



# Offizielle Basketball- Regeln

Beschlossen vom Internationalen  
Basketball-Verband (FIBA) 2024

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

**FIBA**

# Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln 2024 der FIBA

Gültig ab 1. Oktober 2024

Version 2.0 vom August 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](mailto:info@basketball-bund.de)

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

*Arbeitsgruppe Regeln* des Deutschen Basketball Bundes e. V.

---

# Vorwort

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

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

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

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

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

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

Zusätzliches Material:

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

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

---

## INHALTSVERZEICHNIS

---

### **Offizielle Basketball-Regeln – Spielregeln**

Artikel 1.2	Verantwortung aller Spielteilnehmer .....	5
Artikel 17	Einwurf .....	5
Artikel 2	Spielfeld.....	6
Artikel 31.2.4	Stören des Balls (Änderung der Formulierung).....	6
Artikel 40	Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation .....	7
Artikel 3	Ausrüstung .....	8
Artikel 49	Pflichten des Zeitnehmers .....	8
Artikel 44	Korrigierbare Fehler .....	9
Artikel 48	Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten .....	12
Anhang A	Schiedsrichter-Handzeichen.....	14
Anhang C	Verfahren im Falle eines Protests.....	15
Anhang D	Klassifizierung von Mannschaften.....	15
Anhang F	Instant Replay System.....	16

### **Offizielle Basketball-Regeln – Technischer Anhang**

7	Schilder für Anzahl der Spielerfouls.....	18
---	---	----

### **Offizielle Basketball-Regeln – Regelinterpretationen**

Artikel 36	Technisches Foul / Vortäuschen eines Fouls .....	19
------------	--	----

# Änderungen in den Offiziellen Basketball-Regeln 2024

## Artikel 1.2 Verantwortung aller Spielteilnehmer

### *Anlass der Änderung*

Insbesondere wegen der Änderungen in Art. 44 (Korrigierbare Fehler) wurde es erforderlich, eine allgemeine Aussage zum Verhalten aller Spielteilnehmer zu treffen.

### *Neuer Text im Regelheft*

#### **Art. 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.

## Artikel 17 Einwurf

### *Anlass der Änderung*

Wünscht der Trainer nach eigener Auszeit in den letzten zwei Minuten, den Einwurf ins Vorfeld zu verlegen, bleibt es grundsätzlich bei derselben Spielfeldseite wie der Originalort im Rückfeld. Ist die Spielfeldseite, wie nach Korberfolg, nicht festgelegt, kann die Seite des Einwurfs im Vorfeld vom Trainer bestimmt werden.

Dies erfordert auch einen Zusatz bei den Spielfeld-Markierungen (Artikel 2.5.6).

### *Neuer Text im Regelheft*

#### **Art. 17 Einwurf**

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 Einwurf 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 Anschreibertisches oder der Gegenseite stattfindet.**



### ***Neuer Text im Regelheft***

#### **Art. 31 Stören des Balls**

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

- 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.

## **Artikel 40 Höchstzahl von Spielerfouls, Spieldisqualifikation**

### ***Anlass der Änderung***

Die Regeln ließen klare und vollständige Festlegungen vermissen, wann ein Mannschaftsmitglied einschließlich Spieler oder Trainer zu disqualifizieren sind. Es gab dabei unnötige Verzögerungen beim Verlassen der Halle und Aufsuchen der Umkleidekabine.

Um eine zügige Spielfortsetzung zu gewährleisten, müssen sich alle Spielteilnehmer an festgelegte Abläufe halten.

Diese Änderungen werden zu konsequenten Verbesserungen der Regeln (siehe unten) und des Technischen Anhangs führen.

### ***Neuer Text im Regelheft***

#### **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 3 Ausrüstung

Folgende Ausrüstung ist erforderlich:

- Anschreibebogen
- Tafeln für Spieler- und Trainerfouls
- Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls

Für eine genauere Beschreibung der Ausrüstung wird auf den Technischen Anhang verwiesen.

## 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.

## Artikel 44 Korrigierbare Fehler

### *Anlass der Änderung*

Die bisherigen Regeln erlaubten, Fehler beim Spielstand oder der Spielzeit jederzeit während des Spiels zu korrigieren, selbst nach Spielende und mit einer nachträglichen Änderung des Spielergebnisses.

Es gab Spiele bei FIBA-Hauptwettbewerben mit gewerteten, aber nicht erzielten Körben, falsch zugesprochenen Freiwürfen und fehlenden Punkten auf dem Anschreibebogen. Der neue Regeltext schafft hier größere Klarheit und logisch bessere Vorschriften zu einer für alle gerechten Fehlerkorrektur.

### *Neuer Text im Regelheft*

#### **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 Schlussignals zum Ende des Spiels zum toten Ball, kann ein Fehler der 1. Kategorie nur noch dann korrigiert werden, wenn er nach der letzten Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter vor dem Schlussignal aufgetreten ist. In diesem Fall muss der Fehler unmittelbar nach Spielende korrigiert werden, wobei beide Mannschaften auf dem Spielfeld oder in der Nähe ihrer Mannschaftsbank bleiben müssen.

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 Schlusssignals zum toten Ball wird.

## Artikel 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

### *Anlass der Änderung*

Bedingt durch die Änderungen bei Art. 44 (Korrigierbare Fehler)

### *Neuer Text im Regelheft*

#### **Art. 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 auflären 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** *(fehlt im FIBA-Dokument)*

### **Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers**

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

- **durch Hochheben der GD-Tafel anzeigen, dass ein Spieler oder Trainer für das Spiel zu disqualifizieren ist (GD).**

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

- Er stoppt die Spieluhr, wenn
  - das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat, **und der Schiedsrichter die Regelübertretung abpfeift.**

## Anhang A – Schiedsrichter-Handzeichen

### Anlass der Änderung

Wird ein Spieler bei seiner Korbwurfbewegung gefoult, entschließt sich danach aber zu passen, beendet er damit seine Korbwurfbewegung. Das hierfür neue Handzeichen sorgt damit bei allen für sofortige Klarheit.

### Neues Handzeichen

#### WEGPASSEN NACH FOUL



Handflächen beider Arme  
zur Seite bewegen

## Anhang B – Anschreibebogen (fehlt im FIBA-Dokument)

### B.8 Fouls

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.8.3.7 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.13 Trainer-Challenge

B.13.2 Nach Spielende muss der Anschreiber die nicht genutzten Kästchen für Trainer-Challenge (HCC) durch zwei waagerechte Linien entwerten.

## Anhang C – Verfahren im Falle eines Protests

### *Anlass der Änderung*

Bedingt durch die Änderungen bei Art. 44 (Korrigierbare Fehler)

### *Neuer Regeltext*

- C.1** Eine Mannschaft kann Protest einlegen, wenn sie glaubt, benachteiligt worden zu sein, durch
- a) einen Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, welche von den Schiedsrichtern gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) zwar erkannt wurden und hätten korrigiert werden können, dies aber unterlassen haben.
  - b) eine Entscheidung auf Spielverlust, Spielabbruch, verspäteten Spielbeginn oder Spielausfall.
  - c) einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Einsatzberechtigung.
- C.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.

## Anhang D – Klassifizierung von Mannschaften

### *Anlass der Änderung*

Die bisherige Regelung hatte die FIBA-Rangliste als letztes Kriterium, kann aber nur auf FIBA-Wettbewerbe für Nationalmannschaften angewendet werden. Für andere Wettbewerbe wurde ein neues Kriterium eingeführt.

### *Neuer Regeltext*

- 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 Korbdifferenz in den Spielen gegeneinander.
  - Höhere Anzahl der erzielten Korbpunkte in den Spielen gegeneinander.
  - Höhere Korbdifferenz 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.

## Anhang F – Instant Replay System

### **Anlass der Änderungen**

„Jederzeit überprüfbar“ (F.3.3): Änderungen erforderlich wegen der konsequenten Verbesserungen in Artikel 44 und den dortigen redaktionelle Änderungen für eine einheitliche Terminologie.

Head Coach Challenge (F.4.2): Ein Trainer soll hier über eine den Auszeiten und Spielerwechseln vergleichbare Flexibilität verfügen, indem sie einen Antrag auf HCC zurücknehmen können.

### **Neuer Regeltext**

#### **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, ist der Fehler gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) zu korrigieren.
- 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.

## Änderungen in den Offiziellen Basketball-Regeln 2024 – Anhang Technik –

### 7 Schilder für Anzahl der Spielerfouls

#### Neuer Regeltext

- 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)

## Änderungen in den Offiziellen Basketball-Regeln 2024 – Offizielle Regelinterpretation –

### Artikel 36 Technisches Foul / Vortäuschen eines Fouls

#### *Anlass der Änderung*

Aktionen, bei denen Spieler vortäuschen, gefoult worden zu sein (Faking), müssen unterbunden werden, da sie im Widerspruch zu Sportgeist und Fair Play stehen, eine negative Außenwirkung kreieren und die Spielatmosphäre stören. Bisher durfte bei einem Foul nicht zusätzlich eine Verwarnung für Faking ausgesprochen werden. Dies hat zu übertriebenen Reaktionen von gefoulten Spielern hinsichtlich der Härte des Kontakts geführt.

#### *Generelles Konzept*

Jegliche Übertreibungen eines Spielers, gefoult worden zu sein, sind durch eine Verwarnung wegen Vortäuschen eines Fouls zu ahnden - unabhängig davon, ob in dieser Situation ein Foul oder eine Regelübertretung gepfiffen wurde oder nicht.

Gegen einen Spieler können in derselben Situation sowohl ein Foul als auch eine Fake-Verwarnung verhängt werden. Gleiches gilt für einen Spieler, der gefoult wurde.

Wurde gegen einen Spieler einer bereits deshalb verwarnten Mannschaft eine weitere Verwarnung ausgesprochen, führt diese zu einem Technischen Foul gegen den Spieler.

Das übertriebene Vortäuschen eines Fouls (kein Kontakt) kann sofort zu einem Technischen Foul gegen diesen Spieler führen.

Diese Prinzipien werden Eingang finden in die Offizielle Regelinterpretation 2024 der FIBA, gültig ab 1. Oktober 2024.

Vier Fälle und deren Regelung werden im Folgenden aufgeführt.

### **Fall 1: Foul und Fake desselben Spielers:**

**Situation:** A1 dribbelt, stößt B1 weg und täuscht mit einer schnellen Kopfbewegung vor, selbst von B1 gefoult worden zu sein. Der Schiedsrichter entscheidet auf Foul von A1.

**Regelung:** Der Schiedsrichter zeigt das Foul von A1 an und verwarnet A1 (falls es die erste Verwarnung der Mannschaft A wegen Vortäuschen eines Fouls ist) oder verhängt zusätzlich ein Technisches Foul gegen A1 (im Wiederholungsfall).

### **Fall 2: Foul B1 und Fake A1:**

**Situation:** A1 dribbelt und wird von B1 gefoult. A1 will mit einer schnellen Kopfbewegung anzeigen, von B1 gefoult worden zu sein. Der Schiedsrichter entscheidet auf Foul von B1.

**Regelung:** Der Schiedsrichter zeigt das Foul von B1 an und verwarnet A1 (falls es die erste Verwarnung der Mannschaft A wegen Vortäuschen eines Fouls ist) oder verhängt zusätzlich ein Technisches Foul gegen A1 (im Wiederholungsfall).

### **Fall 3: Zwei Fakes desselben Spielers in einer Spielsituation**

**Situation:** A1 dribbelt und wird von B1 verteidigt. A1 will mit einer schnellen Kopfbewegung vortäuschen, von B1 gefoult worden zu sein. Der Schiedsrichter zeigt mit dem vorgesehenen Handzeichen bei laufendem Spiel die Verwarnung gegen A1 an. In der derselben Spielphase fällt danach

- a) A1 zu Boden, um ein Foul von B1 gegen ihn vorzutäuschen.
- b) B2 zu Boden, um ein Foul von A2 gegen ihn vorzutäuschen.

**Regelung:** Im Fall

- a) wurde A1 für seine erste Aktion verwarnet und erhält für seine zweite Aktion ein Technisches Foul, obwohl das Spiel nach der Verwarnung nicht unterbrochen wurde, um diese A1 oder seinem Trainer zu kommunizieren.
- b) wird gegen A1 und B2 die jeweils erste Verwarnung für Vortäuschen eines Fouls mit dem vorgesehenen Handzeichen kommuniziert. Sobald die Spieluhr gestoppt ist, werden A1 und B2 sowie deren Trainer die Verwarnung jeweils kommuniziert.

### **Fall 4: Fake von zwei Spielern in einer Spielsituation**

**Situation:** A1 dribbelt und wird von B1 verteidigt. B1 lässt sich fallen, um vorzutäuschen, von A1 gefoult worden zu sein. Gleichzeitig will A1 mit einer schnellen Kopfbewegung vortäuschen, von B1 gefoult worden zu sein.

**Regelung:** Der Schiedsrichter verwarnet A1 und B1, falls es gegen Mannschaft A oder B die jeweils erste Verwarnung für Vortäuschen eines Fouls ist. Im Wiederholungsfall erhält A1 und/oder B1 ein Technisches Foul.