	64
Spielbeginn.....	19
Spielbeginn	
Sprungball.....	64

Spielbeginn	
Einwurf.....	64
Spielbeginn	
Schiedsrichterrechte	65
Spielberechtigung.....	14
Spieldisqualifikation.....	53, 83
Spielende	
Definition.....	19, 20
Schiedsrichterrechte	65
Spielentscheidung	7
Spieler	
Anzahl.....	14
Ballkontrolle	23
Definition.....	14
der sich in der Luft befindet	45
Disruptive Foul.....	51
Erste Fünf	18
Flagrant Foul.....	52
fünf Fouls	14, 57
im Aus.....	33
Kontinuierliche Bewegung	24
Korbwurfaktion.....	24
nah bewacht	36
Position zuerst eingenommen	44
Spieldisqualifikation	53
<i>Standort</i>	21
Technisches Foul Kategorie 1	49
Technisches Foul Kategorie 2	50
Tragen von Gegenständen	64
Unterstützung	16
Verletzung.....	16
wird zum Auswechselspieler.....	14
Spielerausrüstung	15
Spielertrainer	18, 81
fünf Fouls	57
Spielerwechsel	
Definition.....	29
Spielfeld.....	8
Abmessungen.....	8
Grenzlinien.....	8
Linien	8
Spielfläche.....	8
Spielpause	
Definition.....	19
Messen der Dauer	68
Spielteilnehmer	
Verantwortung	7
Spieluhr	
Bedienung.....	68
Spielverlust.....	64
Spielzeit.....	19
Sprungball	21
Sprungballsituation.....	22
Wurfuhr	69
Standfuß.....	34
Sternschritt	34
Stirnbänder.....	16
Stoßen.....	47

Strafe	
Ball geht ins Rückfeld	40
Disqualifizierendes Foul.....	54
Disruptive Foul.....	52
Doppelfoul.....	49
Flagrant Foul.....	52
Foul.....	48
Gewalttätigkeit	55
Goaltending	41
Regelübertretung	33
Stören des Balls.....	41
Technisches Foul gegen Spieler	51
Technisches Foul gegen Trainer	51
Technisches Foul während einer Spielpause	51
Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft).....	31
Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler).....	32
Tapes	16
Tipp	23
Toter Ball	20
Trainer	
Disqualifikation.....	50, 53
Mannschaftsmitglied	14
Pflichten und Rechte.....	18
Spieldisqualifikation	50, 53
Technisches Foul.....	50
Trainer-Challenge	
Pflichten des Anschreibers	67
Treten des Balls	23
Trikota.....	15
Farben	15
Nummern	15
Unentschieden	19
Unsportliches Verhalten	
Kommissarsbericht	65
Schiedsrichterbericht	65
Unterstützung	
Spieler.....	16
Verantwortung der Spielteilnehmer	7
Verhaltensregeln	
Definition.....	49
Verlängerung	
Definition.....	19
Ende	19, 20
Verletzung	
Schiedsrichter	66
Spieler.....	16
Verlust der Spielberechtigung	
Fehlverhalten einer Mannschaft	31
weniger als zwei Spieler	32
Vertikalprinzip	
Definition.....	43
legale Verteidigungs-Position	43
Vier Fouls durch eine Mannschaft.....	57
Viertel	
Beginn.....	19
Definition.....	19
Ende	19
Vorfeld	

Definition.....	8
Vortäuschen eines Fouls.....	47
Vorteil/Nachteil Prinzip	66
Wechselmöglichkeit.....	29
Wechselnder Ballbesitz	
Definition.....	22
Wechselstühle	13
Werbung.....	16
Wurfuhr	
ertönt irrtümlich	39
Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers	69
Wurfuhr	
Bedienung.....	69
Wurfuhr-Regel	37
Zahnschutz.....	16
Zeitnehmer	
Pflichten	67
Zone	9
Zylinderprinzip	
Definition für Angreifer mit Ball	42
Definition für Angreifer ohne Ball.....	42
Definition für Verteidiger	42