



Offizielle Basketball- Regeln

Beschlossen vom Internationalen
Basketball-Verband (FIBA) 2024



FIBA

We Are Basketball

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

FIBA

Offizielle Basketball-Regeln 2024



Official Basketball Rules 2024 – v 1.0

Gültig ab 1. Oktober 2024

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache

© Copyright 2024

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 e. V.

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL I – DAS SPIEL	8
Artikel 1 Definitionen	8
REGEL II - SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG	9
Artikel 2 Spielfeld	9
Artikel 3 Ausrüstung.....	14
REGEL III - MANNSCHAFTEN	15
Artikel 4 Mannschaften.....	15
Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers.....	17
Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	18
Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers und 1. Trainer-Assistenten.....	18
REGEL IV - SPIELVORSCHRIFTEN	20
Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	20
Artikel 9 Beginn und Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels.....	20
Artikel 10 Zustand des Balls	21
Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters.....	22
Artikel 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	22
Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird.....	24
Artikel 14 Ballkontrolle.....	24
Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion	24
Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung.....	25
Artikel 17 Einwurf.....	26
Artikel 18 Auszeit	28
Artikel 19 Spielerwechsel	30
Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	32
Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als 2 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	Unsportliches Foul	51
Artikel 38	Disqualifizierendes Foul.....	52
Artikel 39	Gewalttätigkeit	54
REGEL VII - ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN		56
Artikel 40	Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation.....	56
Artikel 41	Mannschaftsfouls: Strafen.	56
Artikel 42	Sonderfälle.....	57
Artikel 43	Freiwürfe.....	58
Artikel 44	Korrigierbare Fehler.....	60
REGEL VIII - PFLICHTEN UND RECHTE DER SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND DES KOMMISSARS		64
Artikel 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar.....	64
Artikel 46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	64
Artikel 47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	65
Artikel 48	Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten.....	66
Artikel 49	Pflichten des Zeitnehmers	67
Artikel 50	Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers.....	69
Anhang A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN.....		71
Anhang A – ANSCHREIBEBOGEN.....		79
Anhang C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS		91
Anhang D – Klassifizierung der Mannschaften		92
Anhang E – MEDIEN-AUSZEITEN		103
Anhang F – INSTANT REPLAY SYSTEM.....		104
STICHWORTVERZEICHNIS		108

BILDVERZEICHNIS

Bild 1	Vorschriftsmäßiges Spielfeld.....	11
Bild 2	Spielfeld – Spielfläche	12
Bild 3	Zone.....	13
Bild 4	Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich.....	13
Bild 5	Anschreibertisch und Wechselstühle	14
Bild 6	Zylinderprinzip	43
Bild 7	Positionen der Spieler während der Freiwürfe	59
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	88
Bild 14	Abschluss.....	89
Bild 15	Unteres Ende des Anschreibebogens	90

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

Artikel 1 Definitionen

1.1 Basketballspiel

Basketball wird von 2 Mannschaften mit je 5 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.

1.2 Verantwortung aller Spielteilnehmer

Alle Spielteilnehmer, also Kampfrichter, Technischer Delegierter oder Kommissar, falls anwesend, die spielberechtigten Teilnehmer und deren Trainer sowie die offiziellen 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.

REGEL II – SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

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 dieselbe Farbe haben, entweder in Weiß oder in einer anderen kontrastierenden Farbe, sowie 5 cm breit und deutlich sichtbar sein.

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 2 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.

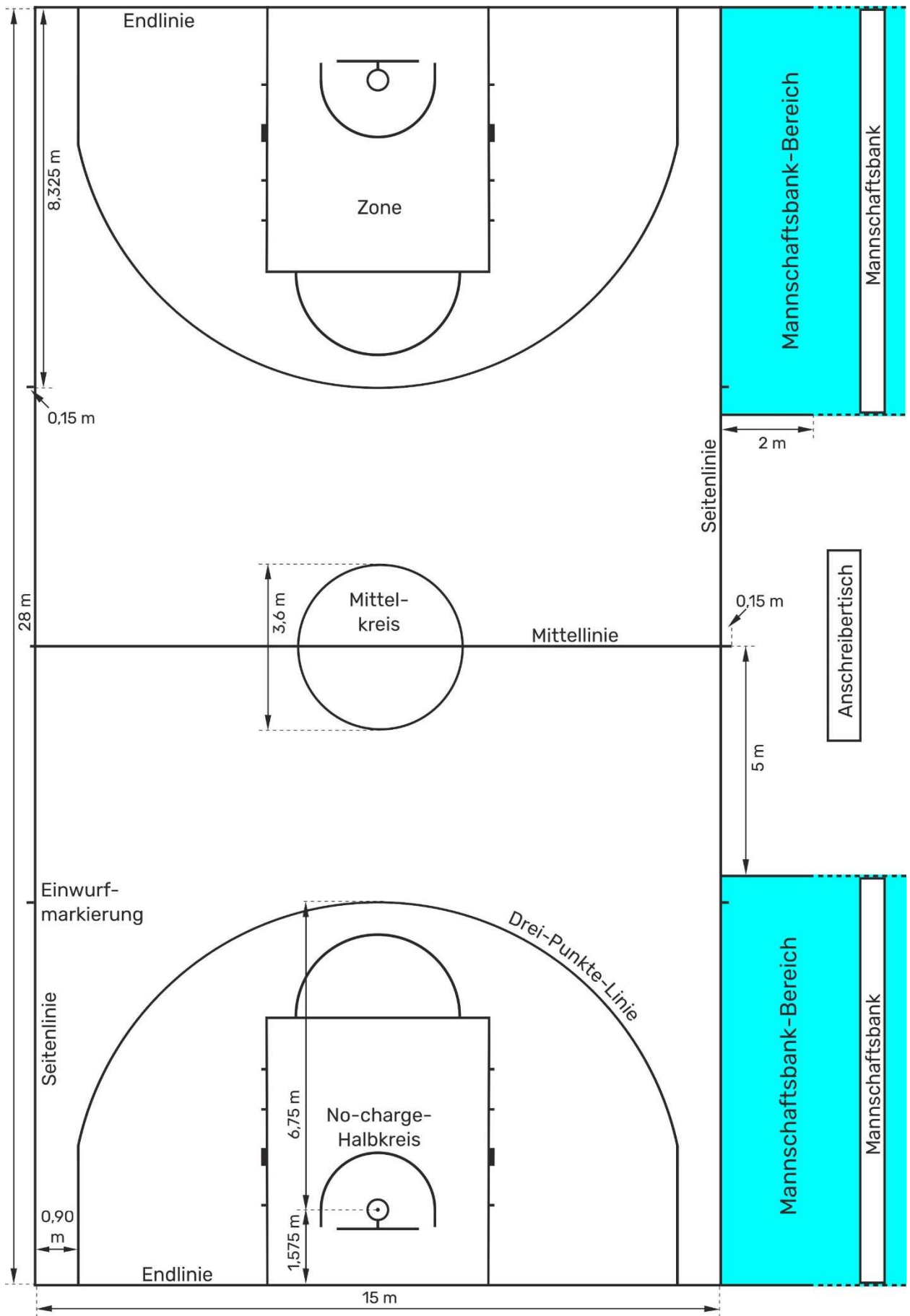


Bild 1 Vorschriftsmäßiges Spielfeld

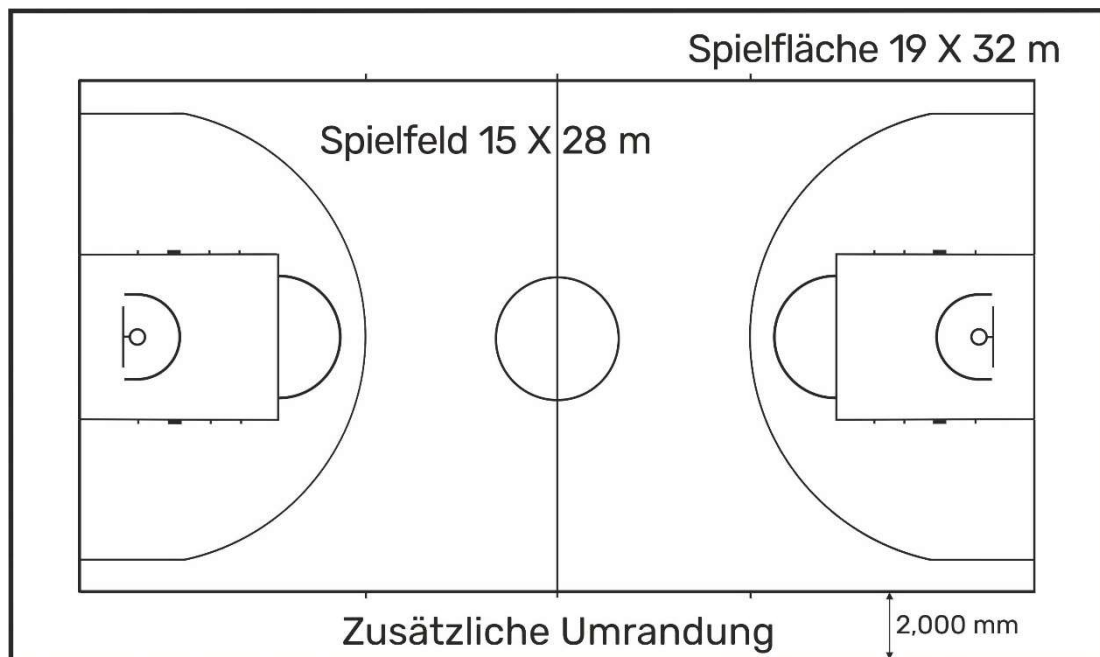


Bild 2 Spielfeld – Spielfläche

2.5.5 Mannschaftsbank-Bereiche

Die Mannschaftsbank-Bereiche sind durch 2 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.

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. Die Socken müssen sichtbar sein.
- 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 oder 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 10 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 4 Vierteln von je 10 Minuten.
- 8.2 Vor dem angesetzten Spielbeginn gibt es eine Spielpause von 20 Minuten.
- 8.3 Eine Spielpause von 2 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 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 5 Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.
- Ist bei einer Serie von zwei Spielen (Heim und Auswärts) das Gesamtergebnis am Ende des 2. Spiels unentschieden, wird dieses Spiel mit so vielen Verlängerungen von je 5 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, Unsportliches 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 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 Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
 - Freiwurf der Ball dem Freiwürfer zur Verfügung steht.
 - Einwurf der Ball dem Einwürfer 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) folgen.
 - 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 Freiwürfer, 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 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 Einwurfspfeil für Wechselnden Ballbesitz angezeigt. Dieser muss in Richtung des gegnerischen Korbs zeigen. Die Richtung des Einwurfspfeils 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 Einwurfspfeils 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 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 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 den Händen gehalten wird und anschließend in Richtung des gegnerischen Korbs geworfen wird.

Ein **Tipp** als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen in Richtung des gegnerischen Korbs getippt wird.

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

Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb oder bei anderen Würfeln aus der Bewegung ist eine Aktion eines Spielers, der in seiner Bewegung oder zum Ende seines Dribblings den Ball aufnimmt und dann seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.

15.1.2 Die Korbwurfaktion

- **beginnt**, wenn der Spieler damit beginnt, den Ball nach oben in Richtung des gegnerischen Korbs zu bewegen.
- **endet**, wenn der Ball die 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 zum Korb oder sonstigen Wurfbewegung

- **beginnt**, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler die Bewegung beginnt, die einem Korbwurf vorangeht.
- **endet**, wenn der Ball die 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.

15.1.4 Die Bewertung, ob es sich um eine Korbwurfaktion handelt, ist nicht abhängig von der Anzahl der legalen Schritte.

15.1.5 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 oder Hände des Spielers verlässt.

15.1.6 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion 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 1 Punkt.
- Ein aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt 2 Punkte.
- Ein aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt 3 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 2 Punkte.

- 16.2.2 Wirft ein Spieler den Ball **zufällig** in seinen eigenen Korb, zählt dieser Korb immer 2 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 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 oder einer Regelübertretung, 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 Unsportlichen 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 39 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 5 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 5 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 Hände zum Einwurf verlassen hat.
- den Ball auf dem Spielfeld berühren, ehe der Ball einen anderen Spieler 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 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 Freiwurfer zur Verfügung steht.
- 18.2.5 Jeder Mannschaft stehen folgende Auszeiten zu:
- In der 1. Halbzeit 2 Auszeiten.
 - In der 2. Halbzeit 3 Auszeiten, davon aber höchstens 2, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger im 4. Viertel anzeigt.
 - In jeder Verlängerung 1 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 Wechselmöglichkeit Spielerwechsel vornehmen.
- 19.2.2 Eine Wechselmöglichkeit 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 ausgewechselt 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 2 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 1 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 die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld und erlangt sie 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, dazwischen

- hat er die Ballkontrolle infolge eines Korbwurfs verloren.
- wurde der Ball von einem Gegenspieler berührt.
- wurde der Ball 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 5 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 8 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 8 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 Hände des Spielers bei einem Korbwurf verlassen, bevor das Signal der Wurfuhr ertönt, und
- der Ball muss, nachdem er die 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 für einen 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 Unsportliches 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 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
- 1 Punkt, wenn es sich um einen Freiwurf handelt.
 - 2 Punkte, wenn der Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.
 - 3 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 1 Punkt und es wird ein Technisches Foul 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, Unsportliches 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 muss 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,
- 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.

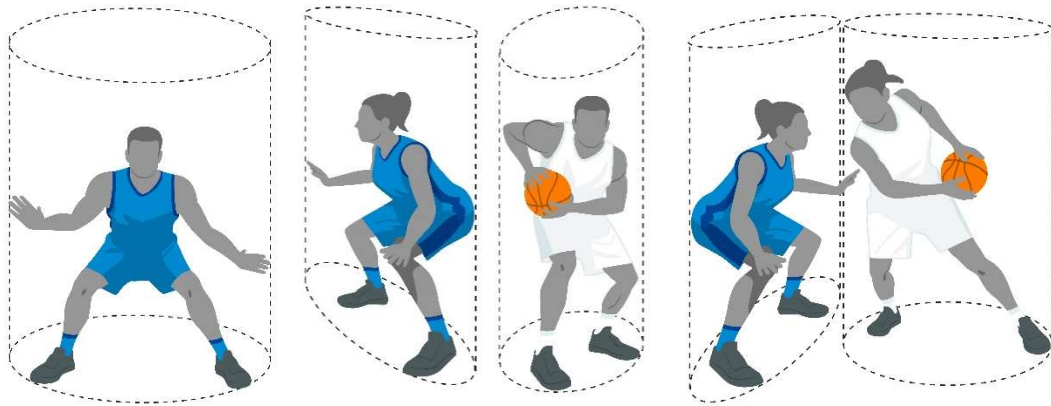


Bild 6 Zylinderprinzip

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 Unsportliches, 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
- der Angreifer auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
- der 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 Händen und/oder Armen

Einen Gegenspieler mit einer 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 Hände oder ausgestreckter Arme liegt vor, wenn der Verteidigungsspieler einen Gegenspieler mit oder ohne Ball bewacht und dabei eine oder beide Hände oder 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 noch in den Händen des Schiedsrichters befindet oder 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 41 zur Anwendung, sofern die verantwortliche Mannschaft bereits die Mannschaftsfoulgrenze 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 1 Freiwurf.
- Erfolgt der Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es 2 Freiwürfe.
- Erfolgt der Wurf aus dem Drei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es 3 Freiwürfe.

34.2.3 Wird das Foul als Einwurffoul begangen, erhält der gefoulte Spieler unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls der foulenden Mannschaft 1 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 oder Unsportliche/Disqualifizierende Fouls aneinander begehen.

35.1.2 Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit zwei Fouls als Doppelfoul gelten:

- Beide Fouls sind Spielerfouls.
- Beide Fouls beinhalten körperlichen Kontakt.

- Beide Fouls geschehen zwischen zwei Gegenspielern, die sich gegenseitig foulten.
- Beide Fouls sind entweder zwei persönliche oder eine Kombination von Unsportlichen und Disqualifizierenden Fouls.

35.2 Strafe

Gegen beide Spieler wird je ein persönliches oder Unsportliches/Disqualifizierendes Foul verhängt. Es werden keine Freiwürfe gegeben 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 Ein Technisches Foul ist ein Vergehen eines Spielers ohne Kontakt mit einem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:

- Ignorieren von Verwarnungen der Schiedsrichter.

- Respektloser Umgang und/oder derartiges Kommunizieren 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 durch höhnische oder aufstachelnde Gesten oder Worte zu provozieren.
- Die Sicht eines Gegenspielers mit einer oder beiden Händen in der Nähe seiner Augen zu behindern.
- Übertriebenes Schwingen der Ellbogen.
- Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls, nachdem er durch den Korb gegangen ist, die sofortigen Ausführung eines Einwurfs oder Freiwurfs zu verhindern oder verspätet zum Spielbeginn oder zum Beginn der 2. Halbzeit zu kommen.
- Ein Foul vorzutäuschen.
- 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 1 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 Foul wegen respektlosen Anredens oder Berührens eines Schiedsrichters, Kommissars, falls anwesend, Kampfrichters oder gegnerischen Spielers oder wegen eines Vergehens in Verfahrens- oder administrativen Angelegenheiten.

36.2.3 Ein Spieler wird bis zum Spielende disqualifiziert (Spieldisqualifikation), wenn gegen ihn zwei Technische Fouls oder zwei Unsportliche Fouls oder ein Technisches und ein Unsportliches Foul verhängt wurden.

36.2.4 Ein Trainer wird bis zum Spielende disqualifiziert (Spieldisqualifikation), wenn gegen ihn

- zwei Technische Fouls („C“) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens verhängt wurden.
- drei Technische Fouls (entweder drei „B“ oder eines davon ein „C“) wegen unsportlichen Verhaltens anderer Personen seines Mannschaftsbank-Bereichs verhängt wurden.

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 Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

36.3 Strafe

36.3.1 Wird das Technische Foul begangen von

- einem Spieler, wird das Technische Foul gegen ihn als Spielerfoul verhängt und zählt zu den Mannschaftsfouls.

- einer Person des Mannschaftsbank-Bereichs, wird das Technische Foul 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 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 durch die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder 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 Unsportliches Foul

37.1 Definition

37.1.1 Ein Unsportliches Foul ist ein Kontakt eines Spielers, der beinhaltet:

- Kontakt mit einem Gegenspieler, ohne dabei legitim zu versuchen, den Ball unmittelbar und gemäß Inhalt und Absicht der Regeln zu spielen.
- Ein übertrieben harter Kontakt durch einen Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen oder einen Gegenspieler zu stören.
- Ein an sich unnötiger Kontakt durch einen Verteidiger an einem Gegenspieler mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff zu stoppen. Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.
- 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 Unsportliche 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 Unsportliches Foul verhängt.

37.2.2 Der gefoulte Spieler erhält Freiwürfe, gefolgt von einem

- Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.
- Sprungball im Mittelkreis zu Beginn des 1. Viertels.

Die Anzahl der Freiwürfe ergibt sich wie folgt:

Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich

- nicht in der Korbwurfaktion befand, gibt es 2 Freiwürfe.
- in der Korbwurfaktion befand, zählt ein erzielter Korb und es gibt zusätzlich 1 Freiwurf.
- in der Korbwurfaktion befand und keinen Korb erzielte, gibt es 2 oder 3 Freiwürfe.

37.2.3 Ein Spieler wird bis zum Spielende disqualifiziert (Spieldisqualifikation), wenn gegen ihn zwei Unsportliche Fouls oder zwei Technische Fouls oder ein Technisches und ein Unsportliches Foul verhängt wurden.

37.2.4 Wird ein Spieler gemäß Artikel 37.2.3 disqualifiziert, wird nur das zur Disqualifikation führende Unsportliche Foul bestraft. Für die anschließende Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

Artikel 38 Disqualifizierendes Foul

38.1 Definition

38.1.1 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.

38.1.2 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.

38.2 Ausschreitungen

38.2.1 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.

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

38.2.3 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.

38.2.4 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.

38.2.5 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.

38.2.6 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.

38.3 Strafe

38.3.1 Gegen den Täter wird ein Disqualifizierendes Foul verhängt.

38.3.2 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.

38.3.3 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.

38.3.4 Die Anzahl der Freiwürfe ergibt sich wie folgt:

- Handelt es sich um ein Foul ohne Kontakt an einem Gegenspieler, gibt es 2 Freiwürfe.
- Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich nicht in der Korbwurfaktion befand, gibt es 2 Freiwürfe.
- Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befand, zählt ein erzielter Korb und der Spieler erhält 1 Freiwurf.
- Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befand, aber keinen Korb erzielte, erhält der Spieler 2 oder 3 Freiwürfe.
- Besteht das Foul in der Disqualifikation eines Trainers, gibt es 2 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 2 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 jedes einzelne Disqualifizierende Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten, einen Ersatzspieler oder wegen fünf Fouls ausgeschlossenen Spieler gibt es 2 Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird beim jeweiligen Verursacher angeschrieben.
- für jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson gibt es 2 Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird dem Trainer angeschrieben.

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

Artikel 39 Gewalttätigkeit

39.1 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.

39.2 Regel

39.2.1 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.

39.2.2 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.

39.2.3 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.

39.3 Strafe

39.3.1 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.

39.3.2 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.

39.3.3 Alle Disqualifizierenden Fouls werden entsprechend Anhang B.8.3 angeschrieben und zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

39.3.4 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 42 auszuführen.

39.3.5 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 38.3.4, 6. Punkt auszuführen.

REGEL VII – ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Artikel 40 Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation

- 40.1 Ein Spieler, der fünf Fouls begangen hat, muss darüber von einem Schiedsrichter informiert werden und sofort aus dem Spiel ausscheiden.
- 40.2 Ein Spielertrainer, der als Spieler fünf Fouls begangen hat, gilt als ausgeschlossener Spieler, darf aber weiter als Trainer fungieren.
- 40.3 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.
- 40.4 Begeht ein Spieler zwei Technische, zwei Unsportliche Fouls oder je ein Technisches und ein Unsportliches Foul, wird er über seine Spieldisqualifikation (Game Disqualification, GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.
- 40.5 Begeht ein Trainer zwei Technische („C“) Fouls wegen persönlich unsportlichen Verhaltens oder insgesamt drei Technische Fouls, entweder drei „B“ oder zwei „B“ plus ein „C“, wird er über seine Spieldisqualifikation (GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.
- 40.6 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 41 Mannschaftsfouls: Strafen.

41.1 Definition

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

41.2 Regel

- 41.2.1 Hat eine Mannschaft ihre Mannschaftsfoulgrenze erreicht, werden alle nachfolgenden persönlichen Spielerfouls an einem Spieler, der sich nicht in einer Korbwurfaktion befindet, mit 2 Freiwürfen anstelle eines Einwurfs bestraft. Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt die Freiwürfe aus.

41.2.2 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 42 Sonderfälle

42.1 Definition

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

42.2 Vorgehensweise

42.2.1 Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen ermittelt.

42.2.2 Die Reihenfolge ist festzulegen, in der sich alle Regelverletzungen ereignet haben.

42.2.3 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.

42.2.4 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.

42.2.5 Mit der Ausführung der letzten Foulstrafe verfällt jedes vorhergehende Recht auf Ballbesitz.

42.2.6 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.

42.2.7 Alle übrigbleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie entstanden sind.

42.2.8 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 43 Freiwürfe

43.1 Definition

43.1.1 Ein Freiwurf ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises 1 Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.

43.1.2 Ein Satz von Freiwürfen besteht aus allen Freiwürfen, die zu einer einzigen Foulstrafe gehören, gegebenenfalls mit anschließendem Ballbesitz.

43.2 Regel

43.2.1 Wird ein persönliches, Unsportliches 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.

43.2.2 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.

43.2.3 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 5 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.

43.2.4 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 Hände des Freierwerfers verlassen hat.
- den gegnerischen Freierwerfer durch ihr Verhalten stören.

43.2.5 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.

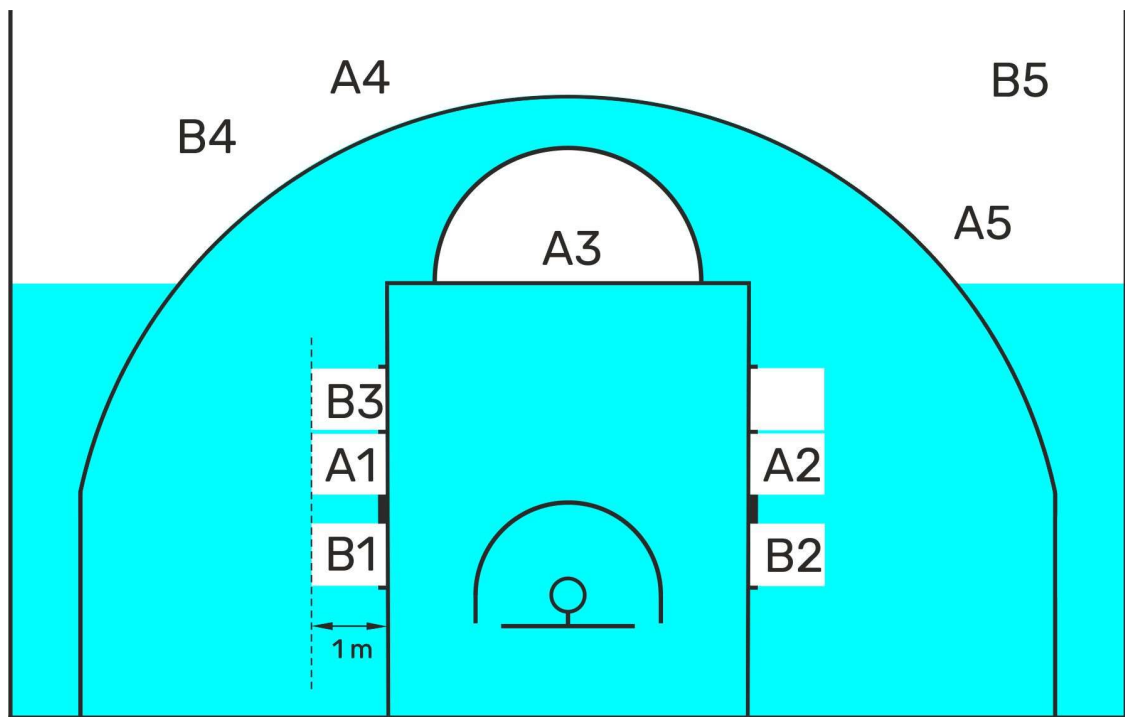


Bild 7 Positionen der Spieler während der Freiwürfe

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

Eine Verletzung von Artikel 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 und 43.2.6 ist eine Regelübertretung.

43.3 Strafe

43.3.1 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.

43.3.2 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.

43.3.3 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 44 Korrigierbare Fehler

44.1 Korrigierbare Fehler – Generelle Vorgehensweise

- 44.1.1 Ein Schiedsrichter kann das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, falls dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
- 44.1.2 Begangene Fouls, abgelaufene Spielzeit und sonstige Aktivitäten, die sich zwischen dem Auftreten des Fehlers und seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.
- 44.1.3 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.

44.2 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
 - nicht oder beim falschen Spieler, Trainer oder der falschen Mannschaft angeschriebener Fouls
 - nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebener Auszeiten
- Technisches Versagen oder Fehlbedienung der Spieluhr durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

44.3 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

- 44.3.1 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.

44.3.2 Wird der Ball nach Ertönen des Schlusssignals 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 Schlusssignal 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.

44.3.3 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.

44.4 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Spezielle Vorgehensweisen

44.4.1 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.

44.4.2 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.

44.4.3 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.

44.4.4 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.

44.4.5 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.

44.4.6 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.

44.4.7 Fehler beim Anschreiben wie

- irrtümlich angeschriebene oder nicht angeschriebene Punkte
- nicht oder beim falschen Spieler, Kapitän oder der falschen Mannschaft angeschriebene Fouls
- nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebene Auszeiten:

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

44.4.8 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.

44.5 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.

44.6 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

44.6.1 Damit Fehler der Wurfuhr korrigierbar sind, müssen sie 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.

- 44.6.2 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 Schlussignals zum toten Ball wird.

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

Artikel 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

- 45.1 Es gibt einen 1., einen 2. und gegebenenfalls einen 3. Schiedsrichter, die von den Kampfrichtern und von einem Kommissar, falls anwesend, unterstützt werden.
- 45.2 Die Kampfrichter sind der Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer.
- 45.3 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.
- 45.4 Die Schiedsrichter eines Spiels dürfen in keiner Weise mit einer der beiden Mannschaften in Verbindung stehen.
- 45.5 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.
- 45.6 Die Schiedsrichterkleidung besteht aus Schiedsrichterhemd, langer schwarzer Hose, schwarzen Socken und schwarzen Basketballschuhen.
- 45.7 Die Schiedsrichter und Kampfrichter müssen jeweils einheitlich gekleidet sein.

Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

Der 1. Schiedsrichter

- 46.1 überprüft und genehmigt die gesamte Ausrüstung, die bei dem Spiel benutzt wird.
- 46.2 bestimmt die offizielle Spieluhr, die Wurfuhr, die Stoppuhr und bestätigt die Kampfrichter.
- 46.3 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.
- 46.4 darf keinem Spieler das Tragen von Gegenständen erlauben, die zur Verletzung anderer Spieler führen könnten.
- 46.5 führt den Sprungball zu Beginn des 1. Viertels und den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn aller anderen Spielabschnitte aus.
- 46.6 hat das Recht, das Spiel abubrechen, wenn die Umstände dies rechtfertigen.
- 46.7 hat das Recht, auf Verlust der Spielberechtigung durch Fehlverhalten einer Mannschaft zu erkennen.
- 46.8 kontrolliert sorgfältig den Anschreibebogen nach Spielende oder wann immer er es für notwendig hält.

- 46.9 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.
- 46.10 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.
- 46.11 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.
- 46.12 beachtet bei Spielen, in denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, den Anhang F.
- 46.13 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.
- 46.14 hat das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt ist.

Artikel 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

- 47.1 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.
- 47.2 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.
- 47.3 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.
- 47.4 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.
- 47.5 Verletzt sich ein Schiedsrichter oder kann er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von 5 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.
- 47.6 Wenn mündliche Verständigung notwendig ist, um eine Entscheidung klarzumachen, muss dies bei allen internationalen Spielen in englischer Sprache erfolgen.
- 47.7 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.
- 47.8 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 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

- 48.1 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 oder Unsportliches Foul oder ein Technisches und ein Unsportliches 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 Einwurfpfeils 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.

48.2 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.

48.3 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 Art. 44 (Korrigierbare Fehler) definierten Möglichkeiten korrigieren.
- und der Fehler kann nicht innerhalb der in Art. 44 (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 49 Pflichten des Zeitnehmers

49.1 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.

49.2 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.

49.3 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.

49.4 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 50 Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers

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

- 50.1 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.
- 50.2 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.
- 50.3 Sie wird **gestoppt, auf 24 Sekunden zurückgesetzt** und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten 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.
- 50.4 Sie wird **gestoppt, auf 14 Sekunden zurückgesetzt** und zeigt 14 Sekunden an, wenn

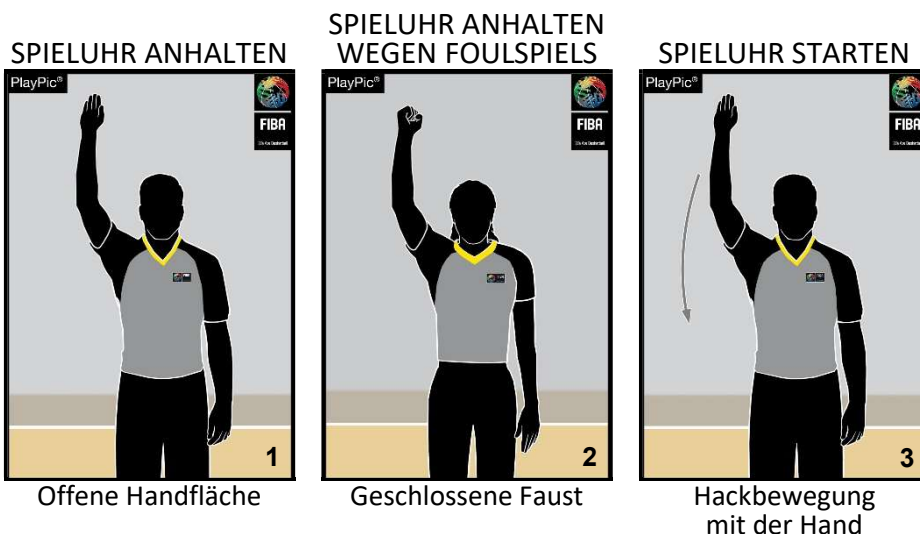
- dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält und 13 oder weniger Sekunden auf der Wurfuhr angezeigt werden, aufgrund
 - eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball).
 - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang 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 Unsportlichen 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.

50.5 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.

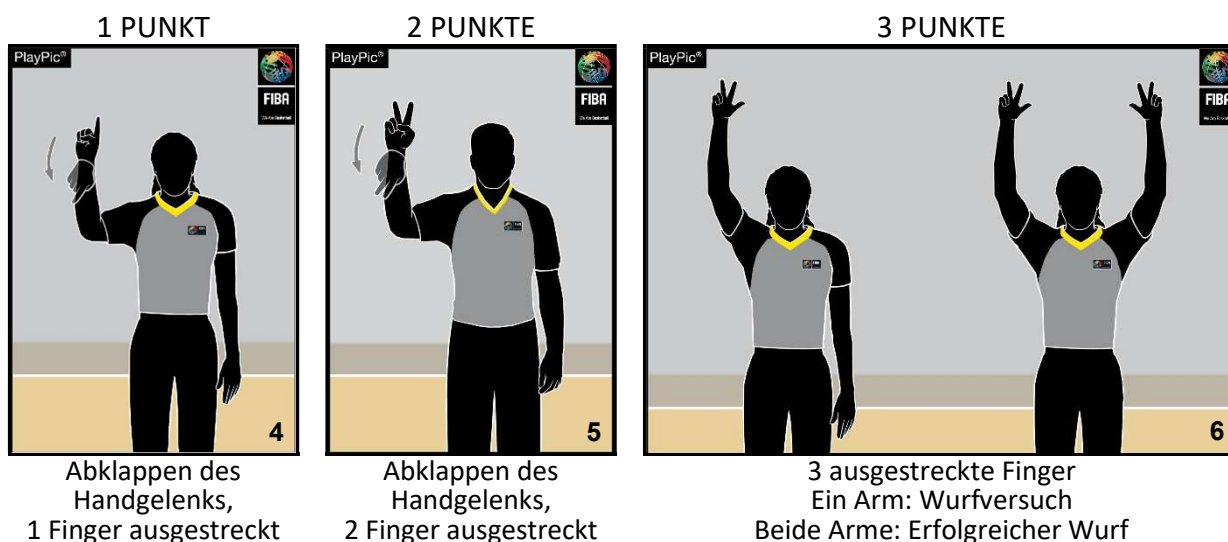
Anhang A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- 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



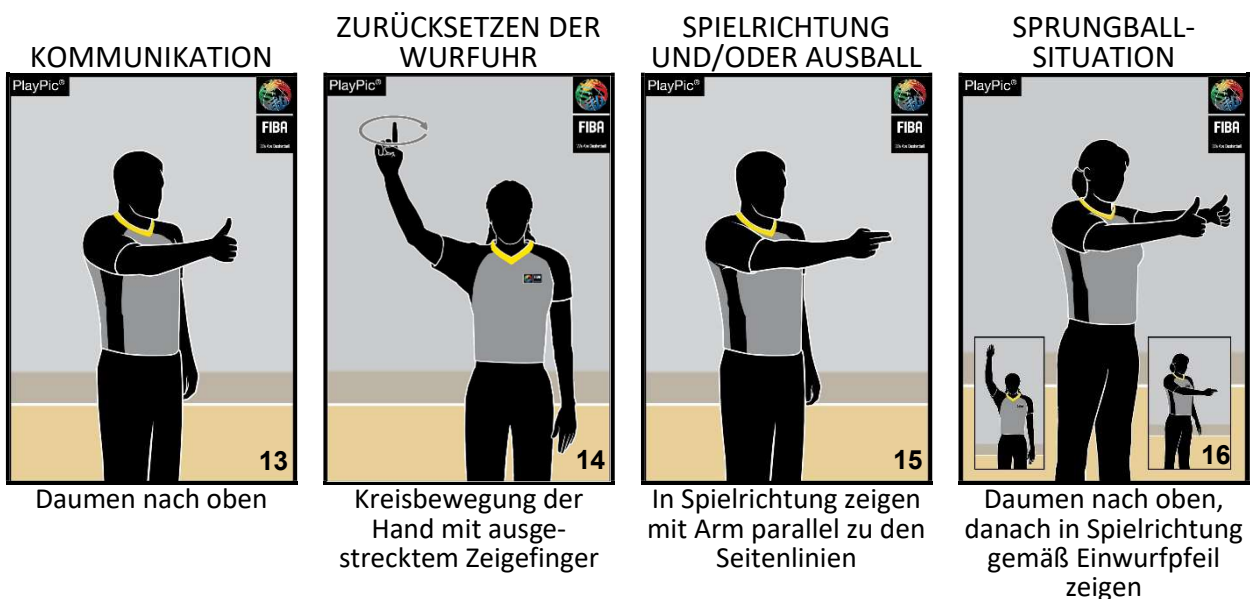
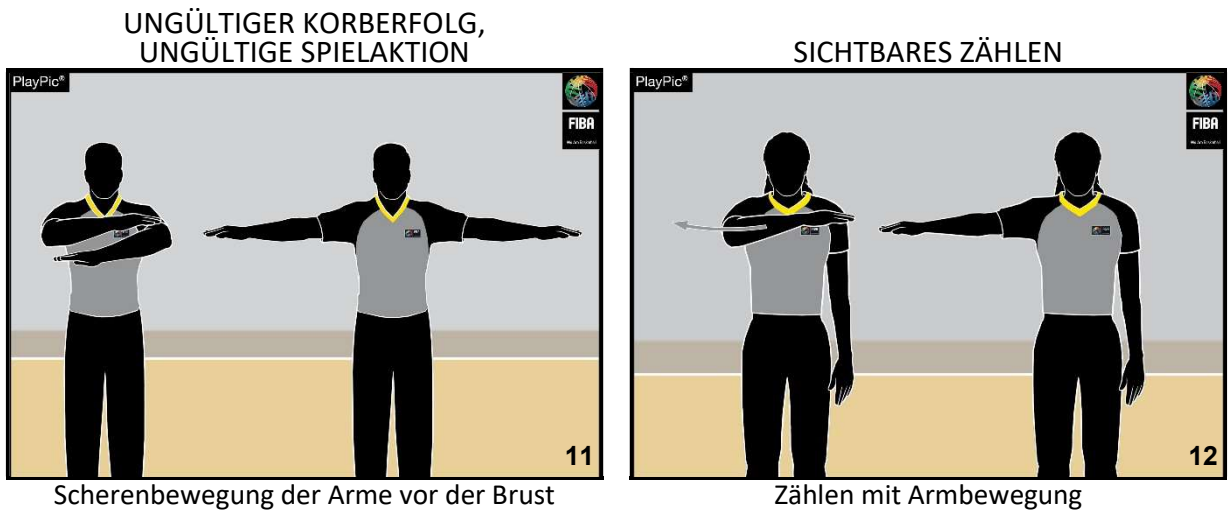
Korberfolg



Spielerwechsel und Auszeit



Information



Regelübertretungen

SCHRITTFEHLER



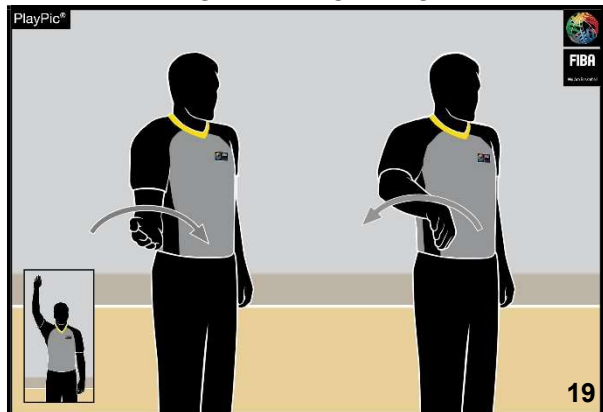
Fäuste umeinander rollen

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



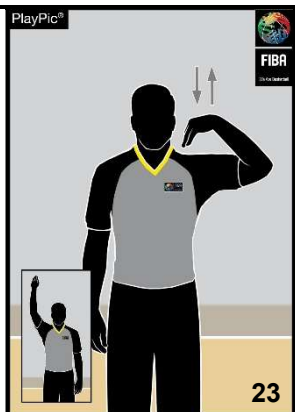
5 Finger zeigen

ACHT SEKUNDEN



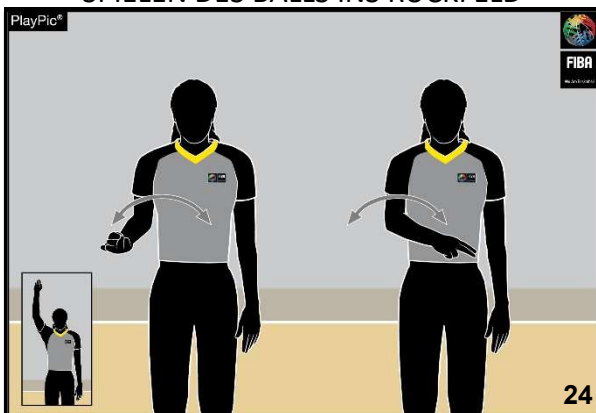
8 Finger zeigen

WURFUHR



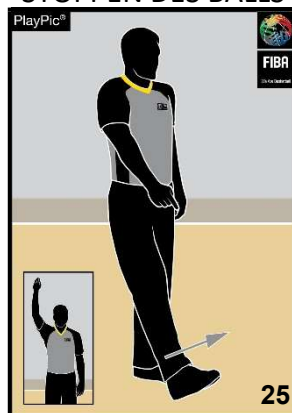
Finger berühren die Schulter

SPIELEN DES BALLS INS RÜCKFELD



Arm beschreibt Halbkreis vor dem Körper

ABSICHTLICHES TRETEN ODER STOPPEN DES BALLS



Zum Fuß zeigen

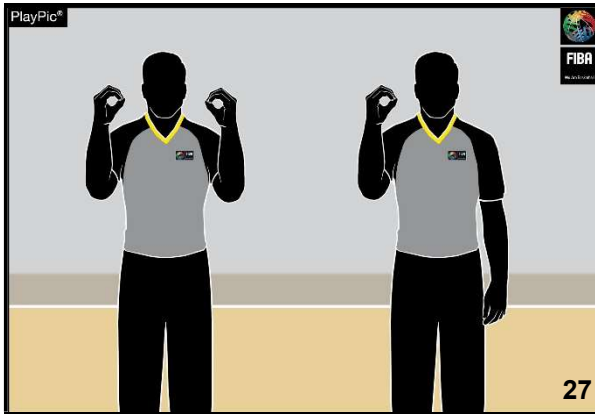
GOALTENDING-/ STÖREN DES BALLS



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



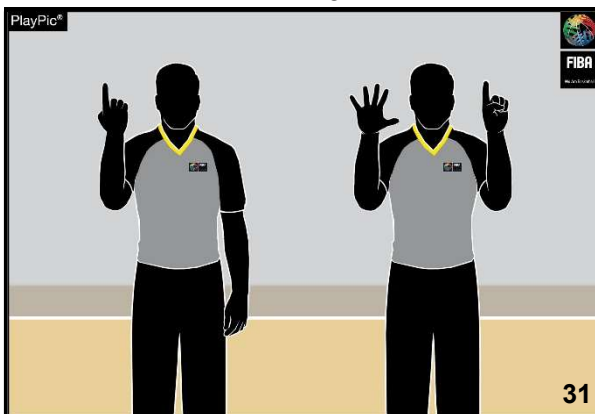
Rechte Hand zeigt die Ziffer 5, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 11 - 15



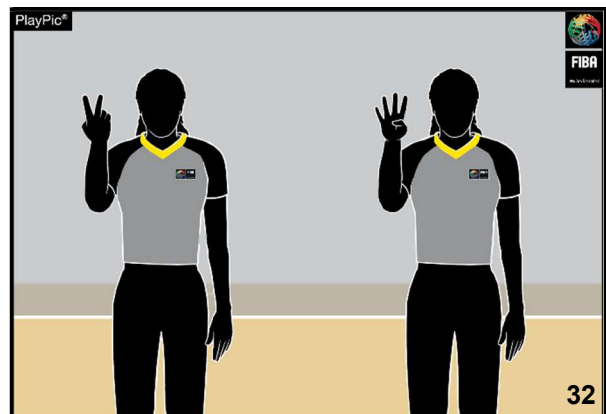
Rechte Hand zeigt geschlossene Faust, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 16



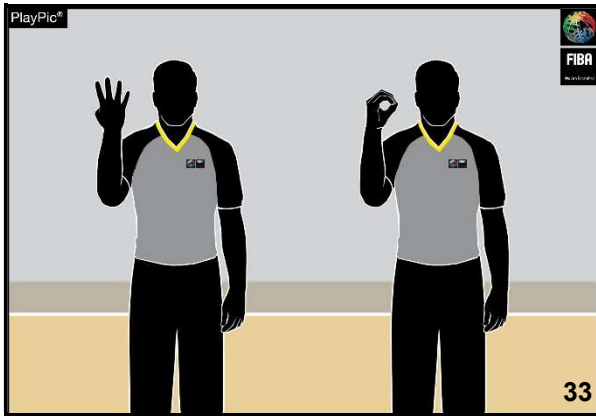
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle

Nr. 24



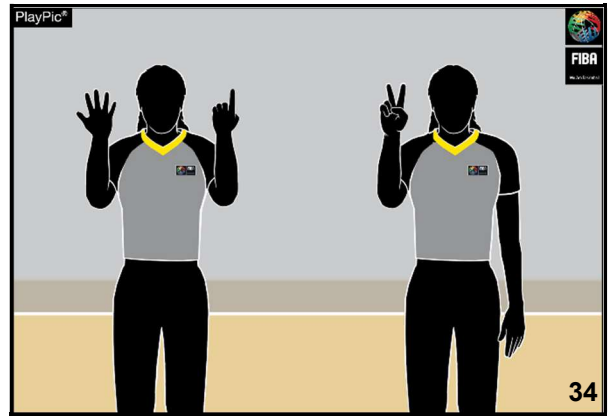
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

Nr. 40



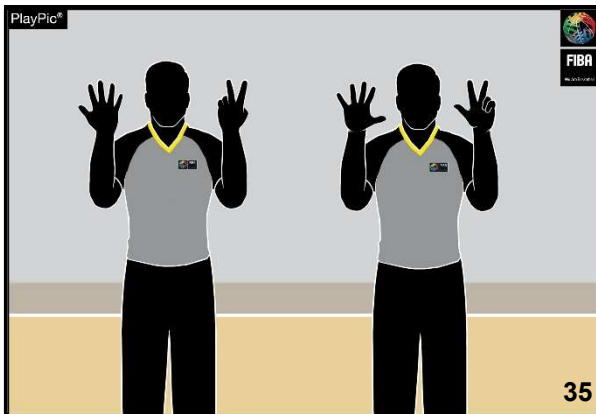
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

Nr. 62



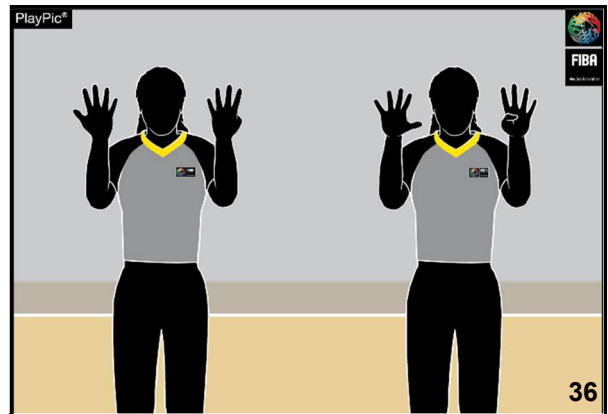
Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 6 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 2 für die Einerstelle

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

**BLOCKIEREN
(DEFENSIV),
REGELWIDRIGER
BLOCK (OFFENSIV)**

HALTEN



Handgelenk umfassen



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



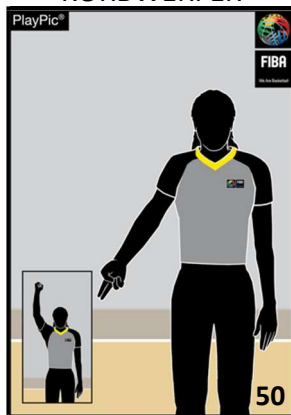
Faust zeigt in neue
Spielrichtung

FOUL AM
KORBWERFER



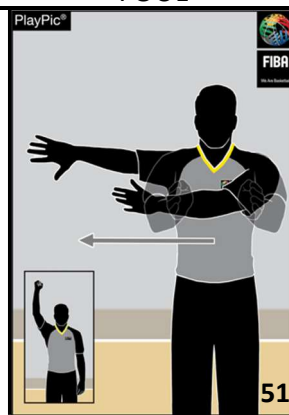
Ein Arm mit
geschlossener Faust,
gefolgt von der Anzeige
der Anzahl der
Freiwürfe

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

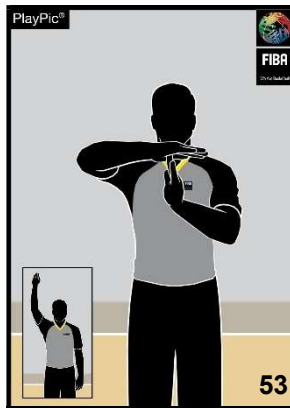
Besondere Fouls

DOPPELFOUL



Beide Fäuste übereinander bewegen

TECHNISCHES FOUL



T formen, Handfläche sichtbar

UNSPORTLICHES FOUL



Handgelenk umfassen

DISQUALIFIZIERENDES FOUL



Beide Fäuste geschlossen

FOUL VORTÄUSCHEN



Unterarm zweimal absenken und anheben (oben beginnend)

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



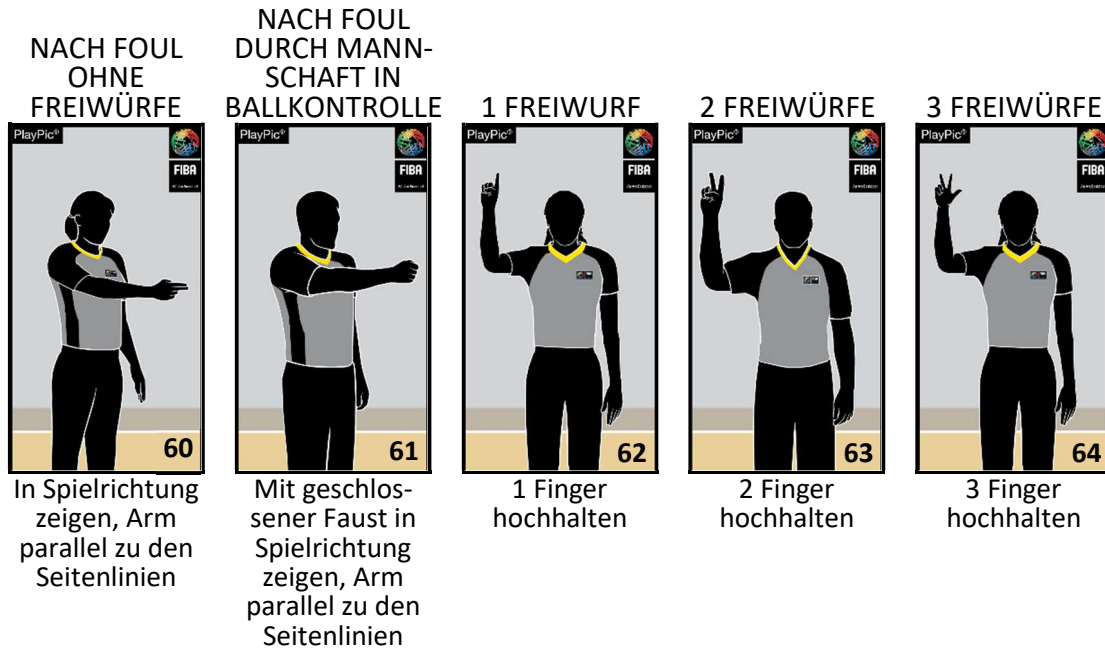
Kreisbewegung der Hand (Zeigefinger waagrecht ausgestreckt)

TRAINER-CHALLENGE

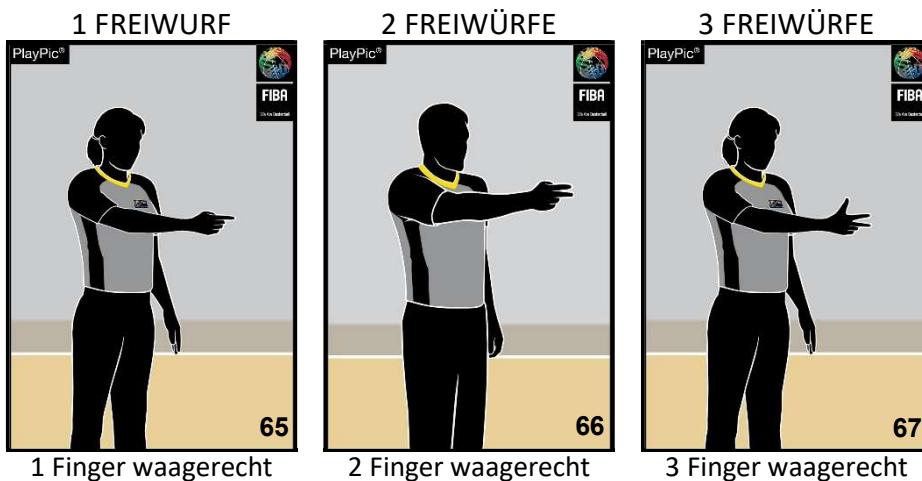


Schiedsrichter bestätigt die beantragte Challenge

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)

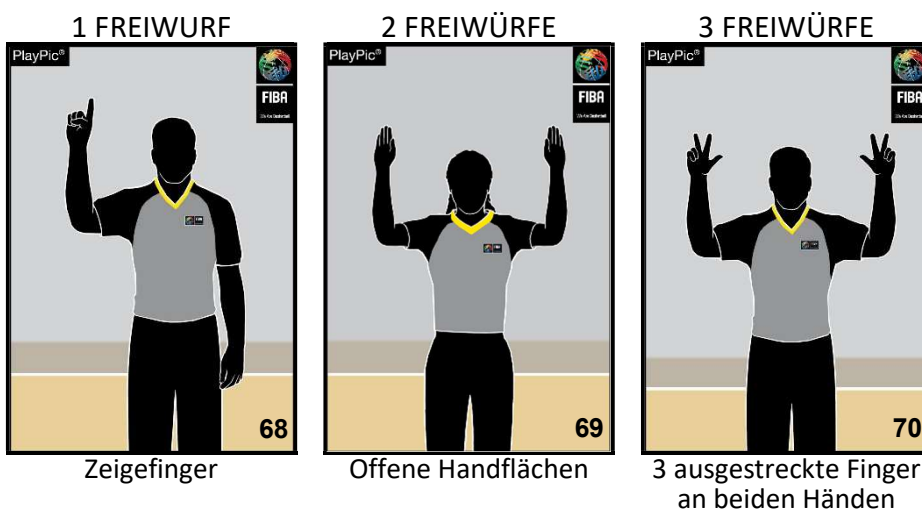


Bild 8 Schiedsrichter-Handzeichen

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

B.2 Er besteht aus einem Original und 3 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	<u>HOOPERS</u>	Mannschaft B	<u>POINTERS</u>				
Wettbewerb	<u>WCM</u>	Datum	<u>19.11.2022</u>	Zeit	<u>20.00</u>	1. Schiedsrichter	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Spiel Nr.	<u>5</u>	Ort	<u>GENEVA</u>	2. SR	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	3. SR	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

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 3 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 1. Trainer-Assistenten 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 10 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	<input type="checkbox"/>	V1	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>					
H2	<input type="checkbox"/>	V3	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>					
V	<input type="checkbox"/>	HCC	<input type="checkbox"/>					
V2	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	V4	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>					
Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	Im Spiel	Fouls				
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂				
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHEZ, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	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, Unsportliche 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 werden wie folgt eingetragen:
- B.8.3.1 Ein persönliches Foul wird mit einem „P“ eingetragen.
- B.8.3.2 Ein Technisches Foul gegen einen Spieler wird mit einem „T“ eingetragen. Ein 2. Technisches Foul wird ebenfalls mit einem „T“ eingetragen und einem „GD“ (Game Disqualification) für die Spieldisqualifikation in das nachfolgende Kästchen.

- B.8.3.3 Ein Technisches Foul wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen. Ein 2. gleichartiges Foul wird ebenfalls mit einem „C“ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.3.4 Ein Technisches Foul gegen den Trainer aus einem anderen Grund wird bei diesem mit einem „B“ eingetragen. Ein 3. Technisches Foul (eines davon kann ein „C“-Foul sein) wird ebenfalls mit einem „B“ oder „C“ eingetragen und einem „GD“ für die Spieldisqualifikation in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.3.5 Ein Unsportliches Foul wird mit einem „U“ eingetragen. Ein zweites Unsportliches Foul wird ebenfalls mit einem „U“ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.3.6 Ein Technisches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Unsportliches Foul verhängt wurde, oder ein Unsportliches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Technisches Foul verhängt wurde, wird ebenfalls mit einem „U“ bzw. „T“ eingetragen und einem „GD“ in das nachfolgende Kästchen.
- B.8.3.7 Ein Spielertrainer muss disqualifiziert werden, wenn er
- ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler, oder
 - ein Technisches Foul („B“) als Trainer, sowie ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler, oder
 - zwei Technische Fouls („B“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler
- erhalten hat. Hinter dem Eintrag für das letzte Technische oder Unsportliche Foul ist im folgenden Kästchen ein „GD“ einzutragen.
- B.8.3.8 Ein Disqualifizierendes Foul wird mit einem „D“ eingetragen.
- B.8.3.9 Jedes Foul, das mit einer Freiwurfstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ oder „D“ eingetragen.
- B.8.3.10 Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Artikel 42 wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, werden durch Hinzufügen eines kleinen „c“ neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ oder „D“ gekennzeichnet.
- B.8.3.11 Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten, einen Ersatzspieler, ausgeschlossenen Spieler oder eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson, einschließlich für das Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem „B₂“ eingetragen.
- B.8.3.12 Werden Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ausgeschlossene Spieler für aktive Teilnahme an einer Gewalttätigkeit disqualifiziert, werden alle freien Kästchen hinter dem „D₂“ oder „D“ je ein „F“ eingetragen.
- B.8.3.13 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.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.	D		

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

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

und

Trainer	788	LOOR, A.	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.8.3.14 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.	B 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.	B 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.	B ₂	Ⓟ	
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.			

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird seinem Trainer mit einem „Ⓟ“ angeschrieben, zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls, die zu seiner Spieldisqualifikation führen.

B.8.3.15 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 Mannschaftsbereichs 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.	B 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.	B 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.	B 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.	B 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.	B ₂ (B 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.	B ₂ (B ₂)(B ₂)		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA, B.			

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird seinem Trainer mit einem „(B₂)“ angeschrieben, zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls für seine Spieldisqualifikation.

Anmerkung: Technische oder Disqualifizierende Fouls gemäß Artikel 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

- B.8.4 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, Unsportlichen 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

- 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.
- 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

Anhang C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS

- C.1** Eine Mannschaft kann Protest einlegen, wenn sie glaubt, benachteiligt worden zu sein, durch
- einen Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, welche von den Schiedsrichtern gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) zwar erkannt wurden und hätten korrigiert werden können, dies aber unterlassen haben.
 - eine Entscheidung auf Spielverlust, Spielabbruch, verspäteten Spielbeginn oder Spielausfall.
 - einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Einsatzberechtigung.
- C.2** Ein Protest ist nur dann zulässig, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
- Der Kapitän dieser Mannschaft muss spätestens 15 Minuten nach Spielende dem 1. Schiedsrichter mitteilen, dass seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und den Anschreibebogen im Feld „Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests“ unterschreiben.
 - Die Protestbegründung muss spätestens eine Stunde nach Spielende beim 1. Schiedsrichter schriftlich eingereicht werden.
 - 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, falls anwesend) 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:
- Wird der Wettbewerb in Turnierform ausgetragen, ist die zuständige Stelle die Technische Kommission dieses Wettbewerbs (siehe interne Bestimmungen der FIBA, Buch 2).
 - 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 Korbpunkte in den Spielen gegeneinander.
- Höhere Korb-differenz aller Spiele der Spielgruppe.
- Höhere Anzahl der erzielten Korbpunkte 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

Mannschaft	Spiele	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte	Korbpunkte	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 Mannschaft 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	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	Korbdifferenz
Team 2D	7	1	628 – 521	15	
Team 2B	6	2	551 – 488	14	+ 63
Team 2A	6	2	531 – 506	14	+ 25
Team 2C	6	2	525 – 500	14	+ 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 folgenden Kriterien 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 5 Spiele und die Mannschaften 3D und 3C haben 4 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	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	Korbdifferenz
Team 3B	3	1	359 – 323	7	
Team 3A	2	2	348 – 309	6	+ 39
Team 3D	2	2	363 – 359	6	+ 4
Team 3C	2	2	302 – 298	6	+ 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 folgenden Kriterien 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	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

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	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	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						
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	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	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.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 5 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 6 Auszeiten in der 1. Halbzeit und höchstens 8 Auszeiten in der 2. Halbzeit.

F.1 Definition

Das Instant Replay Systems (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, Art. 44 (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, wird 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 des Werfers war, als ein Mitspieler des Werfers ein Foul beging.
- 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 2 oder 3 Freiwürfe erhält, nachdem er beim Korbwurf gefoult wurde.

- ob ein persönliches, Unsportliches 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 Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul umgewandelt werden muss.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 1 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Art. 44 (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 Art. 44 (Korrigierbare Fehler) korrigiert werden.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 2 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Art. 44 (Korrigierbare Fehler) noch korrigierbar ist. Trifft das zu, kann der Fehler nur gemäß Art. 44 (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.3.2 und 3.3 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. 59, 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.....	66
Protestbericht.....	68
Rechte.....	67
1. Trainer-Assistent	
Anschreibbogen.....	20
Mannschaftsmitglied.....	16
Pflichten und Rechte	20
2. und 3. Schiedsrichter	
Definition.....	66
Acht-Sekunden-Regel	10, 38
Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb	49
Anschreibbogen	
Schreibfehler	69
Überprüfung.....	66
Vermerke auf der Rückseite.....	67
Anschreibbogen der FIBA	
Beschreibung.....	82
Anschreiber	
Pflichten.....	68
Anschreiber-Assistent	
Pflichten.....	69
Anschreibertisch.....	15
Ausschreitungen.....	54
Auszeit	
Definition.....	29, 30
Messen der Dauer	70
Pflichten des Anschreibers	69
Pflichten des Zeitnehmers.....	69
Auszeitmöglichkeit	29
Ball	
belebt	22
Bewegung.....	25
bleibt belebt	22
Eingeklemmt an der Korbbefestigung.....	24
Fortbewegen mit dem.....	37
geht in den eigenen Korb	27
geht ins Rückfeld	41
Goaltending	42
im Aus.....	35
im Korb	26
Kontrolle.....	25
Schlagen mit der Faust.....	25
Spieler auf dem Spielfeld.....	37
Stören des Balls	42
tot.....	22
Treten	25
Zustand.....	22
Bänke	
Festlegung der.....	21
Beginn eines Viertels.....	21

Begleitperson	
Technisches Foul	52
Begleitpersonen	
Definition	16
Belebter Ball	22
Bewachen	
eines Spielers, der den Ball kontrolliert	45
eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert	46
Block stellen	
Definition	47
Blockieren	48
Brille	18
Charge/Block durch Dribbler	46
Charging	48
Definition des Spiels	9
Disqualifizierendes Foul	
2 Unsportliche Fouls	54
Definition	54
Ein Technisches und ein Unsportliches Foul	52
Zwei Technische Fouls	52
Doppelfoul	
Acht Sekunden	39
Definition	50
Sonderfälle	59
Drei-Punkte-Bereich	11
Drei-Punkte-Linie	11
Drei-Sekunden-Regel	38
Dribbler	
Charge/Block durch	46
Dribbling	35
beginnt	35
endet	36
Dunking	26
Eigener Korb	9
Einsatzberechtigung	16
Einwechselspieler	
wird zum Spieler	16
Einwurf	28
Einwurf foul	50
Einwurfmarkierung	
Definition	13
Ende eines Viertels	21
Endlinien	10
Entscheidungen	
Zeit und Ort	67
Ersatzspieler	
Definition	16
Technisches Foul	52
Erste Fünf	19, 20
Festlegung der Körbe	21
Festlegung der Mannschaftsbänke	21
Fingernägel	18
Fortbewegen mit dem Ball	37
Foul	

Definition.....	44
Disqualifikation eines ausgeschlossenen Spielers.....	54
Disqualifikation eines Ersatzspielers	54
Disqualifikation eines Spielers.....	52, 54
Disqualifikation eines Trainers	52, 54
Einwurf foul.....	50
fünf gegen Spieler	16
gegen Spieler bei Ballkontrolle.....	59
Gewalttätigkeit.....	56
in Spielpausen	21
Kontakt	44
Mannschaftsfouls	58
persönliches	50
Sonderfälle	59
Spieldisqualifikation eines Spielers	52, 54
Spieldisqualifikation eines Trainers.....	52
Spieler in der Korbwurfaktion	50
Strafe	50
Technisches durch Begleitperson.....	52
Technisches durch Ersatzspieler.....	52
Technisches durch Spieler	51
Technisches durch Trainer	52
Unsportliches.....	53
Vortäuschen	49
Freiwurf	
Beginn und Ende	42
Bestimmung des Werfers.....	20, 60
Definition.....	60
fünf Sekunden	60
Plätze an der Zone.....	60
Spieler nicht an der Zone	60
Werfer	60
Freiwurf-Halbkreis.....	10
Freiwurflinien	11
Fumbling.....	36
fünf Fouls.....	16
Fünf Fouls	58
Fünf Fouls eines Spielers	58
Fünf Sekunden	
Einwurf	29
Freiwurf	60
nah bewachter Spieler	38
Gegnerischer Korb.....	9
Gewalttätigkeit.....	56
Gewinner eines Spiels	9
Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss.....	68
Goaltending	42
Grenzlinien	10
Haarschmuck.....	18
Halbzeitpause.....	21
Hallensprecher	15
Halteball	23
Halten	49
Hände	

Berühren von Gegenspielern	48
Gebrauch der.....	48
Handgelenkbänder	18
Inhalt und Absicht der Regeln	51, 53, 67
Instant Replay System	106
Kampfrichter	
Definition.....	66
Kleidung.....	66
Positionen.....	15
Kapitän	
Pflichten und Rechte	19
Trainer	20, 83
Vertreter.....	20
Klassifizierung der Mannschaften	94
Klebebänder	18
Knieschiene	18
Knieschutz	18
Kommissar	
Bericht	67
Definition.....	66
Protestbericht.....	68
Kompressions-Bekleidung	18
Kontakt	44
Kontinuierliche Bewegung	26
Kopfbedeckung.....	18
Korb	
Ball im	26
eigener.....	9
eigener Korb, absichtlich.....	27
eigener Korb, zufällig.....	27
gegnerischer	9
Schlussphase	27
von unten durch den Korb	27
Wechsel zur Halbzeit.....	22
wenn erzielt.....	26
Wertung.....	26
Körbe	
Festlegung der.....	21
Korbwurf	
Beginn und Ende	42
Definition.....	25
Korbwurfaktion	
Definition.....	26
Foul an Spieler	50
Kontinierliche Bewegung.....	26
Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie.....	62, 64
Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie.....	64
Legale Verteidigungs-Position	
Definition.....	45
Logos.....	18
Mannschaft	
Ballkontrolle	25
Definition.....	16
Mannschaftsbank-Bereich.....	15

Definition.....	13
Strafe für Verlassen.....	56
Mannschaftsbänke	
Festlegung der.....	21
Mannschaftsfoulgrenze.....	58
Mannschaftsfouls.....	58
Mannschaftsmitglied.....	16
Definition.....	16
Medien-Auszeit.....	105
Mittelkreis.....	10
Mittellinie.....	10
Nah bewachter Spieler.....	38
No-charge-Halbkreisbereich.....	48
Definition.....	13
Normale Basketballbewegung.....	44
Nummern	
auf Trikots.....	17
Personen im Mannschaftsbank-Bereich	
Definition.....	20
Persönlicher Kontakt.....	44
Persönliches Foul.....	50
Plätze an der Zone.....	11
Post Play.....	49
Protest	
Bericht des 1. Schiedsrichters.....	68
Bericht des Kommissars.....	68
Vorgehen.....	93
Punktgleichheit.....	21
Pushing.....	49
Regelübertretung	
Definition.....	35
Sonderfälle.....	59
Regelwidriges Verteidigen von hinten.....	49
Rempeln.....	48
Rückfeld	
Ball geht ins.....	41
Definition.....	10
Satz von Freiwürfen.....	60
Schiedsrichter	
Handzeichen	
Art des Fouls.....	77
Ausführung von Foulstrafen.....	80
Ausführung von Freiwürfen.....	80
Besondere Fouls.....	79
Information.....	74
Regelübertretungen.....	75
Spielernummern.....	76
Spielerwechsel und Auszeit.....	74
Kleidung.....	66
Standort.....	23
uneinig.....	67
Verletzung.....	68
Zeit und Ort für Entscheidungen.....	67
Schiedsrichterbericht.....	67

Schlagen des Balls mit der Faust	25
Schrittfehler	36
Schuhe	18
Schutzmaske	18
Schutzvorrichtungen	17
Scouter	15
Seitenlinien	10
Shorts	17
Socken	17
Sonderfälle	59
Spiel	
Beginn	21
Ende	21
Spielabbruch	66
Spielball	66
Spielbeginn	21
Spielbeginn	
Sprungball	66
Spielbeginn	
Einwurf	66
Spielbeginn	
Schiedsrichterrechte	67
Spielberechtigung	16
Spieldisqualifikation	52, 54
Spielende	
Definition	21, 22
Schiedsrichterrechte	67
Spielentscheidung	9
Spieler	
Anzahl	16
Ballkontrolle	25
Definition	16
der sich in der Luft befindet	47
Disqualifikation	52
Erste Fünf	20
fünf Fouls	16, 58
im Aus	35
Kontinuierliche Bewegung	26
Korbwurfaktion	26
nah bewacht	38
Position zuerst eingenommen	46
Spieldisqualifikation	52, 54
<i>Standort</i>	23
Technisches Foul	51
Tragen von Gegenständen	66
Unsportliches Foul	53
Unterstützung	18
Verletzung	18
wird zum Auswechselfspieler	16
Spielerausrüstung	17
Spielertrainer	20, 83
fünf Fouls	58
Spielerwechsel	
Definition	31

Spielfeld	10
Abmessungen	10
Grenzl意思en	10
Linien	10
Spielfläche	10
Spielpause	
Definition	21
Messen der Dauer	70
Spielteilnehmer	
Verantwortung	9
Spieluhr	
Bedienung	70
Spielverlust	66
Spielzeit	21
Sprungball	23
Sprungballsituation	24
Wurfuhr	71
Standfuß	36
Sternschritt	36
Stirnbänder	18
Stoßen	49
Strafe	
Ball geht ins Rückfeld	42
Disqualifizierendes Foul	55
Doppelfoul	51
Foul	50
Gewalttätigkeit	56
Goaltending	43
Regelübertretung	35
Stören des Balls	43
Technisches Foul gegen Spieler	52
Technisches Foul gegen Trainer	52
Technisches Foul während einer Spielpause	52
Unsportliches Foul	54
Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	33
Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	34
Tapes	18
Tipp	26
Toter Ball	22
Trainer	
Disqualifikation	52
Mannschaftsmitglied	16
Pflichten und Rechte	20
Spieldisqualifikation	52
Technisches Foul	52
Trainer-Challenge	
Pflichten des Anschreibers	69
Treten des Balls	25
Trikots	17
Farben	17
Nummern	17
Unentschieden	21
Unsportliches Foul	53
Unsportliches Verhalten	

Kommissarsbericht	67
Schiedsrichterbericht	67
Unterstützung	
Spieler	18
Verantwortung der Spielteilnehmer	9
Verhaltensregeln	
Definition	51
Verlängerung	
Definition	21
Ende	21, 22
Verletzung	
Schiedsrichter	68
Spieler	18
Verlust der Spielberechtigung	
Fehlverhalten einer Mannschaft	33
weniger als zwei Spieler	33
Vertikalprinzip	
Definition	45
legale Verteidigungs-Position	45
Vier Fouls durch eine Mannschaft	58
Viertel	
Beginn	21
Definition	21
Ende	21
Vorfeld	
Definition	10
Vortäuschen eines Fouls	49
Vorteil/Nachteil Prinzip	68
Wechselmöglichkeit	31
Wechselnder Ballbesitz	
Definition	24
Wechselstühle	15
Werbung	18
Wurfuhr	
ertönt irrtümlich	41
Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers	71
Wurfuhr	
Bedienung	71
Wurfuhr-Regel	39
Zahnschutz	18
Zeitnehmer	
Pflichten	69
Zone	11
Zylinderprinzip	
Definition für Angreifer mit Ball	44
Definition für Angreifer ohne Ball	44
Definition für Verteidiger	44



TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

Anhang zu den Offiziellen
Basketball-Regeln 2024

Beschlossen vom Internationalen
Basketball-Verband (FIBA) 2024



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

FIBA

Technische Ausrüstung

Anhang zu den Offiziellen Basketball-Regeln 2024



Gültig ab 1. Oktober 2024

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache

© Copyright 2024

Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber:

Deutscher Basketball Bund e. V.

Schwannenstraße 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 e. V.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	7
1 Korbanlage	8
1.1 Spielbrett.....	9
1.2 Ring.....	10
1.3 Netz	13
1.4 Spielbrettstütze.....	13
1.5 Polsterung	13
2 Basketbälle	14
3 Anzeigetafel/Videowand.....	15
4 Spieluhr	17
5 Wurfuhr.....	18
6 Signale	19
7 Schilder für Anzahl der Spielerfouls.....	19
8 Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls	20
9 Einwurfpfeil für Wechselnden Ballbesitz	20
10 Spielfläche	21
11 Spielfeld.....	23
12 Beleuchtung	23
13 Pfeifen-gesteuerte Zeitnahme	29
14 Pfeife	29
15 Werbebanden	30
16 Zuschauerbereiche.....	32
17 Literaturverzeichnis.....	35

BILDBERZEICHNIS

Bild 1 Korbanlage Stufe 1 (Wurfuhr Option 1).....	8
Bild 2 Korbanlage Stufe 1 (Wurfuhr Option 2).....	8
Bild 3 Spielbrett-Markierungen	10
Bild 4 Ringabmessungen.....	11
Bild 5 Netzbefestigung (Ausführungsbeispiel).....	11
Bild 6 Montageplatte des Rings (Maßangaben sind Beispiele)	11
Bild 7 Montageplatte des Rings, Maße für bereits vorhandene Körbe (Maßangaben sind Beispiele) .	12
Bild 8 Spielbrett-Polsterung.....	14
Bild 9 Anzeigetafel für Wettbewerbe der Stufe 1 (Ausführungsbeispiel)	17
Bild 10 Wurfuhr und zusätzliche Spieluhr für Wettbewerbe der Stufe 1 (Ausführungsbeispiel).....	19
Bild 11a Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls (Ausführungsbeispiel für elektronische Anzeiger) .	20
Bild 11b Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls (Ausführungsbeispiel für mechanische Anzeiger) ..	20
Bild 12 Einwurfpfeil (Ausführungsbeispiel).....	21
Bild 13 Spielfeld	23
Bild 14 Werbebanden – Polsterung.....	30
Bild 15 Werbebanden – Hauptkamera auf der Tischseite.....	31
Bild 16 Werbebanden – Hauptkamera auf der Gegenseite.....	31
Bild 17 Sichtlinie für Zuschauer.....	32
Bild 18 Empfehlungen für die Zuschauersitze	33

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1	Basketball: Umfang- und Gewicht-Toleranzen.....	15
Tabelle 2	Anforderungen für Ziffern und Zeichen auf der Anzeigetafel.....	16
Tabelle 3	Anforderungen an Holz- und Glasflächen (Stufen 1 und 2)	21
Tabelle 4	Anforderungen an synthetische Spielfläche (Stufe 2).....	22
Tabelle 5	Anforderungen an die Lichtintensität	24
Tabelle 6	Anforderungen an die Beleuchtung	26
Tabelle 7	Lautstärke- und Frequenzanforderungen für Pfeifen	29

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

Technische Ausrüstung

Einleitung

Der vorliegende Anhang zu den Offiziellen Basketball-Regeln beschreibt die gesamte technische Ausrüstung, die für ein Basketballspiel erforderlich ist. Bei jedem Bezug auf Wettbewerbe der Stufe 1 sind die entsprechenden Vorschriften für diese Wettbewerbe uneingeschränkt einzuhalten und werden für die Wettbewerbe der Stufe 2 empfohlen. Bei jedem Bezug auf Wettbewerbe der Stufe 2 sind die entsprechenden Vorschriften für diese Wettbewerbe uneingeschränkt einzuhalten.

Dieser Anhang ist von allen anzuwenden, die an einem Spiel direkt beteiligt sind, ebenfalls von den Herstellern von Basketball-Ausrüstungen, lokalen Ausrichtern sowie von der FIBA für die Zulassungsprüfung der technischen Ausrüstung und für nationale und internationale Standards.

Hersteller und von der FIBA zugelassene Test-Institutionen müssen für alle FIBA-Zulassungsprüfungen die im „FIBA Equipment and Venue Centre’s Handbook of Test Methods and Requirements“ festgelegten Richtlinien befolgen. Dieses Handbuch kann vom FIBA Equipment and Venue Centre bezogen werden.

Die Wettbewerbe werden in zwei Stufen eingeteilt:

- **Stufe 1: FIBA Nationalmannschafts- und Vereinswettbewerbe und andere nationale und internationale Vereins- und Nationalmannschafts-Wettbewerbe im Spitzenbasketball.**

Nationalverbände können für ihre nationalen Vereinsmeisterschaften weitere Richtlinien erlassen. FIBA Nationalmannschafts- und Vereinswettbewerbe sind im Buch 2 der „Internen Bestimmungen, Bestimmungen für die FIBA-Wettbewerbe“ festgelegt. Die gesamte Ausrüstung bei diesen Wettbewerben muss von der FIBA für die Stufe 1 zugelassen sein und trägt das offizielle FIBA-Logo für zugelassene Ausrüstung in einer zugelassenen Ausführung oder verweist auf die FIBA-Zulassung mit einem FIBA-Zertifikat.

- **Stufe 2: Alle Wettbewerbe, die nicht der Stufe 1 zugeordnet sind.**

Für die Stufe 2 muss die technische Ausrüstung allen technischen Spezifikationen entsprechen. Von der FIBA zugelassene Ausrüstung wird mit Nachdruck empfohlen.

Anmerkungen:

1. Dieser Anhang konzentriert sich auf die Anforderungen und Vorgaben und enthält keine Testverfahren. Testverfahren und Maßtoleranzen sind im „Handbook of Test Methods and Requirements“ enthalten, welches beim FIBA Equipment and Venue Centre erhältlich ist (equipmentandvenue@fiba.basketball).
2. Nicht zugelassene Ausrüstung kann vor Ort im Einklang mit den FIBA-Regeln getestet werden, um eine vorläufige FIBA-Zulassung zu erhalten. Einzelheiten dazu sind beim FIBA Equipment and Venue Centre erhältlich (equipmentandvenue@fiba.basketball).
3. Für die Ausrüstungsgruppen Korbanlagen, Anzeigetafel/Videowand, Spielflächen, Spielfeldbeleuchtung, Instant Replay-Systeme, Pfeifen-gesteuerte Zeitnahme für die Spieluhr und Zuschauerbereiche ist die von der FIBA zugelassene Ausrüstung für die entsprechende Wettbewerbsstufe unabhängig von der aktuell gültigen FIBA Zulassung bis zu acht Jahre nach der Anschaffung gültig. Nach diesem Acht-Jahres-Zeitraum muss die dann nicht mehr FIBA-zugelassene Ausrüstung ersetzt werden.
4. Für FIBA 3X3 oder Outdoor Basketball wird auf den Offiziellen 3X3-Basketball Ausrüstung und Software-Anhang verwiesen – <https://fiba3x3.com/docs/equipment-and-software-appendix-to-the-3x3-official-rules.pdf>

1.1 Spielbrett

- 1.1.1 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss das Spielbrett aus einem nicht spiegelnden Verbundsicherheitsglas oder einem gehärteten Glas mit einer Dicke zwischen 11,8 mm und 13,5 mm und einer ebenen Oberfläche hergestellt sein.
- Es muss an den Außenkanten mit einem Schutzrahmen der Korbstütze eingefasst sein.
 - Es muss so hergestellt sein, dass bei einem Bruch keine Splitter herausbrechen oder keine sonstige Verletzungsgefahr entstehen können.
- 1.1.2 Für Wettbewerbe der Stufe 2 können die Spielbretter aus einem der folgenden Materialien bestehen:
- Verbundglas/gehärtetes Glas (identisch mit Stufe 1)
 - Durchsichtiges Acryl oder Polykarbonat
 - Holz, Fiberglas, Stahl oder Aluminium – weiß gestrichen.
- 1.1.3 Die Abmessungen der Spielbretter sind einschließlich des Rahmens 1,800 mm (+ maximal 30 mm) in der Breite und 1.050 mm (+ maximal 20 mm) in der Höhe.
- 1.1.4 Alle Linien auf den Spielbrettern müssen wie folgt eingezeichnet sein:
- Weiß, wenn die Spielbretter durchsichtig sind.
 - Schwarz, wenn die Spielbretter weiß gestrichen sind (nur bei Stufe 2).
 - 50 mm breit.
- 1.1.5 Die Spielbretter sind an den Kanten durch eine Linie markiert (Bild 3) sowie hinter dem Ring mit einem Rechteck mit folgenden Abmessungen:
Äußere Maße: 590 mm (+ maximal 20 mm) in der Breite und 450 mm (+ maximal 8 mm) in der Höhe.
Die obere Liniengrenze der unteren Rechteckseite liegt in einer Höhe mit der oberen Ringebene und 150 mm (- 2 mm) oberhalb der Brettunterkante.
- 1.1.6 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss um jedes Spielbrett rundum an den Innenrändern ein Leuchtstreifen angebracht sein, der rot aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt. Der Leuchtstreifen muss mindestens 10 mm breit sein und sich über mindestens 90 % der Gesamtlänge der Spielbrettkanten erstrecken.
- 1.1.7 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss am oberen Rand des Spielbretts am Innenrand ein Leuchtstreifen angebracht sein, der nur dann gelb aufleuchtet, wenn das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Leuchtstreifen muss mindestens 10 mm breit und direkt unterhalb der roten Beleuchtung für die Spieluhr angebracht sein.
- 1.1.8 Die Spielbretter müssen an jedem Ende des Spielfelds, rechtwinklig zur Spielfläche, parallel zu den Endlinien fest an den Korbstützen montiert werden (Bild 1 oder 2). Die senkrechte Mittellinie auf ihrer Vorderseite trifft nach unten verlängert den Punkt der Spielfläche, der 1.200 mm vom Mittelpunkt des Innenrands der Endlinie entfernt ist.
- 1.1.9 Lässt man für Wettbewerbe der Stufe 1 einen Basketball aus einer Höhe von 1,8 m auf das Spielbrett fallen, muss dieser auf mindestens 50 % seiner Ausgangshöhe zurückprallen.

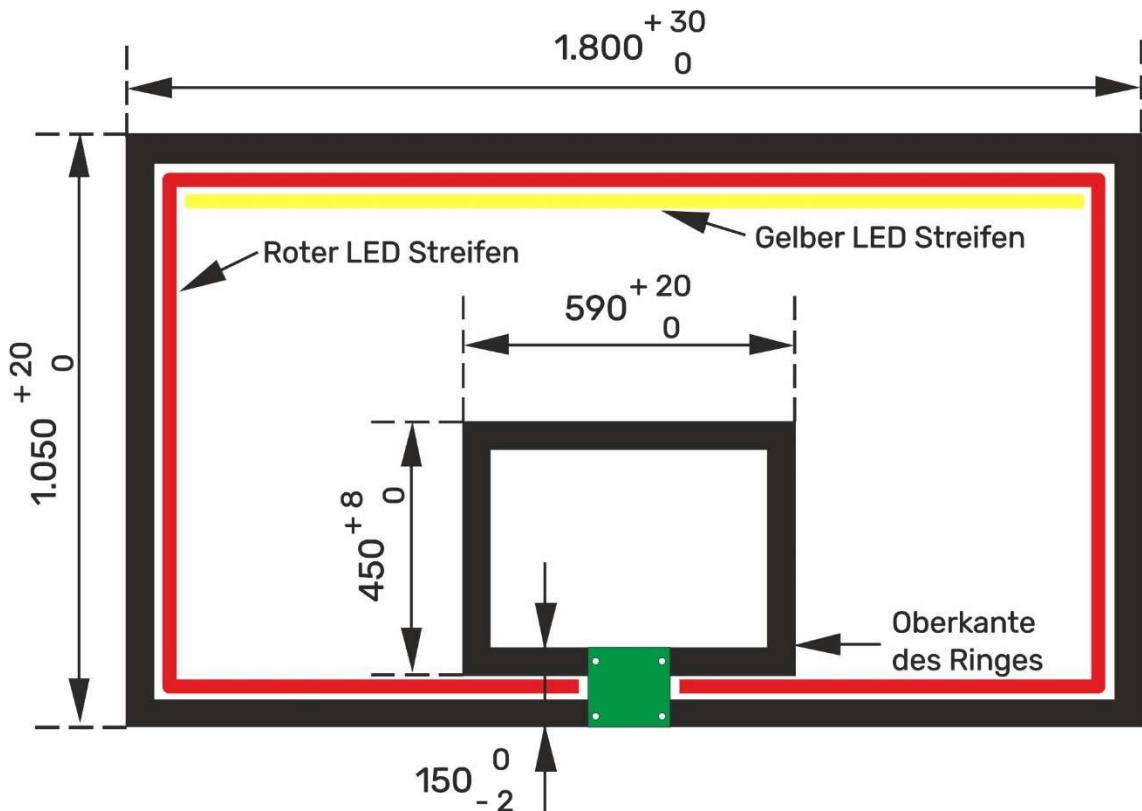


Bild 3 Spielbrett-Markierungen

1.2 Ring

1.2.1 Der Ring besteht aus massivem Stahl, und

- der Innendurchmesser des Rings beträgt mindestens 450 mm, höchstens 459 mm.
- muss orangefarben gestrichen sein; der Farbton muss innerhalb des Spektrums der folgenden Farbtöne vom „Natural Color Systems (NCS)“ oder vom RAL CLASSIC liegen:

NCS:

S0580-Y70R (CMYK: 0, 63, 79, 4)

S0585-Y70R (CMYK: 0, 70, 92, 5)

S1080-Y70R (CMYK: 0, 65, 85, 13)

RAL:

RAL 2004 (CMYK: 0, 65, 87, 0)

RAL 2008 (CMYK: 0, 70, 90, 0)

RAL 2010 (CMYK: 0, 78, 100, 0)

- das Metall des Rings hat einen Durchmesser von mindestens 16 mm und höchstens 20 mm.

1.2.2 Das Netz ist an 12 Punkten des Rings zu befestigen. Die Vorrichtungen zur Befestigung des Netzes am Ring dürfen

- keine scharfen Kanten oder Öffnungen aufweisen,
- nur Öffnungen aufweisen, die höchstens 8 mm weit sind, damit sich keine Finger darin verfangen können,
- für Wettbewerbe der Stufe 1 keine hakenförmigen Ösen aufweisen.

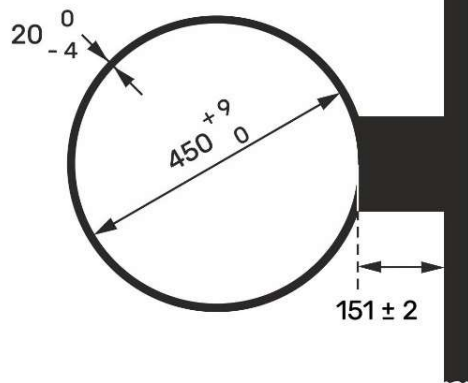


Bild 4 Ringabmessungen

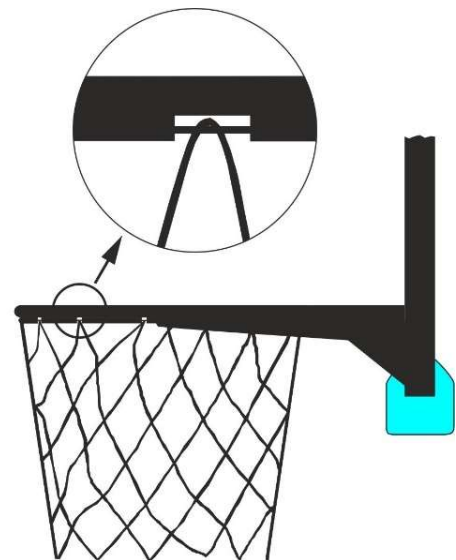


Bild 5 Netzbefestigung (Ausführungsbeispiel)

- 1.2.3 Die Ringe müssen so an den Korbstützen befestigt sein, dass eine auf den Ring ausgeübte Kraft von diesem nicht direkt auf das Spielbrett übertragen wird. Deshalb dürfen die Ringmontageplatte und das Spielbrett keinen Kontakt miteinander haben (Bild 6).
- 1.2.4 Die Oberkante jedes Rings hängt in einer waagerechten Ebene 3.050 mm (\pm maximal 6 mm) über der Spielfläche. Sie muss im gleichen Abstand von beiden senkrechten Kanten des Spielbretts entfernt sein.
- 1.2.5 Der nächstliegende Punkt der Innenseite des Rings muss von der Vorderseite des Spielbretts 151 mm (\pm maximal 2 mm) entfernt sein.

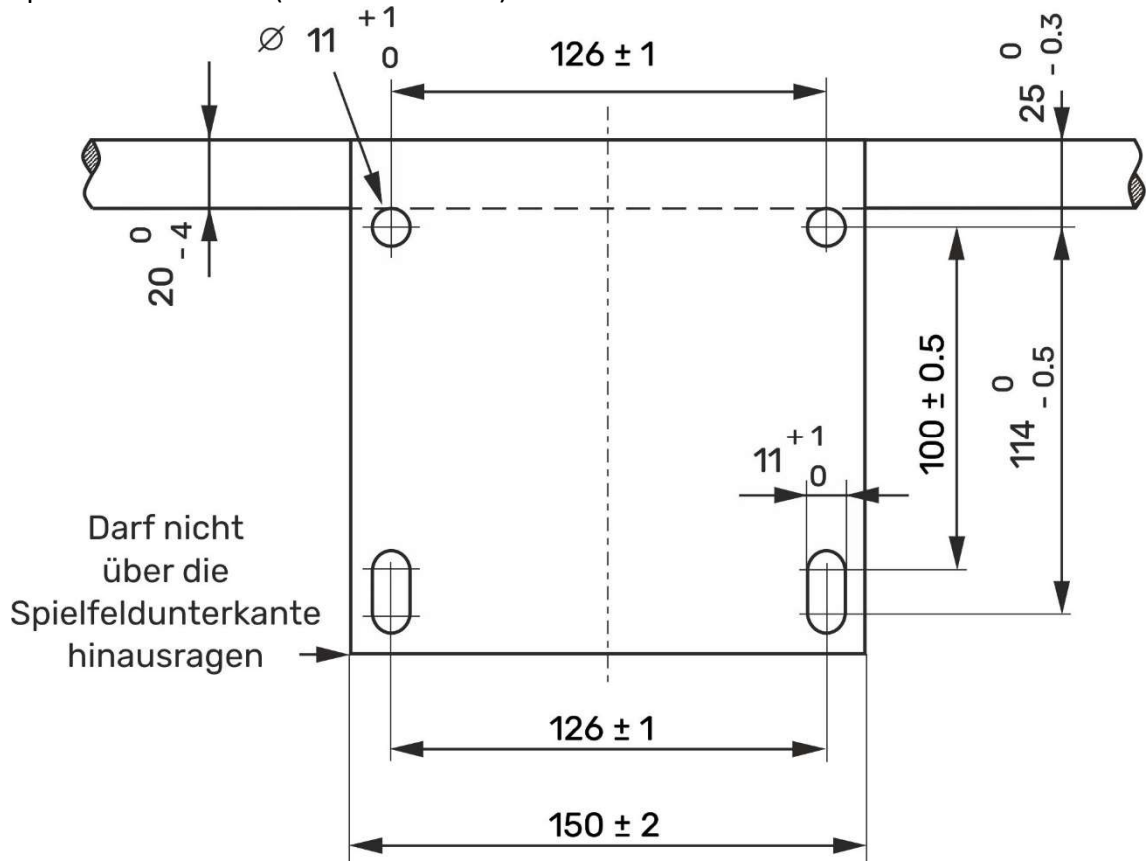


Bild 6 Montageplatte des Rings (Maßangaben sind Beispiele)

- 1.2.6 Für bereits vorhandene Körbe werden für die Montageplatte des Rings zur Befestigung an der Rahmenkonstruktion folgende Abmessungen empfohlen (Bild 7):

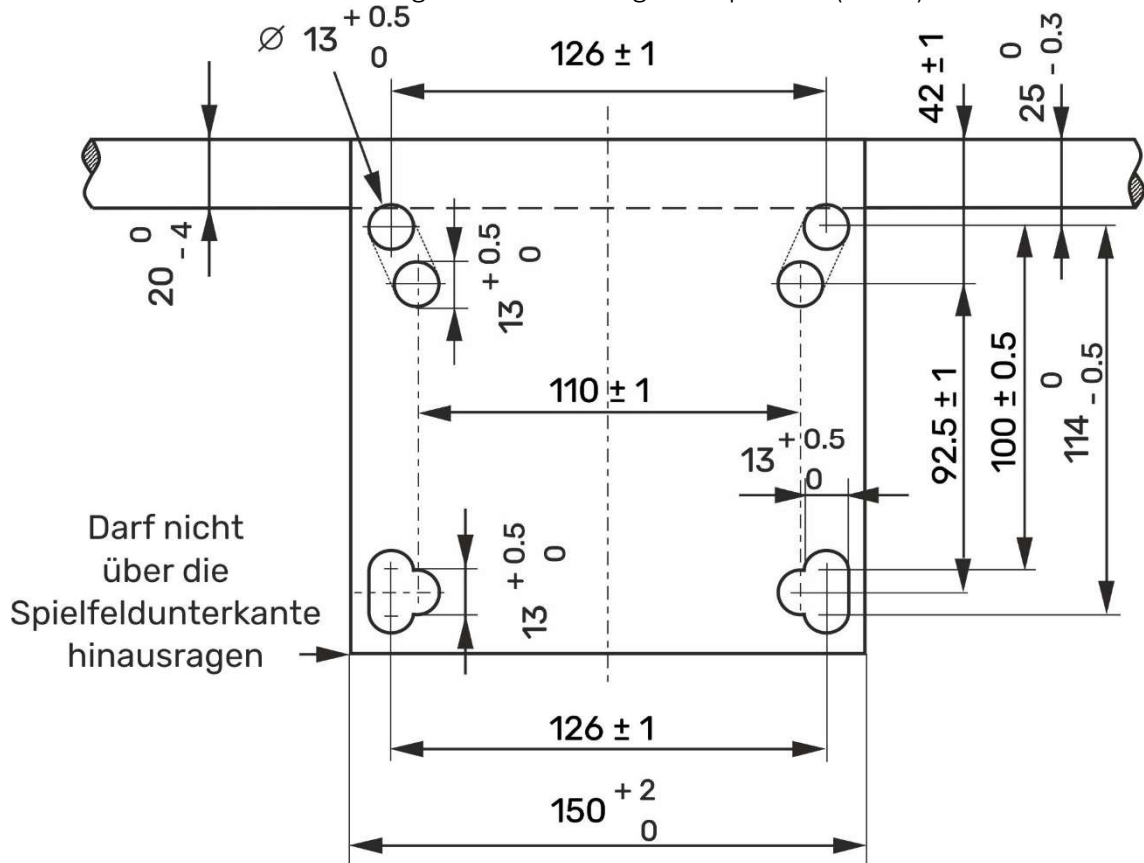


Bild 7 Montageplatte des Rings, Maße für bereits vorhandene Körbe (Maßangaben sind Beispiele)

- 1.2.7 Ringe mit Belastungssicherung müssen für Wettbewerbe der Stufe 1 und 2 verwendet werden und von der FIBA zugelassen sein:

- Sowohl der Ring als auch das Spielbrett dürfen durch den Mechanismus der Belastungssicherung nicht beschädigt werden. Form und Konstruktion des Rings müssen so beschaffen sein, dass die Sicherheit der Spieler gewährleistet ist.
- Für Wettbewerbe der Stufe 1 müssen die Ringe der Bauweise „positive-lock“ entsprechen. Der Entlastungsmechanismus darf erst dann ansprechen, wenn eine statische Last von mindestens 82 kg und höchstens 105 kg auf den dem Spielbrett fernsten Punkt des Rings einwirkt. Der Entlastungsmechanismus muss innerhalb des vorgeschriebenen Bereichs der statischen Last einstellbar sein.
- Wird die Belastungssicherung ausgelöst, darf sich der Ring um nicht mehr als 30 Grad und nicht weniger als 10 Grad nach vorne oder seitlich aus der waagerechten Lage nach unten drehen.
- Nach Auslösen der Belastungssicherung und nach Ende der Lasteinwirkung muss der Ring automatisch und sofort in seine Ausgangslage zurückkehren. Es dürfen keine Risse und keine permanenten Verformungen am Ring feststellbar sein.
- Das Energie-Absorptionsverhalten und die Elastizität des Rings und der Korbstütze muss zwischen 35 % und 50 % der Absorption der Gesamtenergie liegen. Die beiden gegenüber liegenden Körbe dürfen höchstens 5 % voneinander abweichen.

1.3 Netz

- 1.3.1 Das Netz besteht aus weißer Schnur, und
- hängt am Ring.
 - muss so konstruiert sein, dass es den Ball, während er durch den Korb fällt, für einen Augenblick hemmt.
 - ist mindestens 400 mm und höchstens 450 mm lang.
 - muss 12 Schlaufen zur Befestigung am Ring haben
- 1.3.2 Der obere Abschnitt des Netzes muss steif genug aber ausreichend flexibel sein, um zu verhindern, dass
- das Netz aufwärts durch den Ring schlägt und sich möglicherweise darin verfängt.
 - der Ball im Netz hängen bleibt oder wieder aus dem Netz zurückspringt.

1.4 Spielbrettstütze

- 1.4.1 Für Wettbewerbe der Stufe 1 dürfen nur bewegliche oder am Spielboden befestigte Korbanlagen verwendet werden. Für Wettbewerbe der Stufe 2 können zusätzlich zu den beweglichen oder am Spielboden befestigten Korbanlagen auch Korbanlagen verwendet werden, die an Decke oder Wand befestigt sind.
- 1.4.2 An der Decke montierte Korbanlagen sind nur in Hallen mit einer Höhenverstellbarkeit von höchstens 10.000 mm zulässig, um übermäßiges Schwingen der Korbanlage zu verhindern. Für an der Decke montierte Korbanlagen werden permanent angebrachte Sicherheitsbänder empfohlen.
- 1.4.3 Die Korbstütze muss
- für Wettbewerbe der Stufe 1 mindestens 2.000 mm vom Außenrand der Endlinie bis zur Vorderseite der Korbstützenpolsterung entfernt sein (Bild 1 oder 2).
 - für Wettbewerbe der Stufe 2 mindestens 1.000 mm vom Außenrand der Endlinie bis zur Vorderseite der Korbstützenpolsterung entfernt sein. Für an der Decke oder Wand befestigte Korbanlagen muss vom Außenrand der Endlinie bis zur Wand oder dem nächsten Hindernis gemessen werden.
 - eine leuchtende, zum Hintergrund gut kontrastierende Farbe haben, so dass sie von den Spielern gut gesehen werden kann.
 - auf der Spielfläche so verankert sein, dass sie nicht verschoben werden kann. Ist eine Bodenverankerung nicht möglich, müssen genügend zusätzliche Gewichte auf dem Bodenteil der Korbanlage angebracht werden, damit jegliches Verschieben verhindert wird.
 - so justiert sein, dass die Oberkante des Rings sich auf einer Höhe von 3.050 mm oberhalb des Spielfelds befindet und diese Höhe sich nicht mehr verändern kann.
 - Die Steifigkeit der Korbanlage mit Ring muss die Anforderungen der EN 1270 erfüllen.
 - Eine weiter als 5 mm gehende Schwingung der Korbstütze muss innerhalb von vier Sekunden nach einem Dunking beendet sein.

1.5 Polsterung

- 1.5.1 Das Spielbrett und die Korbstützen müssen gepolstert sein.
- 1.5.2 Die Polsterung muss einfarbig sein und an beiden Spielbrettern und Korbstützen dieselbe Farbe haben.
- 1.5.3 Die Polsterung des Spielbretts muss auf der Vorder- und Rückseite sowie zur Seite zwischen 20 und 27 mm dick sein und an der Unterkante zwischen 48 und 55 mm dick sein.

- 1.5.4 Die Polsterung muss die Unterkante sowie die Seitenkanten bis zu einer Höhe von 350 bis 450 mm oberhalb der Brettunterkante bedecken. Die Unterkante auf Vorder- und Rückseite des Spielbretts muss bis zu einer Höhe von 20 bis 25 mm oberhalb der Brettunterkante bedeckt sein.

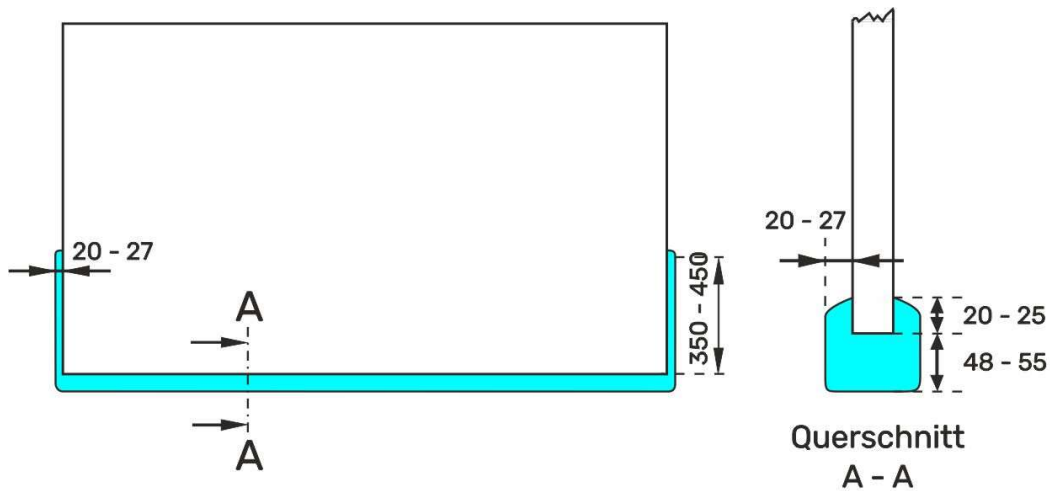


Bild 8 Spielbrett-Polsterung

- 1.5.5 Die Polsterung der Korbstütze muss folgendes bedecken:
- Die senkrechten Teile der Korbstützen von der Spielfläche aufwärts bis zu einer Höhe von mindestens 2.150 mm. Die Dicke dieser Polsterung beträgt mindestens 100 mm (Bild 1 oder 2).
 - Die Unter- und Seitenflächen der Spielbretthalterung müssen von der Rückseite des Spielbretts ab auf einer Länge von mindestens 1.200 mm gepolstert sein. Die Dicke dieser Polsterung beträgt mindestens 25 mm (Bild 1 oder 2).
- 1.5.6 Um die Spieler bei einem Aufprall zu schützen,
- muss die gesamte Polsterung so beschaffen sein, dass sich keine Körperteile darin verfangen können.
 - eine Nachgiebigkeit von höchstens 50 % haben. Dies bedeutet, dass eine stoßartig einwirkende Kraft die Polsterung auf höchstens 50 % ihrer ursprünglichen Dicke komprimiert.
 - einen maximalen Verzögerungswert von 500 m/s² oder weniger haben.

2 Basketball

- 2.1 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss das Obermaterial aus Leder oder Kunstleder sein. Für Wettbewerbe der Stufe 2 kann das Obermaterial neben Leder oder Kunstleder auch aus Gummi sein.
- 2.2 Die Oberfläche des Balls muss den örtlichen oder nationalen gesetzlichen Bestimmungen uneingeschränkt entsprechen, einschließlich der Einhaltung aller anwendbaren Sicherheitsbestimmungen bezüglich der Verwendung von giftigem Material und Material, welches allergische Reaktionen verursachen kann, einschließlich AZO-Farben, löslichen Schwermetallen, Phthalate und PAH. Es liegt in der Verantwortung der Ballhersteller, ihre Bälle nach den anzuwendenden gesetzlichen Bestimmungen zu testen.
- 2.3 Die gesamte Oberfläche des Balls muss eine angemessene Griffigkeit haben.
- 2.4 Der Ball muss
- kugelförmig, mit maximal 12 Rillen nicht breiter als 6,35 mm und entweder von einem einfarbig orangen Farbton oder von einer von der FIBA zugelassenen Farbkombination sein.

- so aufgepumpt sein, dass er, wenn man ihn aus einer Höhe von etwa 1.800 mm, gemessen von der Unterseite des Balls, auf das Spielfeld fallen lässt, bis zu einer Höhe von etwa 1.035 mm bis 1.085 mm hoch springt, gemessen von der Unterseite des Balls.
- mit dem empfohlenen Fülldruck oder Druckbereich beschriftet sein.
- mit der Nummer seiner Größe beschriftet sein.
- sich innerhalb der Toleranzen bezüglich des Umfangs und Gewichts gemäß Tabelle 1 befinden. Für alle männlichen Wettbewerbe ist ein Ball der Größe 7 erforderlich, für alle weiblichen Wettbewerbe ein Ball der Größe 6, für alle Miniwettbewerbe ein Ball der Größe 5 oder der Größe Leichtbau 5.

Ballgröße	7	6	5	Leichtbau 5
Umfang	750 - 770 mm	715 - 730 mm	685 - 700 mm	685 - 700 mm
Gewicht	580 - 620 g	510 - 550 g	465 - 495 g	360 - 390 g

Tabelle 1 Basketball: Umfang- und Gewicht-Toleranzen

2.5 Zusätzlich zu den oben aufgeführten Spezifikationen müssen folgende Testanforderungen erfüllt werden:

- Haltbarkeitstest
- Druckverlust-Test
- Aufblas-Stresstest (nur bei Stufe 1)
- Wärmespeicher-Test (nur bei Stufe 1)

3 Anzeigetafel/Videowand

3.1 Für Wettbewerbe der Stufe 1 müssen 2 große Anzeigetafeln oder Videowände

- je eine an jedem Ende des Spielfelds angebracht sein,
- sofern eine würfelförmige Anzeigetafel über der Mitte des Spielfelds vorhanden ist, genügt eine weitere Spieluhr auf der Seite gegenüber den Mannschaftsbänken, die von beiden Mannschaften gut zu sehen sein muss.
- für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut zu sehen sein.

Bei Verwendung von Video-Anzeigetafeln muss sichergestellt sein, dass alle erforderlichen Spielinformationen während des Spiels einschließlich der Spielpausen jederzeit sichtbar sind. Die Lesbarkeit der angezeigten Informationen muss der von digitalen Anzeigetafeln entsprechen.

3.2 Für den Zeitnehmer muss ein Bedienpult für die Spieluhr und für den Anschreiber-Assistenten ein separates Bedienpult für die Anzeigetafel vorhanden sein. Computertastaturen dürfen zur Eingabe von Daten auf die Anzeigetafel verwendet werden, die Anzeigetafel darf aber nur mit speziellen Bedienpulten bedient werden. Beide Bedienpulte müssen eine leicht zu bedienende Korrekturmöglichkeit von falschen Eingaben und eine Speichermöglichkeit der aktuellen Spieldaten von mindestens 30 Minuten haben.

3.3 Die Anzeigetafel muss Folgendes enthalten bzw. folgende Daten anzeigen:

- Eine rückwärts laufende digitale Spieluhr. Die verbleibende Spielzeit ist in Minuten und Sekunden anzuzeigen (mm:ss), ausgenommen während der letzten Minute jedes Spielabschnitts, in der sie in Sekunden und Zehntelsekunden (ss:f) anzuzeigen ist.
- Die von jeder Mannschaft erzielten Punkte, und bei Spielen der Stufe 1 die von jedem einzelnen Spieler erzielten Punkte.

- Für Stufe 1 die Nummern der einzelnen Spieler (in der Reihenfolge 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11 - 99) und die zugehörigen Nachnamen mit mindestens 12 Stellen.
- Die Mannschaftsnamen, angezeigt mit jeweils mindestens drei Stellen.
- Für Stufe 1 die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls von 1 bis 5. Das fünfte Foul wird in roter oder oranger Farbe angezeigt. Die Anzahl kann mit fünf Lampen oder einer Ziffernanzeige mit einer Mindesthöhe von 135 mm angezeigt werden. Zusätzlich kann das fünfte Foul dadurch deutlich gemacht werden, dass die Anzeige fünf Sekunden lang mit einer langsamen Blinkfrequenz von ungefähr 1 Hz blinkt. Die Mannschaftsfouls müssen unabhängig von den Spielerfouls angezeigt werden können.
- Die Anzahl der Mannschaftsfouls von 1 bis 4. Nachdem der Ball nach dem 4. Mannschaftsfoul wieder belebt ist, ist anstatt der Anzahl der Mannschaftsfouls ein vollständig mit Rot gefülltes Rechteck anzuzeigen (Bild 9). Die Seiten des roten Rechtecks müssen eine Breite zwischen 80 % und 120 % der Mannschaftsfoulziffer haben.
- Die Nummer des aktuellen Viertels von 1 bis 4, sowie O („overtime“) für Verlängerung(en).
- Die Anzahl der Auszeiten pro Halbzeit von 0 bis 3. Wenn die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, darf eine Mannschaft nur noch zwei Auszeiten nehmen. Alle weiteren Auszeiten sind als genommen anzuzeigen.
- Eine Uhr zum Stoppen der Auszeit kann zusätzlich angebracht sein. Die Spieluhr darf für diesen Zweck nicht verwendet werden.

3.4 Für Wettbewerbe der Stufe 1 (verpflichtend) und Stufe 2 (empfohlen)

- muss die Anzeige sich mit hellen und kontrastreichen Farben vom Hintergrund der Anzeigetafel abheben.
- muss dieser Hintergrund optisch matt erscheinen.
- müssen die Spieluhr in der Anzeigetafel, die Spielstandanzeige und die Wurfuhr-Anzeigen einen Mindestblickwinkel von 130° haben.
- müssen die Anforderungen an die Abmessungen der Ziffern und Zeichen auf der Anzeigetafel der Tabelle 2 entsprechen:

	Verpflichtend für Stufe 1	Empfohlen für Stufe 2 (verpflichtend für Stufe 2 Produkte, die eine FIBA Zulassung beantragen)
Spieluhr, Spielstand	Höhe ≥ 300 mm Breite ≥ 150 mm	Höhe ≥ 250 mm Breite ≥ 125 mm
Spielabschnitt, Mannschaftsfouls	Höhe ≥ 250 mm Breite ≥ 125 mm	Höhe ≥ 200 mm Breite ≥ 100 mm
Mannschaftsnamen	Höhe ≥ 150 mm Min. 3 Stellen	Höhe ≥ 100 mm Min. 3 Stellen
Auszeiten	3 Anzeigelampen	3 Anzeigelampen
Spielernamen	Höhe ≥ 150 mm Min 12 Stellen	N/A
Spielernummern	Höhe ≥ 150 mm	N/A
Spielerfouls	5 Anzeigelampen oder Höhe ≥ 135 mm	N/A
Spielerpunkte	Höhe ≥ 150 mm	N/A

Tabelle 2 Anforderungen für Ziffern und Zeichen auf der Anzeigetafel

3.5 Die Anzeigetafel

- darf keine scharfen Ecken oder Ränder haben.
- muss sicher befestigt sein.
- muss, sofern erforderlich, eine spezielle Schutzvorrichtung haben, die die Lesbarkeit der Anzeigen nicht beeinträchtigen darf.
- muss mit ihrer elektromagnetischen Verträglichkeit den festgelegten Erfordernissen des jeweiligen Landes genügen.

3.6 Damit Anzeigetafeln für Wettbewerbe der Stufe 1 von der FIBA zugelassen werden können, müssen sie den Anforderungen des FIBA Standard Protokoll für Anzeigetafeln entsprechen. Das Protokoll beschreibt die Standard-Ausgabe von der Anzeigetafel zum graphischen TV-System und ist beim FIBA Equipment und Venue Centre erhältlich (equipmentandvenue@fiba.basketball).

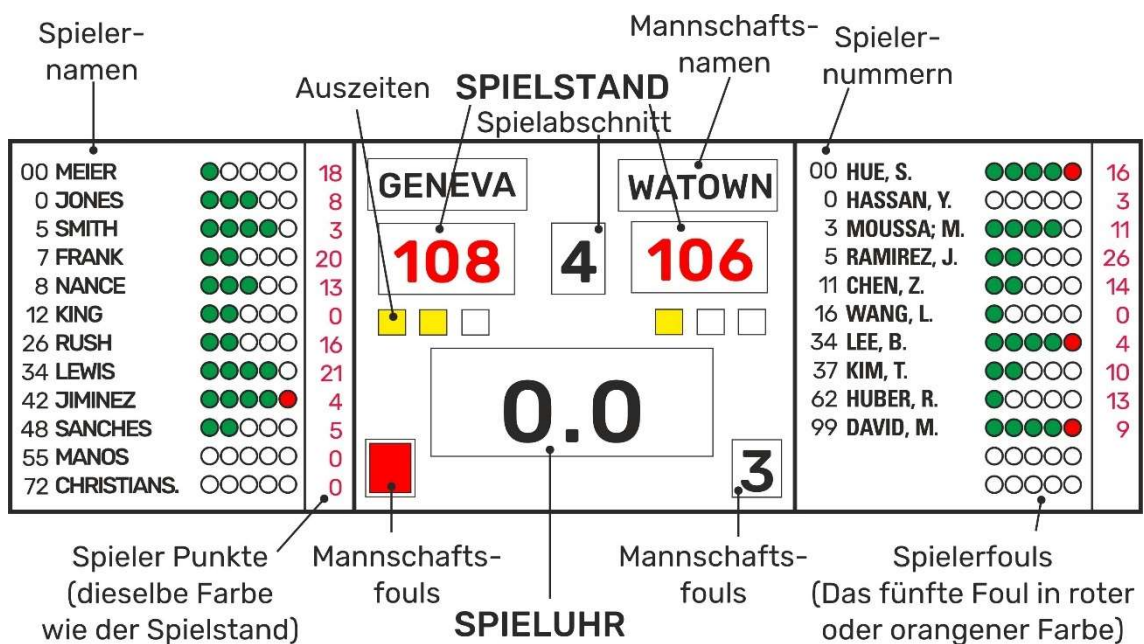


Bild 9 Anzeigetafel für Wettbewerbe der Stufe 1 (Ausführungsbeispiel)

4 Spieluhr

4.1 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss die Spieluhr (Bild 9)

- über eine rückwärts laufende digitale Anzeige verfügen mit einem automatischen Signal am Ende jedes Spielabschnitts. Dieses Signal muss genau dann ertönen, wenn die Spieluhr die Zeit Null (0.0) anzeigt.
- die verbleibende Spielzeit in Minuten und Sekunden anzeigen, sowie zusätzlich in Zehntelsekunden ausschließlich während der letzten Minute eines jeden Spielabschnitts.
- so platziert sein, dass sie von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich gesehen werden kann.

4.2 Ist die Hauptspieluhr über der Spielfeldmitte montiert, genügt es, wenn auf der Seite gegenüber den Mannschaftsbänken nur eine weitere Spieluhr angebracht ist, die von beiden Mannschaften gut zu sehen sein muss. Jede zusätzliche Spieluhr muss jederzeit während des gesamten Spiels den Spielstand und die verbleibende Spielzeit anzeigen.

4.3 Ein Pfeifen-gesteuertes Zeitnahme-System kann eingesetzt werden, bei dem die damit verbundene Spieluhr durch das Pfeifen der Schiedsrichter automatisch gestoppt wird,

vorausgesetzt dieses Pfeifen-gesteuerte Zeitnahme-System kommt in allen Spielen dieses Wettbewerbs zum Einsatz. Die Schiedsrichter starten damit auch die Spieluhr, die jedoch unabhängig davon gleichzeitig auch durch den Zeitnehmer gestartet wird. Alle von der FIBA für die Stufe 1 zugelassenen Anzeigetafeln können einen Anschluss für ein solches Pfeifen-gesteuertes Zeitnahme-System haben.

5 Wurfuhr

5.1 Die Wurfuhr muss

- mit einem separaten Bedienungsgerät für den Wurfuhr-Zeitnehmer ausgestattet sein und mit einem sehr lauten akustischen Signal das Ende einer Wurfuhr-Periode anzeigen.
- die Zeit digital und rückwärts laufend in Sekunden anzeigen.

5.2 Für Wettbewerbe der Stufe 1 muss die Wurfuhr die verbleibende Zeit in Sekunden anzeigen sowie in Sekunden und Zehntelsekunden nur während der letzten fünf Sekunden vor ihrem Ablauf.

5.3 Die Wurfuhr muss

- von 24 Sekunden aus gestartet werden können.
- von 14 Sekunden aus gestartet werden können.
- gestoppt werden können, wobei die verbleibende Zeit angezeigt wird.
- von der verbleibenden Zeit wieder gestartet werden können, bei der sie gestoppt wurde.
- über die Möglichkeit verfügen, dass keine Anzeige sichtbar ist.

5.4 Die Wurfuhr muss dem direkten Aufprall eines Basketballs standhalten gemäß dem Wurfuhr-Haltbarkeit-Test.

5.5 Für die Stufe 1 muss die Wurfuhr mit der Spieluhr so verbunden sein, dass

- beim Stoppen der Spieluhr die Wurfuhr ebenfalls anhält.
- vom Start der Spieluhr an die Möglichkeit besteht, die Wurfuhr manuell zu starten.
- bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Spieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, falls erforderlich.

5.6 Für die Stufe 1 muss die Wurfuhr-Anzeige (Bild 10) zusammen mit einer zusätzlichen Spieluhr

- sowohl hinter und oberhalb eines jeden Spielbretts in einem Abstand von mindestens je 300 mm angebracht sein (Bild 1 oder 2) oder von der Decke herabhängen.
- die Ziffern der Wurfuhr in roter Farbe und die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr in gelber Farbe anzeigen.
- über mindestens 230 mm hohe Ziffern der Wurfuhr verfügen, die größer als die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr sind.
- über mindestens 230 mm hohe Ziffern verfügen, die größer sind als die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr.
- pro Anzeigegerät drei oder vier Anzeigeflächen oder bei zwei Anzeigegeräten zweiseitige Anzeigeflächen haben (empfohlen für die Stufe 2), damit die Anzeige für jeden am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut sichtbar ist.
- ein Maximalgewicht einschließlich Halterung von nicht mehr als 60 kg haben.
- optional an den Innenrändern der Spielbretter einen Leuchtstreifen haben, der nur dann rot aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.

- optional am oberen Innenrand des Spielbretts einen Leuchtstreifen direkt unterhalb des roten Leuchtstreifens der Spieluhr haben, der nur dann gelb aufleuchtet, wenn das Signal der Wurfuhr ertönt.
- hinsichtlich elektromagnetischer Verträglichkeit den festgelegten Erfordernissen des jeweiligen Landes genügen.

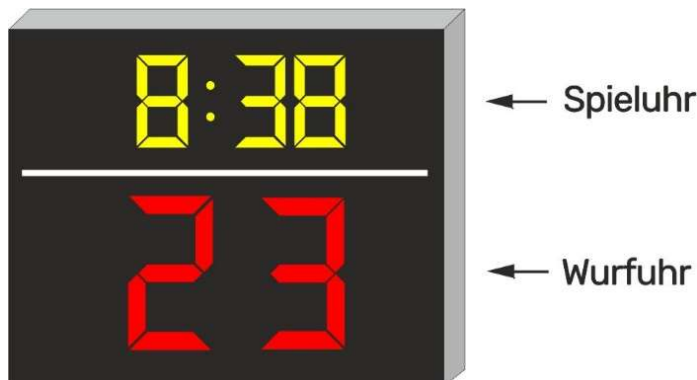


Bild 10 Wurfuhr und zusätzliche Spieluhr für Wettbewerbe der Stufe 1 (Ausführungsbeispiel)

6 Signale

- 6.1 Es müssen mindestens zwei Signale mit gut unterscheidbarem und sehr lautem Ton verfügbar sein:
- Ein Signal ist für den Zeitnehmer und muss automatisch ertönen, um das Ende der Spielzeit für einen Spielabschnitt anzuzeigen. Der Zeitnehmer muss es manuell betätigen können, um die Schiedsrichter, falls erforderlich, auf sich aufmerksam zu machen.
 - Das andere Signal ist für den Wurfuhr-Zeitnehmer. Es muss automatisch ertönen, um das Ende der Wurfuhr-Periode anzuzeigen.
- 6.2 Beide Signale müssen so laut sein, dass sie auch unter ungünstigsten Bedingungen oder bei stärkstem Lärm immer noch deutlich gehört werden. Die Lautstärke des Signals muss entsprechend der Hallengröße und des Zuschauerlärms bis zu einem maximalen Pegel von 120 dBA regelbar sein, gemessen im Abstand von 1 m von der Schallquelle. Ein Anschluss an das Lautsprecher-System der Sporthalle wird dringend empfohlen.

7 Schilder für Spielerfouls und Spieldisqualifikation

- 7.1 Die fünf Schilder für Spielerfouls, die dem Zeitnehmer zur Verfügung stehen, müssen
- weiß sein.
 - mit Zahlen in einer Mindesthöhe von 200 mm und einer Mindestbreite von 100 mm versehen sein.
 - auf beiden Seiten mit Ziffern von 1 bis 5 (von 1 bis 4 in schwarz, Ziffer 5 in rot) nummeriert sein.
- 7.2 Das Schild für die Spieldisqualifikation GD (Game disqualification), das dem Zeitnehmer zur Verfügung steht, muss
- rot sein.
 - auf beiden Seiten mit GD in weißen Buchstaben einer Mindesthöhe von 200 mm und einer Mindestbreite von 100 mm versehen sein.

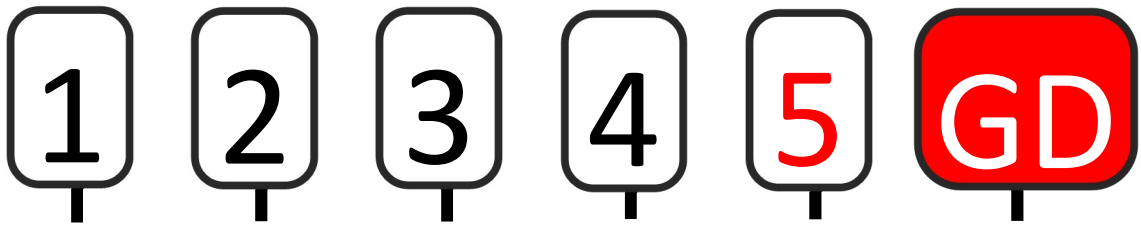


Bild 11 Anzeiger für Spielerfouls und Spieldisqualifikation
(Ausführungsbeispiel für Anzeiger)

8 Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls

Insbesondere bei Wettbewerben der Stufe 1 werden elektronische Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls empfohlen. Die hier beschriebenen Bedingungen gelten für elektronische und mechanische Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls.

Die beiden dem Zeitnehmer zur Verfügung stehenden Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls müssen

- mindestens 250 mm hoch und 125 mm breit sein.
- beim Aufstellen an den Seiten des Anschreibertischs für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut zu sehen sein.
- die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls anzeigen, und zwar von „noch kein Foul“ bis maximal vier. Sobald in einem Viertel der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul wieder belebt ist, muss die Anzeige vollständig und ohne Zifferanzeige auf Rot wechseln und damit anzeigen, dass diese Mannschaft die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.

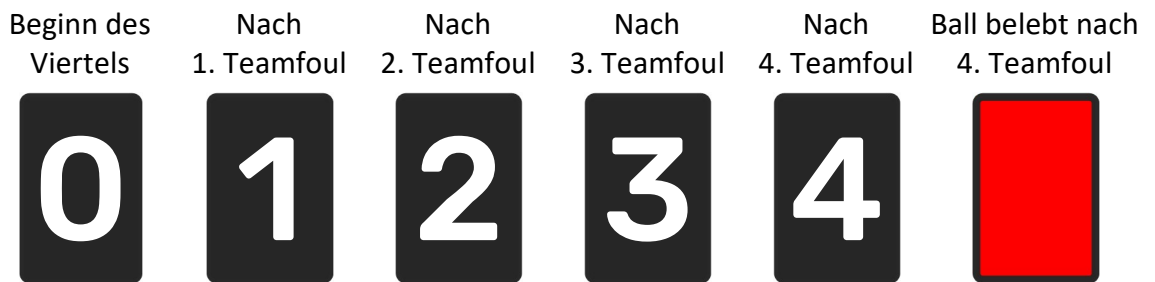


Bild 12a Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls
(Ausführungsbeispiel für elektronische Anzeiger)

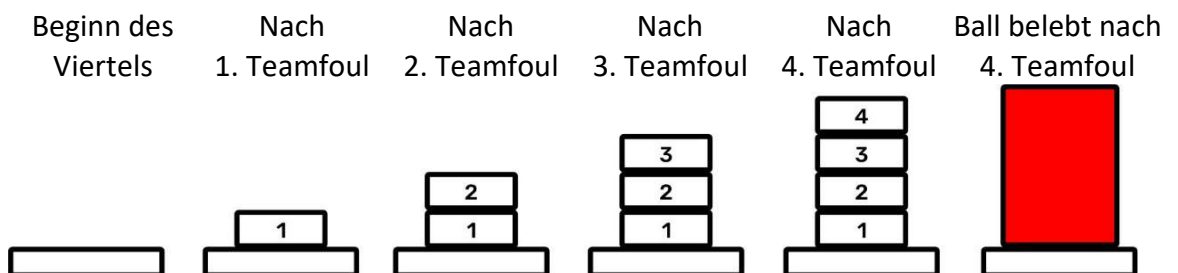


Bild 12b Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls
(Ausführungsbeispiel für mechanische Anzeiger)

9 Einwurfpfeil für Wechselnden Ballbesitz

Dem Anschreiber steht ein Einwurfpfeil (Bild 13) zur Verfügung,

- mit einem Pfeil, der mindestens 100 mm breit und hoch ist.
- mit einem einschaltbaren leuchtend roten Pfeil auf der Vorderseite, der die Richtung des Wechselnden Ballbesitzes anzeigt.

- der mitten auf dem Anschreibertisch steht und für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut zu sehen ist.

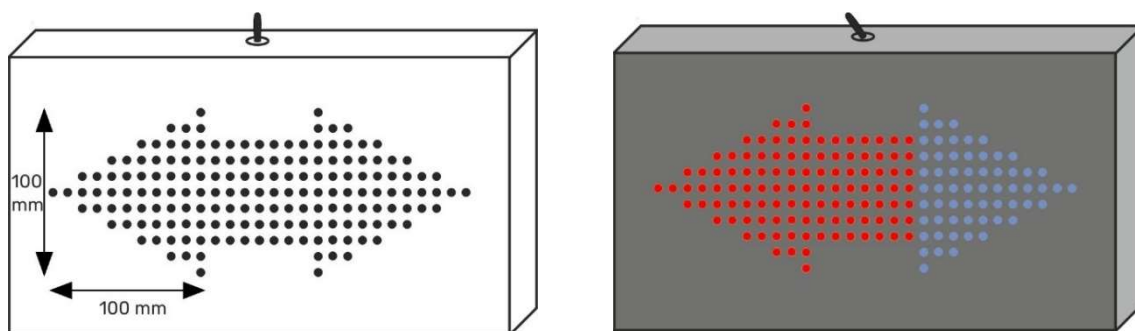


Bild 13 Einwurfspieldaube (Ausführungsbeispiel)

10 Spielfläche

10.1 Die Oberseite der Spielfläche muss bestehen aus:

- Fest verlegtem oder mobilem Holzboden (Stufen 1 und 2).
- Fest verlegtem oder mobilem Glasboden (Stufen 1 und 2).
- Fest verlegtem oder mobilem synthetischem Material (Stufe 2).

10.2 Die Spielfläche muss

- mindestens 32.000 mm lang und mindestens 19.000 mm breit sein.
- eine optisch matte Oberfläche haben.

10.3 Die Spielfläche muss den folgenden sportfunktionalen Anforderungen entsprechen:

Eigenschaftsgruppen	Stufe 1 Festverlegte Spielfläche	Stufe 1 Mobile Spielfläche	Stufe 2 Festverlegte und mobile Spielfläche
Kraftabbau nach EN 14808	≥ 50 % - ≤ 75 %		≥ 40 % - ≤ 75 %
	Absolute Gleichmäßigkeit: (± 5 % vom Durchschnittswert)		
Senkrechte Verformung nach EN 14809	≥ 2.3 mm - ≤ 5.0 mm	≥ 1.5 mm - ≤ 5.0 mm	≥ 1.5 mm - ≤ 5.0 mm
	Gleichmäßigkeit: (± 0.7 mm vom Durchschnittswert)		
Senkrecht Ballverhalten nach EN 12235	≥ 93 %	≥ 93 %	≥ 90 %
	Absolute Gleichmäßigkeit: (± 3 % vom Durchschnittswert)		
Rutschfestigkeit nach EN 13036	Durchschnittswert: ≥ 80 - ≤ 110		
Abnutzungs- beständigkeit nach EN 5470	≤ 80 mg		≤ 100 mg
Spiegelglanzfaktor (%)	≤ 45 % *)		n. a.
	Gleichmäßigkeit (Glanzgrad Abweichung ≤ 10)		
Rolllast nach EN 1569	Dauerhaftes Eindrücken von ≤ 0.5 mm		

Tabelle 3 Anforderungen an Holz- und Glasflächen (Stufen 1 und 2)

*) Empfohlener Wert, um die Blendung der Spielfläche für Spieler und bei TV-Produktionen zu minimieren. Hochglänzende Alternativen können verwendet

werden, sofern die Beleuchtung so angebracht ist, dass unerwünschte Blendung durch das Spielfeld vermieden wird (siehe Kapitel 12 Beleuchtung).

Eigenschaftsgruppen	Stufe 2 – Fest verlegte und mobile Spielfläche	
Kraftabbau nach EN 14808	Punktlastelastizität: 25 % - 75 %	Absolute Gleichmäßigkeit ± 5 % vom Durchschnittswert
	Mischelastizität: 45 % - 75 %	
	Flächenelastizität: 40 % - 75 %	
	Kombinierte Elastizität: 45 % - 75 %	
Senkrechte Verformung nach EN 14809	Punktlastelastizität: ≤ 3.5 mm	Gleichmäßigkeit ± 0.7 mm vom Durchschnittswert
	Mischelastizität: ≤ 3.5 mm	
	Flächenelastizität: 1.5 mm – 5.0 mm	
	Kombinierte Elastizität: 1.5 mm – 5.0 mm	
Senkrecht Ballverhalten nach EN 12235	≥ 90 %	
	Absolute Gleichmäßigkeit ± 3 % vom Durchschnittswert	
Rutschfestigkeit nach EN 13036	Durchschnittswert: ≥ 80 - ≤ 110	
Abnutzungsbeständigkeit nach EN 5470	≤ 1,000 mg	
Spiegelglanzfaktor (%)	n. a.	
Rolllast nach EN 1569	Dauerhaftes Eindrücken von $v \leq 0.5$ mm	

Tabelle 4 Anforderungen an synthetische Spielfläche (Stufe 2)

Die oben definierten Anforderungen müssen an jedem Testpunkt erfüllt sein.

- 10.4 Der Hersteller ist zusammen mit der den Spielboden verlegenden Firma verpflichtet, für jeden Kunden zumindest folgendes zu dokumentieren: Testergebnisse zur Prüfung des Prototyps, Beschreibung der Verlegung des Spielbodens, Wartungshinweise sowie die Testergebnisse zugelassener Prüfer über Inspektion und Zulassung des verlegten Spielbodens.
- 10.5 Die Spielfläche muss bewegliche oder am Spielboden befestigte Korbanlagen so tragen können, dass die Eigenschaften der Korbanlagen nicht beeinträchtigt werden. Umgekehrt muss die mobile Korbanlage so konstruiert sein, dass sich ihr Gewicht über eine größere Auflagefläche verteilt, um in der Spielposition und beim Transport eine Beschädigung der Spielfläche auszuschließen.
- 10.6 Die auf der Spielfläche angebrachten Aufkleber und Farbmarkierungen, die nicht mit einer Lackschicht überzogen sind, müssen dieselbe Griffigkeit und denselben Spiegelglanzfaktor haben wie die in den Tabellen 3 und 4 beschriebenen normalen Spielflächen.

11 Spielfeld

- 11.1 Das Spielfeld wird markiert gemäß den Offiziellen Basketball-Regeln durch eine 50 mm breite Grenzlinie, mit einer zusätzlichen, mindestens 2.000 mm breiten Außenlinie, (Bild 14), die eine stark kontrastierende Farbe haben muss.
- 11.2 Der Anschreibertisch mit einer Mindestlänge von 6.000 mm und einer Mindesthöhe von 800 mm muss auf einem Podium mit einer Mindesthöhe von 200 mm stehen.
- 11.3 Alle Zuschauer müssen in einem Mindestabstand von 2.000 mm vom Außenrand der Begrenzungslinie des Spielfelds sitzen.
- 11.4 Die Höhe der Decke oder des niedrigsten Hindernisses über dem Spielfeld muss mindestens 7 m betragen.

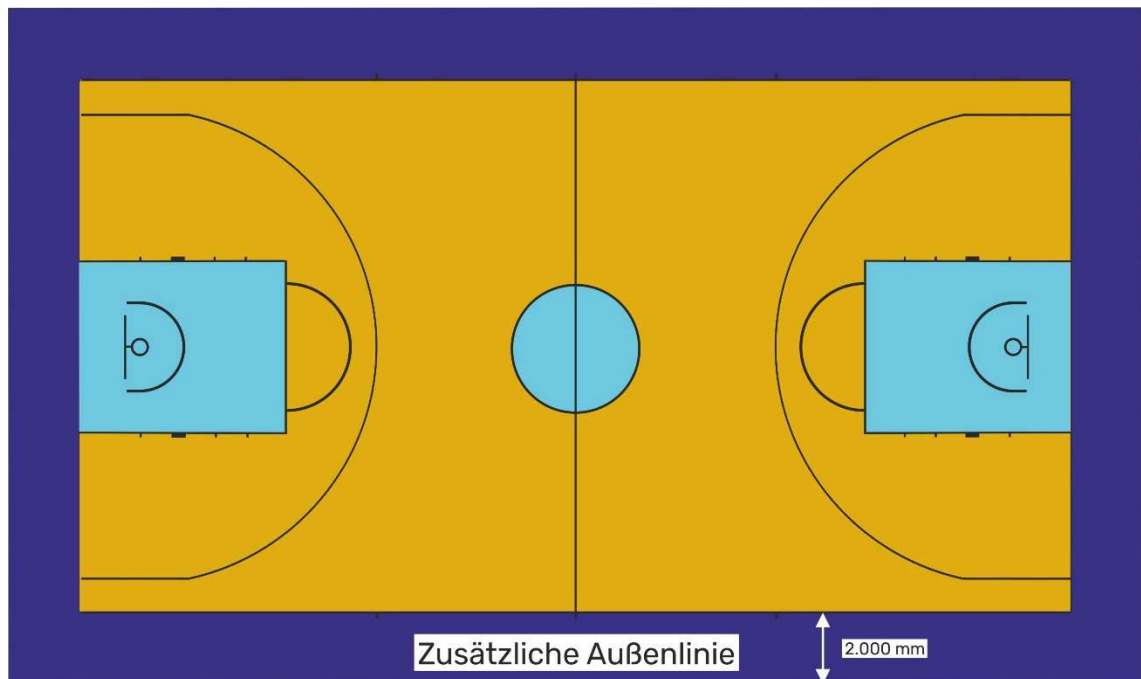


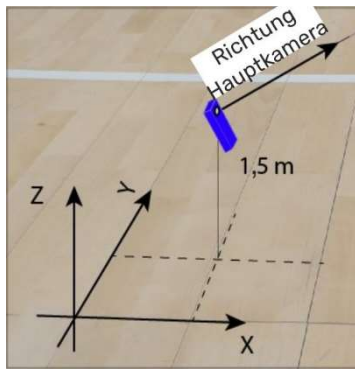
Bild 14 Spielfeld

12 Beleuchtung

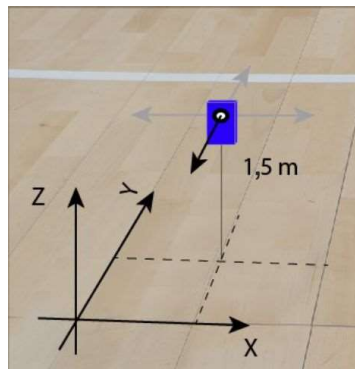
- 12.1 Die senkrechte Ausleuchtung (EC – Ausleuchtung in Richtung der Hauptkamera) und (EV – Ausleuchtung in Richtung der beweglichen Kameras) sind Schlüsselparameter für die Bildqualität. Eine sich ändernde senkrechte Ausleuchtung an unterschiedlichen Stellen auf dem Spielfeld können sich beim Schwenken der Kamera als störend erweisen. Deshalb ist eine vollständig gleichmäßige senkrechte Verteilung der Ausleuchtung über dem gesamten Spielfeld zwingend erforderlich. Dies wird auch Gleichmäßigkeit der Ausleuchtung genannt.

Die senkrechte Ausleuchtung muss in Richtung aller vier Spielfeldseiten, an denen sich die Kameras normalerweise befinden, so gleichmäßig wie möglich erfolgen.

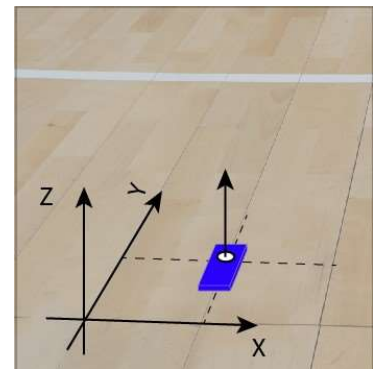
Die waagerechte Ausleuchtung (EH) beschreibt die Lichtmenge, die auf das Spielfeld fällt. Da das ausgeleuchtete Spielfeld den Hauptteil des Kamerabilds darstellt, muss die waagerechte Ausleuchtung so gleichmäßig wie möglich sein, und das Verhältnis zwischen der durchschnittlichen waagerechten Ausleuchtung und der durchschnittlichen senkrechten Ausleuchtung in Richtung der Hauptkamera muss so eingestellt sein, dass eine gute Kontrastqualität der Bilder sichergestellt wird.



Ausleuchtung zur Hauptkamera (EC)



Senkrechte Ausleuchtung (EV)



Waagerechte Ausleuchtung (EH)

12.2 Anforderungen an die Beleuchtung und Empfehlungen

Die Beleuchtung in der Sporthalle muss für Fernsehübertragungen ausgelegt sein, ohne dabei die Spieler und Schiedsrichter zu blenden.

12.2.1 Lichtintensität

- Das Spielfeld muss gleichmäßig und ausreichend ausgeleuchtet sein. Die oben beschriebenen Kriterien müssen ermittelt werden und den Werten der Tabelle 5 entsprechen.
- Es muss zwischen dem Spielfeldbereich (PPA) einschließlich der zusätzlichen Außenlinie von 19 m x 22 m und der gesamten Spielfläche (TPA) einschließlich eines 1,5 m breiten Raums um das Spielfeld (mit den Mannschaftsbänken) von 22 m x 35 m unterschieden werden. Das Raster für die Berechnungen und die normalen Kamerapositionen sind im Anhang 1 dargestellt. Es wird von Durchschnittswerten ausgegangen.
- Für die Beauty-Shot-Kamera ist keine Berechnung erforderlich.

	EC: Ausleuchtung zur Hauptkamera			EV: Senkrechte Ausleuchtung (in allen Richtungen)				EH: Waagerechte Ausleuchtung		
	∅ (lux)	Min/Max	Min/∅	∅ (lux)	Min/Max	Min/∅	Min/Max 4x Richtungen	∅ (lux)	Min/Max	Min/∅
PPA	2000	0,7	0,8	1700	0,7	0,8	0,6	1500-3000	0,7	0,8
TPA	2000	0,6	0,7	1700	0,6	0,7	0,6	1500-3000	0,6	0,7

Tabelle 5 Anforderungen an die Lichtintensität

12.2.2 Vermeidung der Blendung in Richtung Hauptkamera

Die Spiegelung von hellen Lichtquellen können helle Flecken auf dem Spielfeld verursachen, die das Kamerabild wie unten beschrieben beeinflussen. Blendungen, die durch starke Reflexionen von glänzende Spielfeldoberflächen in Richtung der Hauptkamera verursacht werden, müssen insbesondere bei den Spielfeldlinien vermieden werden.



Durch sorgfältiges Beachten einfacher geometrischer Grundsätze können unerwünschte Spiegelungen oft vermieden werden (siehe Anhang 2).

12.2.3 Blendung

Es ist unabdingbar, dass die Spieler nicht geblendet werden. Die Positionierung der Beleuchtung und die Ausleuchtrichtung muss die Sicht der Spieler berücksichtigen (siehe Anhang 2). Die Intensität der Lichtquelle muss an der Installationshöhe angepasst werden.

12.2.4 Zuschauerbereiche

Die durchschnittliche Leuchtstärke in Richtung der Hauptkamera muss für die ersten 10 bis 15 Sitzreihen 10 % bis 15 % der durchschnittlichen Leuchtstärke auf dem Spielfeld betragen. Die Leuchtstärke hinter den ersten 15 Sitzreihen ist gleichmäßig zu reduzieren.

12.2.5 Lichtquellen

Flimmerfaktor, Farbwiedergabe-Index und Farbtemperatur sind nachfolgend beschrieben. Jeder Punkt der gesamten Spielfläche muss den in der Tabelle 6 angeführten Anforderungen entsprechen.

- Der Begriff Flimmerfaktor beschreibt die Modulationstiefe der zeitlichen Änderung der Beleuchtungsstärke an einer vorgegebenen Fläche über einen definierten Zeitabschnitt. Er ergibt sich aus dem Minimum und dem Maximum der Beleuchtungsstärke an einem Punkt innerhalb des Zeitabschnitts und wird in Prozent angegeben. Dieses Flimmern in der Beleuchtung kann die Qualität der Fernsehbilder beeinträchtigen, insbesondere bei der Anwendung von Zeitlupe. Die Intensität der Entladungslampen (werden normalerweise bei Sportbeleuchtungen verwendet) schwankt aufgrund der 50 Hz oder 60 Hz Versorgungsspannungsfrequenzen, sofern sie mit einer elektromagnetischen Ansteuerung betrieben werden.
- Die Farbwiedergabe einer Lichtquelle ist ein Messwert, der das Vergleichsvermögen einer Objektfarbe im künstlichem Licht gegenüber idealem oder natürlichem Licht aufzeigt. Der Farbwiedergabewert ist ein wichtiges Merkmal sowohl für Fernsehübertragungen als auch für die Zuschauer in der Sporthalle.
- Die Farbtemperatur beschreibt bei einer Lichtquelle, wie warm (Rot) oder kalt (Blau) das Licht erscheint. Bei Fernsehübertragungen wird eine gleichmäßige Farbtemperatur verlangt.

Flimmerfaktor	Farbwiedergabe (CRI)	Farbtemperatur (K)	
≤ 1 %	≥ Ra 80	4000 - 6000	± 500 K vom Durchschnitt

Tabelle 6 Anforderungen an die Beleuchtung

Die gesamte Spielfeldbeleuchtung ist mindestens 90 Minuten vor Spielbeginn einzuschalten und gemäß den Anforderungen für das Aufwärmen vor dem Spiel und das Spiel selbst anzulassen. Sie muss bis mindestens 30 Minuten nach Spielende vollständig eingeschaltet bleiben.

Mannschaftsvorstellungen oder spezielle Eröffnungsfeierlichkeiten und Unterhaltungen mit Suchscheinwerfern sind nur dann zulässig, wenn die Beleuchtungsanlage sofort wieder eingeschaltet werden kann, ohne die Beleuchtungseigenschaften zu verändern.

12.2.6 Sichtüberprüfung

Zur Bewertung der Lichtinstallation ist eine Sichtüberprüfung durchzuführen.

Von der Hauptkameraposition aus darf keine Lichtspiegelung sichtbar sein. Da Fernsehkameras empfindlicher als das menschliche Auge sind, kann dies mit Bildern einer Digitalkamera überprüft werden. Auf Flutlichtbeleuchtung, unabhängig davon, woher diese kommt, muss geachtet werden. Die Spieler dürfen keinesfalls geblendet werden, insbesondere wenn sie zum Korb schauen.

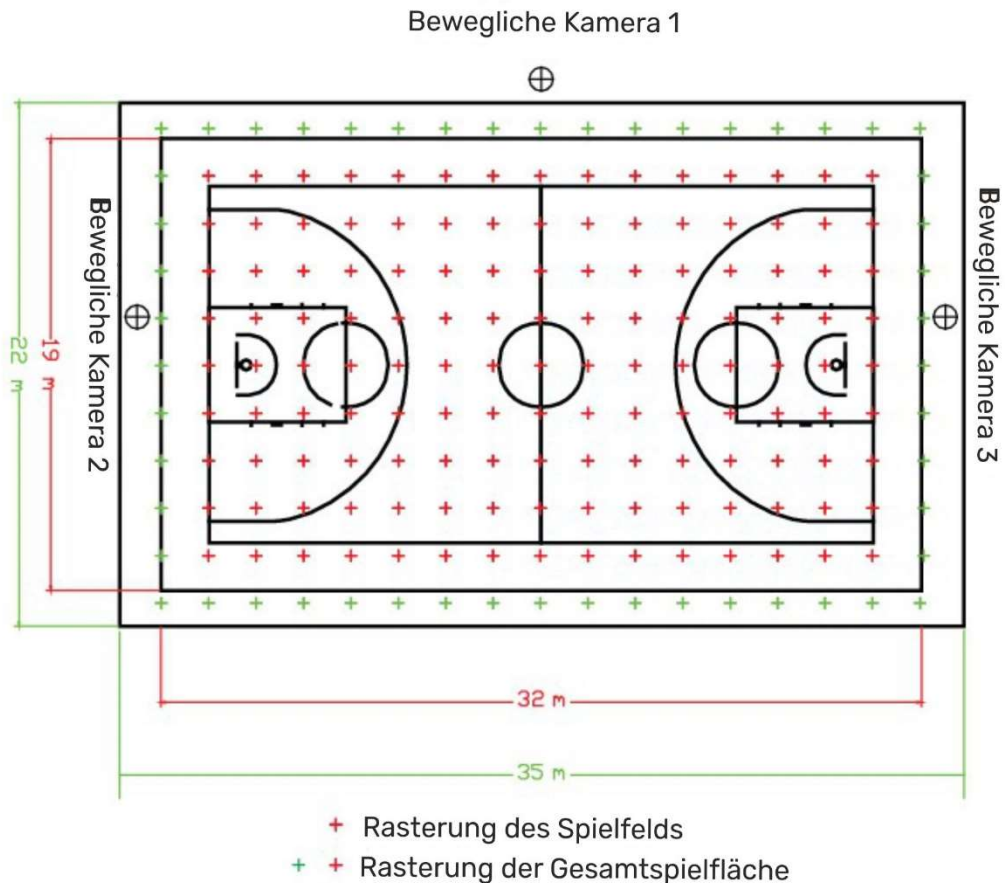
Anhang 1 Kamerapositionen und Rasterpunkte für die Berechnungen



Beauty Shot Kamera



Hauptkameras

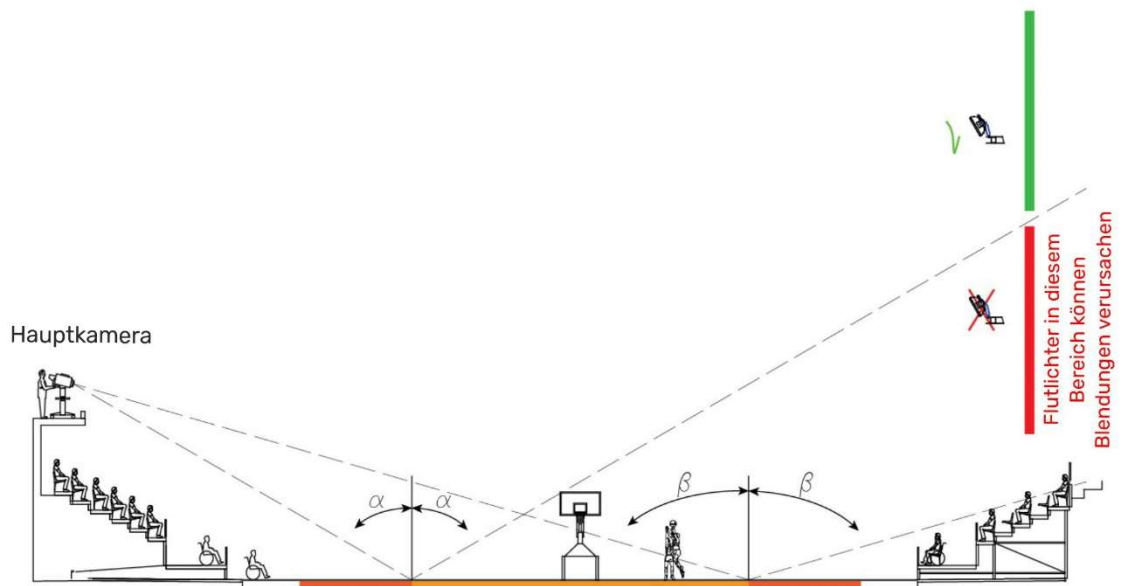


Anhang 2 Empfohlene Beleuchtungspositionen

Die Positionierung des Flutlichts ist für die Erfüllung der Beleuchtungsanforderungen kritisch. Es muss sichergestellt werden, dass die Beleuchtungsanforderungen erfüllt werden, ohne die Sicht der Spieler zu beeinträchtigen oder die Hauptkamera zu blenden.

Der Beleuchtungsdesigner kann für das Flutlicht die beste technische Installationslösung vorschlagen. Es wird dringend empfohlen, bei der Planungsphase von Anfang an einen Beleuchtungsspezialisten hinzuzuziehen.

Sobald die Position der Hauptkamera festgelegt ist, kann die Ursache von Blendungen anhand des untenstehenden Bilds minimiert werden, indem die Installation von Flutlicht in den verbotenen Bereichen vermieden wird.



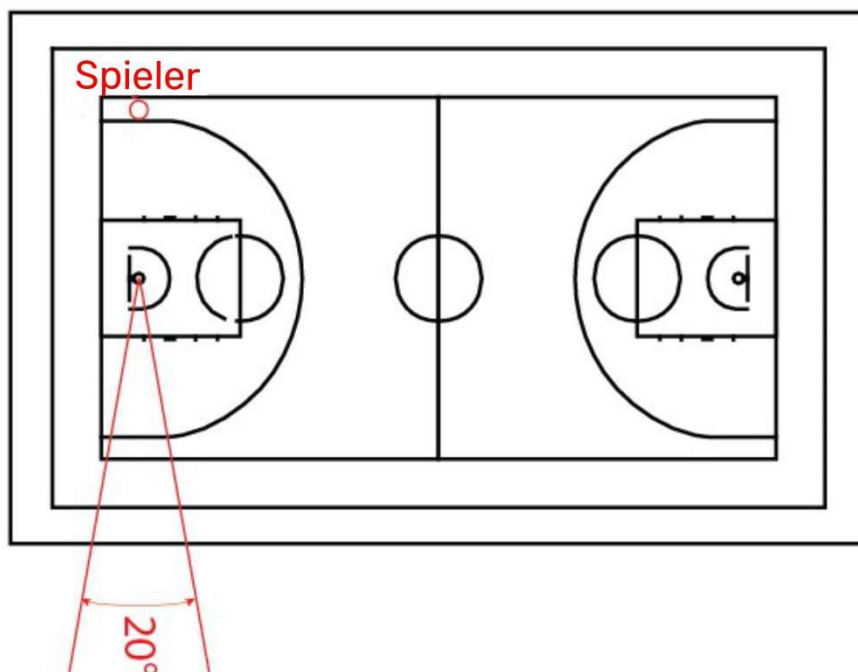
Verbotene Bereiche für Flutlicht, um Blendungen der Hauptkamera zu vermeiden.



Der Winkel der Strahlrichtung der Beleuchtung (senkrecht von unten gemessen) beträgt idealerweise $\leq 60^\circ$, um die Spieler nicht zu blenden.

Die Positionierung des Flutlichts muss hinsichtlich der Ausrichtung sorgfältig ausgewählt werden. Sie darf die Spieler insbesondere beim Korbwurf nicht beeinträchtigen.

Das nachstehende Beispiel zeigt eine kritische Positionierung des Flutlichts. Im Beispiel ist das Flutlicht im 20° -Bereich angebracht, darf aber keinesfalls direkt in Richtung eines Korbwerfers leuchten.



13 Pfeifen-gesteuerte Zeitnahme

- 13.1 Schiedsrichter können, um die Spieluhr zu stoppen, ein Pfeifen-gesteuertes Zeitnahme-System verwenden, welches an die Spieluhr angeschlossen ist, vorausgesetzt dieses System kommt bei allen Spielen eines Wettbewerbs zum Einsatz. Die Schiedsrichter starten auch die Spieluhr, die jedoch gleichzeitig ebenfalls vom Zeitnehmer gestartet wird. Alle von der FIBA zugelassenen Anzeigetafeln sollen eine Anschlussmöglichkeit für ein Pfeifen-gesteuertes Zeitnahme-System für die Spieluhr haben.
- 13.2 Das Pfeifen-gesteuerte Zeitnahme-System stoppt die Spieluhr innerhalb von 0,1 Sekunden, sobald ein Schiedsrichter pfeift.
- 13.3 Die Spieluhr muss mit dem Pfeifen-gesteuerten Zeitnahme-System von allen Positionen auf dem Spielfeld aus gestoppt und gestartet werden können.
- 13.4 Die Spieluhr darf mit dem Pfeifen-gesteuerten Zeitnahme-System nur durch einen Schiedsrichterpfiff gestoppt werden, nicht aber durch externe andere Pfeife jeder Art.

14 Pfeife

- 14.1 Die Pfeife für die Schiedsrichter muss in Lautstärke und Frequenz den in der Tabelle 7 angeführten Anforderungen entsprechen.
- 14.2 Die Pfeife muss
- wiederholtes Pfeifen mit hohem Druck aushalten (Haltbarkeitstest).
 - wiederholtes Herunterfallen aushalten (Bruchtest).

Alle folgenden Werte müssen in einer Entfernung von 3 m vor der Pfeife gemessen werden.

Wettbewerb	Lautstärke bei 8.3 kPa			Frequenz bei 8.3 kPa		
	Eingangstest	Nach Haltbarkeitstest	Nach Bruchtest	Eingangstest	Nach Haltbarkeitstest	Nach Bruchtest
Stufe 1	≥ 105	≥105 & ± 10 % vom Eingangstest		≥ 170	≥ 170 Hz & ± 10 % vom Eingangstest	
Stufe 2	≥ 95	≥ 95 & ± 10 % vom Eingangstest		≥ 150	≥ 150 Hz & ± 10 % vom Eingangstest	

Tabelle 7 Lautstärke- und Frequenzanforderungen für Pfeifen

- 14.3 Die Pfeifen müssen aus Materialien bestehen, die den Benutzer nicht schädigen. Deshalb müssen die Pfeifen folgende Anforderungen erfüllen, sofern örtliche Standards keine Abweichungen zulassen:
- EN 71-3+A1: Sicherheit von Spielzeug – Teil 3; Migration der Elemente Aluminium, Antimon, Arsen, Barium, Bor, Cadmium, Chrom(III), Chrom(VI), Kobalt, Kupfer, Blei, Mangan, Quecksilber, Nickel, Selen, Strontium, Zinn und Zink.
 - PAK Tests in Verbindung mit der REACH-Verordnung, Anhang VII für folgende Stoffe: Benzo[a]pyrene (BaP), Benzo[e]pyrene (BeP), Benzo[a]anthracene (BaA), Chrysen (CHR), Benzo[b]fluoranthene (BbFA), Benzo[k]fluoranthene (BkFA) & Dibenzo[a,h]anthracene (DBAha).
 - Phthalates Tests in Verbindung mit der REACH-Verordnung, Anhang VII für folgende Stoffe: Di-2-ethylhexyl phthalates (DEHP), Diisononyl phthalate (DINP), Dibutyl phthalate (DBP), Di-n-octyl phthalate (DNOP, Benzylbutyl phthalate (BBP), and Diisodecyl phthalate (DIDP).

15 Werbebanden

15.1 Werbebanden dürfen unter folgenden Voraussetzungen um das Spielfeld aufgestellt werden:

- Der Mindestabstand von den End- und Seitenlinien muss 2.000 mm betragen. Sie dürfen an allen Seiten um das Spielfeld aufgestellt werden (Bild 16 und 17).
- An den Endlinien muss ein Zwischenraum von mindestens 900 mm auf beiden Seiten der transportablen Korbanlage vorhanden sein, damit die Bodenwischer und Kameramänner bei Bedarf hindurch können. Auch für die Spieler kann diese Lücke eine Option sein.
- An der Tischseite muss ein Zwischenraum von mindestens 2.000 mm auf beiden Seiten des Anschreibtisches eingehalten werden, damit Spieler, Ersatzspieler und Trainer hindurch können (Bild 17).
- Bei Spielen, die vom Fernsehen übertragen werden, müssen sie auf der Seite gegenüber der Hauptkamera aufgestellt sein.
- Werbetafeln an der Vorderseite des Anschreibtisches sind zulässig, sofern sie unmittelbar an der Vorderseite und waagrecht und senkrecht bündig mit dem Tisch abschließen.

15.2 Für die Werbebanden gilt:

- Sie dürfen nicht höher als 1.000 mm sein.
- Sie müssen um die Oberkante und Seitenkanten herum mit einer Dicke von mindestens 20 mm gepolstert sein (Bild 15) und alle Sicherheitsanforderungen für die Spieler bei der Polsterung der Korbstütze nach Kapitel 1.5.6 erfüllen.
- Sie dürfen keine scharfen Kanten haben. Alle Ränder und Ecken müssen abgerundet sein.
- Sie müssen den nationalen Sicherheitsstandards für elektrische Geräte des jeweiligen Landes genügen.
- Alle motorgetriebenen Teile müssen verkleidet sein.
- Sie dürfen nicht entflammbar sein.
- Sie müssen dem direktem Aufprall eines Basketballs standhalten gemäß dem Ball-Aufpralltest.

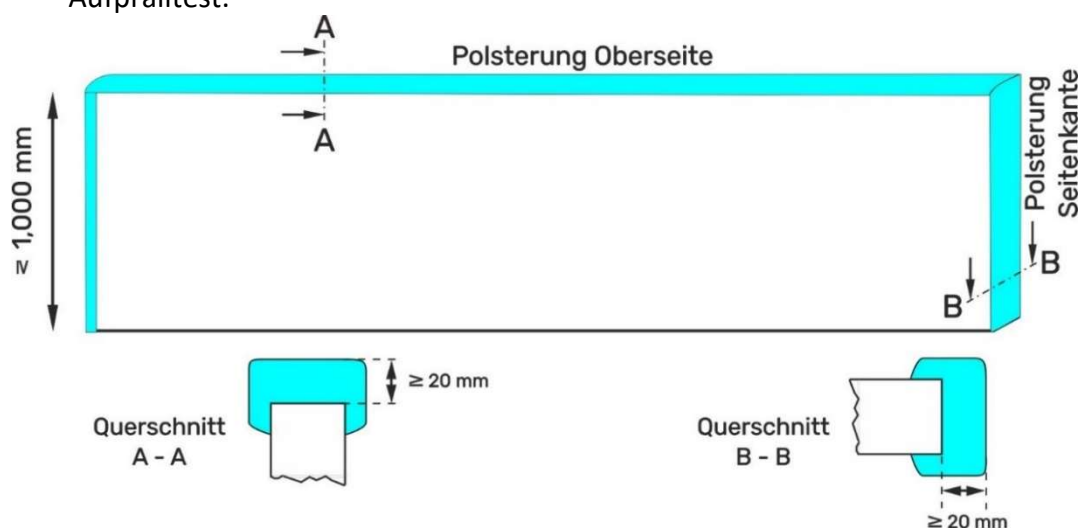


Bild 15 Werbebanden – Polsterung

15.3 Für die Herstellung wird empfohlen, dass die Werbebanden eine

- dimmbare Ausleuchtung haben, sowie eine
- Bildwiederholfrequenz von mehr als 3.800 Hz haben.

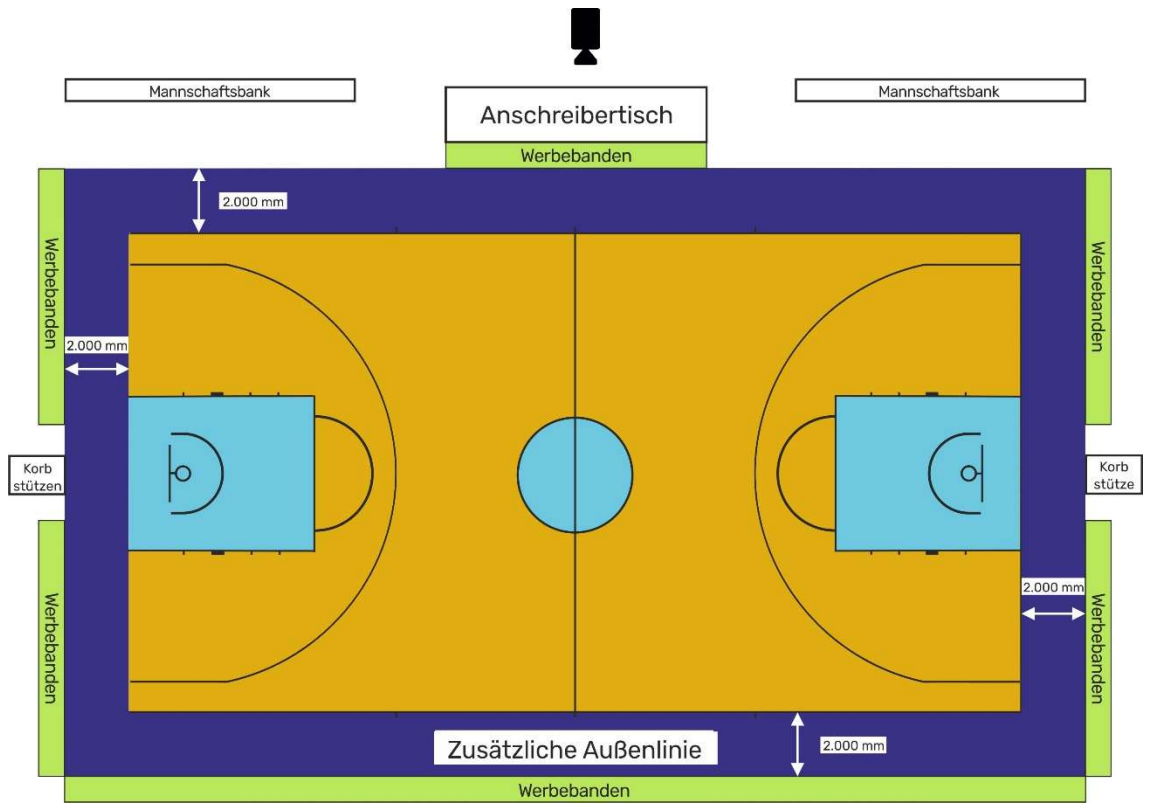


Bild 16 Werbebanden – Hauptkamera auf der Tischseite

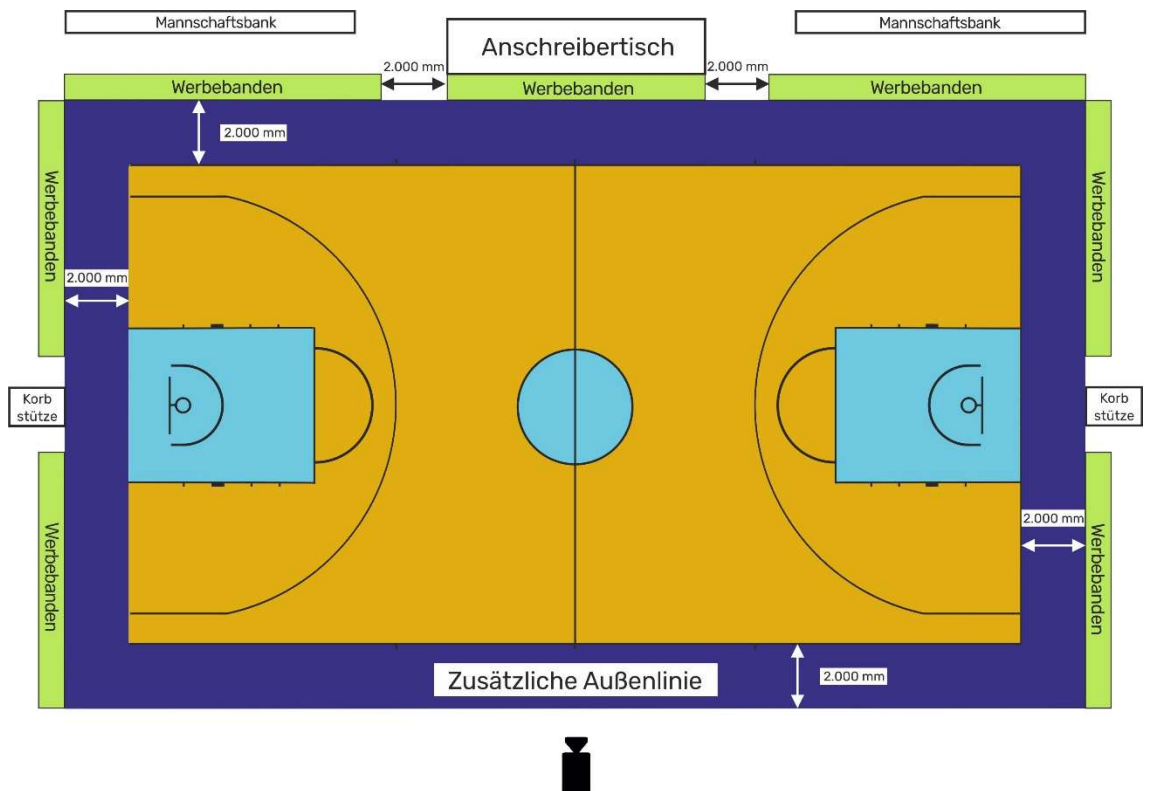


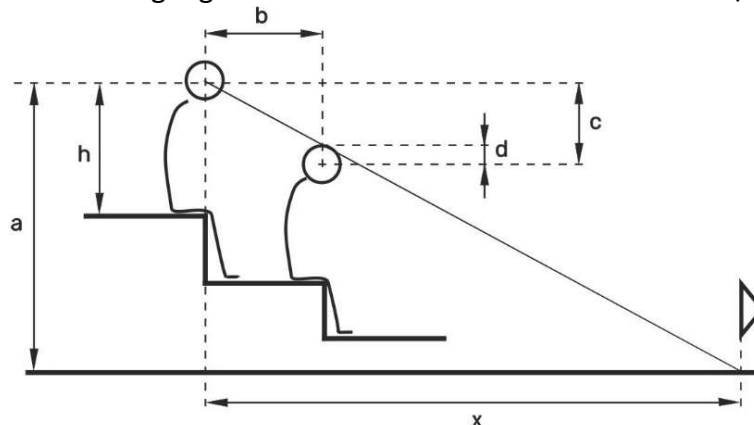
Bild 17 Werbebanden – Hauptkamera auf der Gegenseite

16 Zuschauerbereiche

Bei den nachstehenden Angaben in den Kapiteln 16.2 bis 16.6 handelt es sich lediglich um Empfehlungen. Alle Bauteile der Bestuhlung müssen den örtlichen oder nationalen gesetzlichen Bestimmungen vollauf entsprechen.

16.1 Für die Zuschauerbereiche gilt:

- Die Zuschauer, einschließlich behinderter Personen, müssen sich frei bewegen können.
- Sie müssen eine bequeme Sicht auf die Veranstaltung ermöglichen.
- Eine freie, ungehinderte Sichtlinie muss von allen Plätzen aus gewährleistet sein, wie im Bild 18 gezeigt, sofern es keine abweichenden örtlichen Bestimmungen gibt.
- Alle zugänglichen Teile dürfen keine scharfen Ecken/Kanten haben.



$h = 800 \text{ mm}$
 $d > 100 \text{ mm}$

$$x = \frac{a \cdot b}{c - d}$$

Bild 18 Sichtlinie für Zuschauer

16.2 Definition des Fassungsvermögens, sofern örtliche Bestimmungen keine Abweichungen hierzu zulassen:

- Das gesamte Fassungsvermögen einer Sporthalle ist die Summe aller Sitz- und Stehplätze.
- Die Anzahl der Sitzplätze entspricht entweder der Gesamtzahl der Sitze oder der Gesamtlänge der Sitzreihen oder -bänke in Metern geteilt durch 480 mm.
- Die Anzahl der Stehplätze ergibt sich aus der gesamten Stehplatzfläche, wobei 35 Zuschauer pro 10 m² anzusetzen sind.

16.3 Der Zuschauerraum muss den folgenden Bestimmungen entsprechen, es sei denn, örtliche Bestimmungen lassen Abweichungen zu:

- Das Material der unterschiedlichen Sitzbauteile muss den Anforderungen entsprechen, wie sie in EN 13200-4: Zuschaueranlagen – Sitze – Produktmerkmale beschrieben sind.
- Alle Metallteile, einschließlich der für die Installation benötigten Befestigungen und Klammern, müssen korrosionsbeständig nach der EN ISO 9227: Korrosionsprüfungen in künstlichen Atmosphären – Salzsprühnebelprüfungen sein.
- Alle Kunststoffteile müssen gegen Witterungseinflüsse beständig und lichtecht nach der EN ISO 4892-2: Kunststoffe – Künstliches Bestrahlen oder Bewittern in Geräten – Xenonbogenlampen sein.
- Alle Bauteile der Bestuhlung müssen den örtlichen oder nationalen gesetzlichen Bestimmungen zum Brandschutz in den vorgesehenen Verkaufs- und Montagebereichen vollauf entsprechen.

16.4 Die im Bild 19 dargestellten Sitzabmessungen sind empfohlen, es sei denn örtliche Bestimmungen weichen davon ab:

- F: Die Sitztiefe darf nicht kleiner als 350 mm sein.
- Cse: Die Sitzhöhe darf nicht mehr als 450 mm betragen.
- S: Es wird empfohlen, dass die Rückenlehne (sofern vorhanden) nicht höher als 300 mm ist.

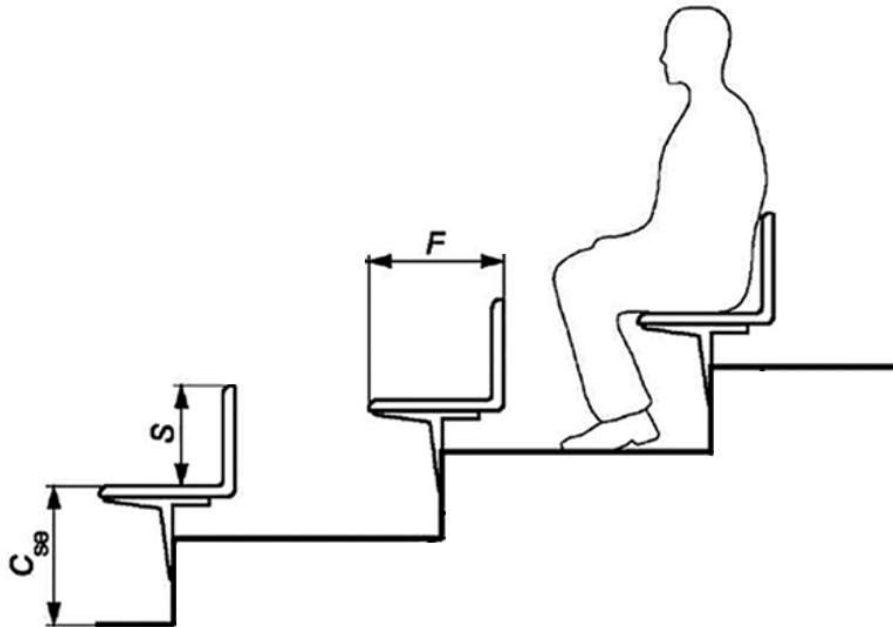


Bild 19 Empfehlungen für die Zuschauersitze

16.5 Es wird empfohlen, dass die Bestuhlung folgende Testanforderungen erfüllt:

- Statische Belastungsprüfung an Sitzfläche und Rückenlehne, nach EN 1728
- Statische Belastung der Sitzvorderkante, nach EN 1728
- Nach vorne gerichtete statische Belastungsprüfung der Rückenlehnen, nach EN 1728
- Senkrechte Belastung der Rückenlehnen, nach EN 1728
- Statische Belastungsprüfung in seitliche Richtung auf die Armlehnen, nach EN 1728
- Nach unten gerichtete statische Belastungsprüfung der Armlehne, nach EN 1728
- Kombinierte Dauerhaltbarkeitsprüfung an Sitzfläche und Rückenlehne, nach EN 1728
- Dauerhaltbarkeitsprüfung an der Vorderkante der Sitzfläche, nach EN 1728
- Dauerhaltbarkeitsprüfung von Sitzmöbeln mit einer Mehrpunkt-Rückenlehne, nach EN 12727
- Dauerhaltbarkeitsprüfung der Armlehne, nach EN 1728
- Stoßprüfung der Sitzfläche, nach EN 1728
- Schlagprüfung der Armlehne, nach EN 1728
- Schlagprüfung der Rückenlehne, nach EN 1728
- Betätigung von Klappsitzen, nach EN 1728.

16.6 Die Beschriftung der Bestuhlung muss folgendes enthalten, es sei denn örtliche Bestimmungen weichen davon ab:

- Herstellerzeichen oder -logo
- Produktidentifikation
- Fertigungsnummer
- Herstellungsjahr.

16.7 Ausfahrbare (ausziehbare) und demontierbare Tribünen müssen nach den nationalen/örtlichen Bauvorschriften und Sicherheitsnormen getestet werden und müssen den nachfolgenden Normen entsprechen, sofern örtliche Normen keine Abweichungen zulassen:

- EN 13200-5. Zuschaueranlagen – Teil 5: Ausfahrbare (ausziehbare) Tribünen

- EN 13200-6. Zuschaueranlagen – Teil 6: Demontierbare (provisorische) Tribünen

Jede derartige Konstruktion ist von einem fachkundigen Ingenieur zu begutachten und abzunehmen. Hierzu sind Konstruktionsberechnungen vorzulegen sowie unabhängige Testberichte zur Traglast, die die Einhaltung aller nationalen und örtlichen Standards und Genehmigungen nachweisen.

17 Literaturverzeichnis

- [1] FIBA Handbook of Test Methods and Requirements, FIBA Equipment and Venue Centre.
- [2] National Color System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102.
- [3] RAL FARBEN
- [4] EN 1270: Spielfeldgeräte – Basketballgeräte – Funktionelle und sicherheitstechnische Anforderungen, Prüfverfahren.
- [5] EN14808: Sportböden – Bestimmung des Kraftabbaus.
- [6] EN14809: Sportböden – Bestimmung der vertikalen Verformung.
- [7] EN 12235: Sportböden – Sportböden – Bestimmung der Ballreflexion.
- [8] EN 13036-4: Oberflächeneigenschaften von Straßen und Flugplätzen – Prüfverfahren – Teil 4: Verfahren zur Messung der Griffbarkeit von Oberflächen: Der Pendeltest.
- [9] EN 5470-1: Mit Kautschuk oder Kunststoff beschichtete Textilien – Bestimmung des Abriebwiderstands – Teil 1: Taber-Abriebprüfgerät.
- [10] EN 1569: Sportböden – Bestimmung des Verhaltens bei rollender Last.
- [11] EN 71-3+A1: Sicherheit von Spielzeug – Teil 3: Migration bestimmter Elemente Aluminium, Antimon, Arsen, Barium, Bor, Cadmium, Chrom(III), Chrom(VI), Cobalt, Kupfer, Blei, Mangan, Quecksilber, Nickel, Selen, Strontium, Zinn und Zink.
- [12] REACH Empfehlungen: PAK Tests in Verbindung mit der REACH-Verordnung, Anhang VII: Benzo[a]pyrene (BaP), Benzo[e]pyrene (BeP), Benzo[a]anthracene (BaA), Chrysen (CHR), Benzo[b]fluoranthene (BbFA), Benzo[k]fluoranthene (BkFA) & Dibenz[a,h]anthracene (DBAha).
- [13] REACH Empfehlungen: Phthalates Tests in Verbindung mit der REACH-Verordnung, Anhang VII: Di-2-ethylhexyl phthalates (DEHP), Diisononyl phthalate (DINP), Dibutyl phthalate (DBP), Di-n-octyl phthalate (DNOP, Benzylbutyl phthalate (BBP), and Diisodecyl phthalate (DIDP).
- [14] EN 13200-4: Zuschaueranlagen – Sitze – Produktmerkmale.
- [15] EN ISO 9227: Korrosionsprüfungen in künstlichen Atmosphären – Salzsprühnebelprüfungen.
- [16] EN ISO 4892-2: Kunststoffe – Künstliches Bestrahlen oder Bewittern in Geräten – Xenonbogenlampen.
- [17] EN 1728: Möbel – Sitzmöbel – Prüfverfahren zur Bestimmung der Festigkeit und Dauerhaltbarkeit.
- [18] EN 12727: Möbel – Festmontiertes Reihengestühl – Anforderungen an die Sicherheit, Festigkeit und Dauerhaltbarkeit.
- [19] EN 13200-5. Zuschaueranlagen – Teil 5: Ausfahrbare (ausziehbare) Tribünen
- [20] EN 13200-6. Zuschaueranlagen – Teil 6: Demontierbare (provisorische) Tribünen