



Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln 2026

Beschlossen vom Internationalen
Basketball-Verband (FIBA) 2026



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

FIBA
Änderungen der
Offiziellen Basketball-Regeln 2026
der FIBA

Gültig ab 1. Oktober 2026

Version 1.1 vom Juli 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

Vorwort

Die Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA werden vom Central Board der FIBA verabschiedet und stehen der gesamten Basketball-Community zur Verfügung.

Gemäß dem etablierten Ablauf beschäftigt sich die Rules Advisory Group (RAG) der FIBA, bestehend aus Basketball- und Schiedsrichter-Experten, ausführlich mit allen Vorschlägen für Regeländerungen und leitet sie weiter an die Technische Kommission der FIBA zur abschließenden Bewertung. Die Interessenvertretungen der Trainer, Spieler sowie der Repräsentanten des US-Basketballs (NBA und NCAA) sind in die Bewertung von künftigen Regeländerungen ebenfalls eingebunden.

Eine Neuauflage der Offiziellen Basketball-Regeln ist normalerweise gültig ab dem 1. Oktober des betreffenden Jahres.

Die Offiziellen Basketball-Regeln bestehen aus dem Regelteil und dem Technischen Anhang und werden von der FIBA in getrennten Dokumenten publiziert.

Zur Erleichterung der Vorbereitung auf die Regeländerungen veröffentlicht die FIBA folgende Unterlagen:

- a) Offizielle Basketball-Regeln und Technischer Anhang (Englisch) *
- b) Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln (Englisch, Französisch und Spanisch) **
- c) Interpretation der Offiziellen Basketball-Regeln (Englisch) ***

Zusätzliches Material:

- d) Web-Seminare, Präsentationen und Videos zur praktischen Erklärung.

* Verfügbar im Juli 2026

** Enthält nicht alle redaktionellen Änderungen

*** Verfügbar im September 2026

Inhaltsverzeichnis

Offizielle Basketball-Regeln 2026

Artikel 1	Definitionen	5
Artikel 2	Spielfeld	5
Artikel 4	Mannschaften	6
Artikel 15	Spieler in der Korbwurfaktion	7
Artikel 24	Dribbling.....	9
Artikel 36	Technisches Foul.....	10
Artikel 37	Disruptive Foul	11
Artikel 38	Flagrant Foul.....	13
Anhang A – Schiedsrichter-Handzeichen		15
Anhang B – Anschreibebogen		17
Anhang D – Klassifizierung der Mannschaften		18
Anhang F – Instant Replay System		20

Artikel 1 Definitionen

Anlass der Änderung

Bei nationalen und internationalen Basketballspielen gibt es unterschiedliche Strukturen zur Kontrolle des Kampfgerichts und/oder externer Spielaufsicht, zum Beispiel die Funktion des Technischen Delegierten.

Daher gilt jeder Bezug auf den Technischen Kommissar künftig auch für den Technischen Delegierten.

Neuer Text im Regelheft

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 eines „Kommissars“ gelten auch für die Rolle eines „Technischen Delegierten“.

Artikel 2 Spielfeld

Anlass der Änderung

Eine höhere Flexibilität bei der Wahl der Farbe der Linien ermöglicht mehr Vielfalt bei der Implementierung von Wettbewerbs- oder Werbungs-Elementen. Dabei werden gute Sichtbarkeit und Standards der Fairness beibehalten.

Neuer Text im Regelheft

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 Spielfeldgrenzen 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 Spielfeldgrenzen und die Markierungen auf dem Spielfeld haben. Der Mittelkreis und die Mittellinie können dieselbe Farbe haben oder sich unterscheiden.

Artikel 4 Mannschaften

Anlass der Änderung

Die Sichtbarkeit der Socken wurde als nicht mehr zeitgemäß gestrichen. Damit entfallen diesbezügliche Kontrollen und deren bürokratische Umsetzung.

Neuer Text im Regelheft

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. Langärmlige 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.

Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion

Anlass der Änderung

Immer häufiger versuchen gefoulte Spieler vorzutäuschen, beim Schnellangriff oder in einer sonstigen Bewegung mit Ball während einer Korbwurfaktion gefoult worden zu sein. Daher wurde der Begriff der Korbwurfaktion genauer definiert, insbesondere, wann deren verschiedene Arten der Ausführung beginnen und wann sie enden.

Diese Änderungen sollen

- verschiedene Arten der Korbwurfaktion wie Würfe im Stand, Ziehen zum Korb, Sprungwürfe und andere Würfe aus der Bewegung berücksichtigen.
- Ort und Bewegungsrichtung bei Aktionen zwischen Drei-Punkte-Linie und Korb berücksichtigen.
- die Bewegung von Körper und Körperteilen definieren, damit weiterhin eine Korbwurfaktion vorliegt.
- unterscheiden, ob eine Aktion aus dem eigenen Rückfeld als Korbwurfaktion gilt oder nicht. Sie gilt als Korbwurfaktion zum Ende eines Spielabschnitts oder zum Ablauf der Wurfuhr, zu allen anderen Zeitpunkten des Spiels nicht.

Neuer Text im Regelheft

15.1.1 ...

15.1.2 Die Korbwurfaktion **aus einem Sprungwurf oder anderen Wurf aus der Bewegung**

- beginnt, wenn der Spieler 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 24 Dribbling

Anlass der Änderung

Bei der Neuformulierung dieses Artikels wird genauer unterschieden, wann ein Spieler bei Beendigung seines Dribblings ein neues Dribbling beginnen kann und wann nicht. Dabei wird unterschieden zwischen Verlust und neuem Erlangen der Ballkontrolle und temporärem Verlust und Wiedererlangen der Verfügbarkeit über den Ball (Fumbling).

Neuer Text im Regelheft

...

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 36 Technisches Foul

Anlass der Änderung

Die bisherige Regelung, gemäß der ein Spieler für den Rest des Spiels zu disqualifizieren war, nachdem gegen ihn entweder zwei Technische oder zwei Unsportliche Fouls oder eine Kombination von je einem verhängt wurden, wurde als zu streng erachtet.

Daher wird nun bei einem Technischen Foul nach Natur und Schwere differenziert in Technische Fouls der Kategorie 1 (von gravierender Natur), die wie bisher zur Spieldisqualifikation (GD) beitragen, und Technische Fouls der Kategorie 2 (von geringerer Schwere), die nicht zur Spieldisqualifikation (GD) beitragen.

Diese Änderung sorgt für eine ausgewogenere Staffelung des Disziplinarsystems und dessen Strafen.

Neuer Text im Regelheft

Artikel 36 Technisches Foul

...

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, die folgendes Fehlverhalten umfassen, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt sind:

- 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.

Beachten Sie die Anhänge A und B mit den neuen Schiedsrichter-Handzeichen und dem Anschreiben von Fouls.

Artikel 37 Disruptive Foul

Anlass der Änderung

Die bisherige Regelung, gemäß der ein Spieler für den Rest des Spiels zu disqualifizieren war, nachdem gegen ihn entweder zwei Technische oder zwei Unsportliche Fouls oder eine Kombination von je einem verhängt wurden, wurde als zu streng erachtet.

Daher wird das bisherige Unsportliche Foul nach Natur und Schwere differenziert in ein Flagrant Foul (von gravierender Natur), das wie bisher ein Unsportliches Foul zur Spieldisqualifikation (GD) beiträgt, und ein Disruptive Foul (von geringerer Schwere), das nicht zur Spieldisqualifikation (GD) beiträgt.

Die Einführung des Disruptive Fouls richtet sich gegen eher taktische Maßnahmen, das Spiel zu unterbrechen und/oder die Spieluhr ohne übertrieben harten Körpereinsatz zu stoppen und sorgt für eine ausgewogenere Staffelung der Strafen.

Neuer Text im Regelheft

Artikel 37 Disruptive Foul

37.1 Definition

37.1.1 Ein Disruptive Foul (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.

Beachten Sie die Anhänge A und B mit den neuen Schiedsrichter-Handzeichen und dem Anschreiben von Fouls.

Artikel 38 **Flagrant Foul**

Anlass der Änderung

Die bisherige Regelung, dass ein Spieler für den Rest des Spiels zu disqualifizieren war, nachdem gegen ihn entweder zwei Technische oder zwei Unsportliche Fouls oder eine Kombination von je einem verhängt wurden, wurde als zu streng erachtet.

Daher wird das bisherige Unsportliche Foul nach Natur und Schwere differenziert in ein Flagrant Foul (von gravierender Natur), das wie bisher ein Unsportliches Foul zur Spieldisqualifikation (GD) beiträgt, und ein Disruptive Foul (von geringerer Schwere), das nicht zur Spieldisqualifikation (GD) beiträgt.

Durch diese Unterscheidung soll sichergestellt werden, dass nur gravierende und keine eher administrativen Aktionen zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

Neuer Text im Regelheft

Artikel 38 **Flagrant Foul**

38.1 Definition

38.1.1 Ein Flagrant Foul (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.

38.2 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.

Beachten Sie die Anhänge A und B mit den neuen Schiedsrichter-Handzeichen und dem Anschreiben von Fouls.

Anhang A – Schiedsrichter-Handzeichen

Anlass der Änderung

Es wurden neue Handzeichen für Spielverzögerung, für ein Disruptive und für ein Flagrant Foul im Zusammenhang mit der Einführung der neuen Foularten eingeführt.

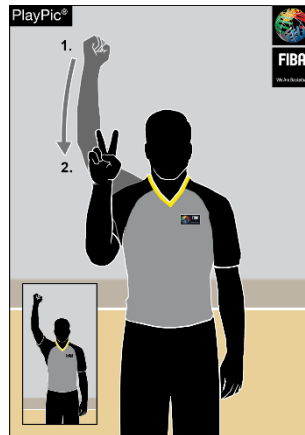
Neue und veränderte Handzeichen

SPIELVERZÖGERUNG



Unterarm zweimal
waagrecht winken

DISRUPTIVE FOUL



Geschlossene Faust, danach die
Ziffer 2 in Gesichtshöhe zeigen

FLAGRANT FOUL



Handgelenk umfassen

Anhang B – Anschreibebogen

Anlass der Änderung

Es wurden neue Eintragungen auf dem Anschreibebogen für Technische, Disruptive und Flagrant Fouls eingeführt.

Die neuen Foularten verlangen ein spezifischeres Anschreiben und Nachverfolgen. Deshalb werden alle Fouls eingekreist, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

Für das Anschreiben von Disqualifizierenden Fouls gegen Mannschaftsbegleiter wurde ein neuer Eintrag „BD“ eingeführt.

Wie bisher werden bei allen Fouls mit Freiwurfstrafen die entsprechende Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem Foul eingetragen.

Neuer Text im Regelheft

Neue Eintragungen auf dem Anschreibebogen:

1.	Disruptive Foul Spieler	DI
2.	Flagrant Foul Spieler	ⓕ
3.	Technisches Foul der Kategorie 1 Spieler	Ⓣ
4.	Technisches Foul der Kategorie 2 Spieler	T
5.	Technisches Foul der Kategorie 1 Trainer	Ⓒ
6.	Technisches Foul der Kategorie 1 Mannschaftsbank	Ⓑ
7.	Technisches Foul der Kategorie 1 Disqualifikation Mannschaftsbegleiter	ⒷⒹ

Eine vollständige Liste aller Fouleintragungen und dazugehörige Beispiele befinden sich im Anhang B der Offiziellen Basketball-Regeln 2026 und im Fortbildungsmaterial.

Anhang D – Klassifizierung der Mannschaften

Anlass der Änderung

In den bisherigen Regeln waren die Klassifizierungen von Mannschaften außerhalb der Endphase von Wettbewerben nicht klar geregelt, insbesondere wenn keine Klassifizierungsspiele ausgespielt werden.

Der neue Absatz D.5.2 regelt die Klassifizierung von Mannschaften, die nach der Gruppenphase mit 16 Mannschaften, im Viertelfinale, Qualifikation für das Viertelfinale, usw. ausgeschieden sind.

Neuer Regeltext

...

D.5 Klassifizierungen bei einem Turnier mit Gruppen und mehreren Phasen

...

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 Korb Differenz 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

Anhang F – Instant Replay System

Anlass der Änderungen

IRS-Überprüfung während der letzten zwei Minuten eines Spielabschnitts (F.3.2):

Hinzugefügt wurde die Überprüfung, ob der Einwerfer gefoult wurde, bevor oder nachdem der Ball dessen Hand/Hände beim Einwurf verlassen hat.

Eine solche Aktion eines Verteidigers steht unmittelbar in Zusammenhang mit dem Bestreben seiner Mannschaft, das Starten von Spiel- oder Wurfuhr zu verhindern, und hat somit möglicherweise Einfluss auf den Spielstand (ein Freiwurf für die einwerfende Mannschaft).

IRS-Überprüfung zu jedem Zeitpunkt des Spiels (F.3.3):

Hinzugefügt wurde die Überprüfung zu jedem Zeitpunkt des Spiels, ob nach einem Foul die Regelübertretung Goaltending oder Stören des Balls begangen wurde. Dadurch kann ein Fehler vermieden werden, der unmittelbaren Einfluss auf den Spielstand hat (+2/3 oder -2/3 Punkte), wenn die Regelübertretung nicht gesehen oder irrtümlich abgepfiffen wurde.

Beide neuen Ergänzungen gelten auch für die Head Coach's Challenge (HCC). Gemäß Anhang F.4.2 gelten die Einschränkungen von Anhang F.3.1 und F.3.2 nicht, die HCC kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels beantragt werden.

Neuer Regeltext

F.3 Regel

Folgende Spielsituationen dürfen überprüft werden:

...

- 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 dem Einwerfer bereits zur Verfügung steht oder noch in der Hand / den Händen des Einwerfers war, 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 Freiwerfers.
- 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.

ENDE DER REGELÄNDERUNGEN