



OFFIZIELLE BASKETBALL- REGELN **2026**

Offizielle Interpretationen der FIBA
und des Deutschen Basketball Bundes

Gültig ab 1. Oktober **2026**

*Die gelb unterlegten Stellen weisen auf Änderungen zur
FIBA-Regelinterpretation vom 1. Oktober 2024*

www.basketball-bund.de

Stand: Oktober 2026

© Copyright 2026

Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber:

Deutscher Basketball Bund e. V.

Schwanenstraße 6-10, D-58089 Hagen

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

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball Bundes e. V.

Einleitung	5
Allgemeine Hinweise	6
Artikel 2 Spielfeld	7
Artikel 3 Ausrüstung	9
Artikel 4 Mannschaften	11
Artikel 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers	14
Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns	17
Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten	18
Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	21
Artikel 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels	22
Artikel 10 Zustand des Balls	24
Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	26
Artikel 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	27
Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird	32
Artikel 14 Ballkontrolle	33
Artikel 15 Spieler beim Korbwurf	35
Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung	38
Artikel 17 Einwurf	42
Artikel 18/19 Auszeit und Spielerwechsel	52
Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	60
Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)	61
Artikel 23 Spieler im Aus – Ball im Aus	62
Artikel 24 Dribbling	63
Artikel 25 Schrittfehler	65
Artikel 26 Drei Sekunden	68
Artikel 27 Nah bewachter Spieler	70
Artikel 28 Acht Sekunden	71
Artikel 29/51 Wurfuhr	73
Artikel 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	84
Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls	87
Artikel 32 Fouls	95
Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)	96
Artikel 34 Persönliches Foul	98
Artikel 35 Doppelfoul	102
Artikel 36 Technisches Foul	104
Artikel 37 Disruptive Foul	116
Artikel 38 Flagrant Foul	118
Artikel 39 Disqualifizierendes Foul	119
Artikel 40 Gewalttätigkeit	123
Artikel 42 Mannschaftsfouls: Strafen	127
Artikel 43 Sonderfälle	128
Artikel 44 Freiwürfe	133
Artikel 45 Korrigierbare Fehler	135
Artikel 46 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	143
Artikel 47 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	144
Artikel 48 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	145
Artikel 49 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten	146
Artikel 50 Pflichten des Zeitnehmers	147
Anhang B – Anschreibebogen – Disqualifizierende Fouls	148
Anhang F – Instant Replay System (IRS)	151

Bild 3.1	Anordnung der Wurfuhr-Anzeigegeräte	10
Bild 4.1	Beispiele nicht zulässiger Stirnbänder	11
Bild 7.1	Mannschaftsliste	19
Bild 16.1	Ein Korb ist erzielt.....	39
Bild 16.2	Ball von unten in den Korb.....	40
Bild 31.1	Ball hat Kontakt mit dem Ring.....	89
Bild 31.2	Ball ist im Korb.....	90
Bild 31.3	Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer	92
Bild 31.4	Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger	92
Bild 31.5	Pass, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger	92
Bild 33.1	Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs.....	96

Einleitung

Die vorliegende Fassung der Basketball-Regelinterpretation des Deutschen Basketball Bundes vom 1. Oktober 2026 ersetzt die DBB-Regelinterpretation 2024 vom 4. Juli 2025 und alle früheren Versionen. Sie stellt die Auslegung der Offiziellen Basketball-Regeln 2026 der FIBA dar und enthält die offizielle Regelinterpretation der FIBA vom 1. Oktober 2026, Version 1.0 sowie zusätzliche nationale Kommentare und Situationen. Da die FIBA in den letzten Jahren einige im normalen Basketballspiel untypische und eher selten vorkommende Situationen und Regelungen aus den Regeln herausgenommen und in ihre Interpretation aufgenommen hat, gilt somit die Regelinterpretation als offizielle Ergänzung der Offiziellen Basketball-Regeln.

Wichtige Änderungen bei den Regelinterpretationen werden bei Bedarf in den DBB-Ruleslettern vorgestellt.

Die vorliegende Regelinterpretation ist nach den Artikelnummern der Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA gegliedert und haben dieselbe Nummerierung (z. B. 5-1, 5-2, ...). Dadurch kann für die Erklärungen (Statements), Beispiele und Regelungen der Bezug zu den jeweiligen Artikeln der Regeln hergestellt werden. Soweit sinnvoll wurden diese Interpretationen durch weitere Kommentare und Spielsituationen mit Lösungen sowie vereinzelt Anmerkungen der DBB Arbeitsgruppe Regeln ergänzt. Diese sind nicht von der FIBA herausgegeben, werden aber für das Verstehen der Regeln in Deutschland als wichtig erachtet.

Wegen der Ähnlichkeit der Regeln wurden die Artikel 18 und 19 (Spielerwechsel und Auszeit) und die Artikel 29 und 51 (Wurfuhr-Regel und Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers) jeweils in einem Artikel (Artikel 18/19 bzw. Artikel 29/51) zusammengefasst.

Wenn Bezug auf den „Kommissar“ genommen wird, gilt die Aussage auch für den eventuell anwesenden „Technischen Delegierten“.

In der gesamten Regelinterpretation gilt der Text für alle Geschlechter und ist entsprechend zu verstehen.

Die Autoren bedanken sich bei vielen Basketballfreunden, die durch Anfragen und persönliche Mitteilungen zu aufgetretenen speziellen Situationen zur Klarheit beigetragen haben und bitten auch weiterhin um diese Mitarbeit.

Deutscher Basketball Bund e. V.

Allgemeine Hinweise

1. Jede Erklärung und jedes Beispiel in diesem Heft ist mit der folgenden Nummerierung gekennzeichnet: Z. B. 27-2, 29/51-4, 37-1):
 - Vor dem Bindestrich steht die Artikelnummer(n) der „Offiziellen Basketball-Regeln“, die diese Situation erläutert.
 - Nach dem Bindestrich steht die mit der FIBA-Regelinterpretation identische Nummerierung.
 - Ergänzend dazu kommen noch Kommentare und Spielsituationen mit Lösungen sowie vereinzelt Anmerkungen der DBB-Arbeitsgruppe Regeln. Bei manchen Artikeln der Regeln ohne FIBA-Interpretationen stehen nur die Anmerkungen.
2. Mannschaften werden als „Mannschaft A“ oder „Mannschaft B“ bezeichnet:
 - a) „Mannschaft A“ ist die (anfangs) angreifende Mannschaft.
 - b) „Mannschaft B“ ist die verteidigende Mannschaft.
3. Spieler werden mit Mannschaft und Nummer bezeichnet:
 - a) Mannschaftsmitglieder, die auf dem Spielfeld sind, werden mit A1 bis A5 bzw. B1 bis B5 bezeichnet.
 - b) Ersatzspieler oder Mannschaftsmitglieder, die nicht auf dem Spielfeld sind, werden mit A6 bis A12 bzw. B6 bis B12 bezeichnet.
4. Trainer werden mit „Trainer A“, „Trainer B“, „1. Trainer-Assistent A“ und „1. Trainer-Assistent B“ bezeichnet.
5. Inhaltliche Änderungen gegenüber der DBB-Interpretation 2024, Version 1.0 vom Oktober 2024 sind farblich hinterlegt.

2-1 Erklärung: Die Farben der Grenzlinien und der Markierungen auf dem Spielfeld müssen nicht gleich sein.

Gleichartige Linien in beiden Hälften des Spielfelds müssen gleichfarbig sein.

Mittellinie und Mittelkreis dürfen eine andere Farbe haben als die Grenzlinien und die Markierungen auf dem Spielfeld.

2-2 Beispiel: Seitenlinien und Endlinien sind weiß, die Drei-Punkte-Linien und Freiwurf-Halbkreise sind grün.

Regelung: Diese Farbwahl ist zulässig. Alle Grenzlinien um das Spielfeld müssen gleichfarbig sein. Die Drei-Punkte-Linien und Freiwurf-Halbkreise müssen nicht die Farbe der Grenzlinien haben.

2-3 Beispiel: Die Mittellinie ist orange und der Mittelkreis ist blau.

Regelung: Diese Farbkombination ist zulässig, Mittellinie und Mittelkreis dürfen von unterschiedlicher Farbe sein.

2-4 Beispiel: Seiten- und Endlinien, die Einwurfmarkierungen und Grenzlinien der Mannschaftsbank-Bereiche sind schwarz. Die Zonen und Freiwurflinien in beiden Hälften des Spielfelds sind rot, während die Mittellinie weiß und der Mittelkreis grün sind. Alle Linien sind gut sichtbar.

Regelung: Diese Farbkombination ist zulässig: Die Grenzlinien sind gleichfarbig, die paarweisen Markierungen auf dem Spielfeld sind gleichfarbig. Mittellinie und Mittelkreis dürfen farblich von allen anderen Farben abweichen.

2-5 Beispiel: Eine der Drei-Punkte-Linien ist blau, die auf der anderen Seite ist weiß.

Regelung: Diese Farbkombination ist nicht zulässig. Gleichartige Markierungen in beiden Hälften des Spielfelds müssen gleichfarbig sein.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Kommentar: Das Basketballfeld wird als Raum über seinen Auslinien definiert. Die auf dem Spielfeld eingezeichneten besonderen Flächen wie Mittelkreis und die Freiwurf-Halbkreise werden als Räume über den jeweiligen Grenzen betrachtet. Viele Bestimmungen der Regeln lassen sich besser verstehen, wenn man diesen Grundsatz beachtet. Die definierten Räume werden für die Spieler in bestimmten Situationen so betrachtet, als seien sie mit Wänden versehen.

Bei einem Einwurf sind die Wände für die Spieler auf dem Spielfeld vorhanden. Ebenso bestehen die Wände beim Eröffnungssprungball für die sich außerhalb des Kreises aufstellenden Nichtspringer. In den genannten Fällen dürfen sich die betroffenen Spieler mit keinem Körperteil über diesen Linien befinden.

Die Wände gelten als nicht vorhanden, wenn die Spieluhr läuft. Sie gelten ferner nicht für den Einwerfer an der Auslinie sowie für die Springer beim Sprungball. Das bedeutet, dass diese Spieler sich mit Körperteilen (Arme, angehobene Beine) über den genannten Linien befinden dürfen. Während des laufenden Spiels kann ein Spieler das Spielfeld im Sprung verlassen, um einen Ball zurückzuholen, der das Spielfeld im Flug verlässt. Natürlich muss der Ball die Hand des springenden Spielers wieder verlassen haben, bevor der Springer wieder das Spielfeld oder einen Gegenstand außerhalb des Spielfelds berühren. Bei einem Einwurf darf der Einwerfer allerdings nicht die Auslinie überspringen, da er von außerhalb des Spielfelds ausgeführt werden muss. Grenze des Spielfelds ist die Innenkante der Auslinie, sodass der Einwerfer auf der Auslinie stehen darf.

Für die Drei-Sekunden-Regel gilt, dass ein Spieler die Zone erst dann verlassen hat, wenn er beide Füße außerhalb der Zone aufgesetzt hat. Der Bereich hinter der Endlinie und hinter der Zone gehört für diese Regel zur Zone.

B Situation: Bei einem regelgerechten Spielfeld befinden sich die Spielbretter weniger als 1,20 m vor den Endlinien. Dadurch beträgt der Abstand der Spielbretter zu den jeweiligen Freiwurflinien mehr als 4,60 m.

Regelung: Die Korbanlage ist offensichtlich falsch montiert. Das wichtigste Maß ist die Entfernung des Spielbretts zur Freiwurflinie. Wenn diese Entfernung von 4,60 m nicht stimmt, muss sie unbedingt korrigiert werden. Die sinnvollste Korrektur im vorliegenden Fall wäre das Verschieben der Korbanlage. Ist dies nicht möglich, muss die Freiwurflinie für dieses Spiel verlegt werden. Der 1. Schiedsrichter muss auf der Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk machen, sodass die spielleitende Stelle entsprechende Maßnahmen veranlassen kann.

- C** **Situation:** Im Mittelkreis ist eine Werbefolie so angebracht, dass die Mittellinie nicht mehr sichtbar ist.

Regelung: Werbung im Mittelkreis ist zulässig. Die Größe des Mittelkreises darf nicht verändert werden und die Oberflächeneigenschaften müssen denen des übrigen Spielfelds entsprechen. Die Mittellinie **muss deutlich sichtbar sein**.

- D** **Situation:** In einer Sporthalle sind die Mannschaftsbank-Bereiche und die Einwurfmarkierungen nicht gekennzeichnet.

Regelung: Die Schiedsrichter müssen rechtzeitig vor Spielbeginn dafür sorgen, dass die Mannschaftsbank-Bereiche und die Einwurfmarkierungen provisorisch angelegt werden (z. B. mittels Klebebands).

DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Die Heimmannschaft oder bei einem neutralen Spielort der Veranstalter ist für die Gestellung sowie das ordnungsgemäße Funktionieren der Spielausrüstung verantwortlich.

B **Situation:** Rechtzeitig vor Spielbeginn kontrollieren Schiedsrichter bzw. Kommissar die Spielausrüstung der Spielhalle. Dabei stellen sie fest, dass der Ball bei einem Netz nicht durchfällt.

Regelung: Schiedsrichter bzw. Kommissar müssen den Heimverein auffordern, das Netz auszutauschen oder zumindest so aufzuweiten oder aufzuschneiden, dass der Ball mit kurzer Verzögerung durchfällt.

C **Kommentar:** Spieluhr und Wurfuhr müssen jeweils mit einem sehr lauten automatischen Signal für das Ende jedes Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) bzw. das Ablaufen der Wurfuhr ausgerüstet sein.

Die Schiedsrichter bzw. der Kommissar, sofern anwesend, müssen vor Spielbeginn diese Signale überprüfen. Die Signale müssen unter Berücksichtigung des zu erwartenden Lärmpegels in der Halle jederzeit wahrgenommen werden können. Es ist ein zusätzliches akustisches Signal zur Unterstützung vorzusehen, wenn die üblichen automatischen Signale wie Sirene oder Horn nicht laut genug sind.

Das Signal der Wurfuhr und das der Spieluhr muss jeweils unbedingt mit großer Lautstärke sofort einsetzen, um genau entscheiden zu können, welchen Zustand der Ball beim Signalbeginn hatte. In der Lautstärke an- und abschwellende Signale sind nicht zulässig.

Bei der Schnelligkeit des Spiels muss damit gerechnet werden, dass Spieluhr und Wurfuhr im Einzelfall aufgrund der Reaktionszeit der Zeitnehmer zu spät bedient werden. Eine Reaktionszeit von 0,2 bis 0,3 Sekunden ist als gut anzusehen.

D **Kommentar:** Die Anzeigegeräte der Wurfuhr müssen folgendermaßen angeordnet sein:

- Zwei Anzeigegeräte in einem Abstand zwischen 30 und 50 cm sowohl hinter als auch oberhalb eines jeden Spielbretts montiert (Bild 3.1 - A), oder
- im Ausnahmefall vier Anzeigegeräte in allen vier Ecken um das Spielfeld in einem Abstand von zwei Meter hinter der jeweiligen Endlinie und erhöht auf einem Podest (Bild 3.1 - B), oder
- im Ausnahmefall zwei Anzeigegeräte in diagonal gegenüberliegenden Ecken. Das Anzeigegerät links vom Anschreibertisch ist auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen. Beide Anzeigegeräte sind in einem Abstand von zwei Metern hinter der jeweiligen Endlinie und zwei Meter von der verlängerten Seitenlinie eingerückt und erhöht auf einem Podest aufzustellen (Bild 3.1 - C).

Die Anzeigegeräte müssen für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut sichtbar sein.

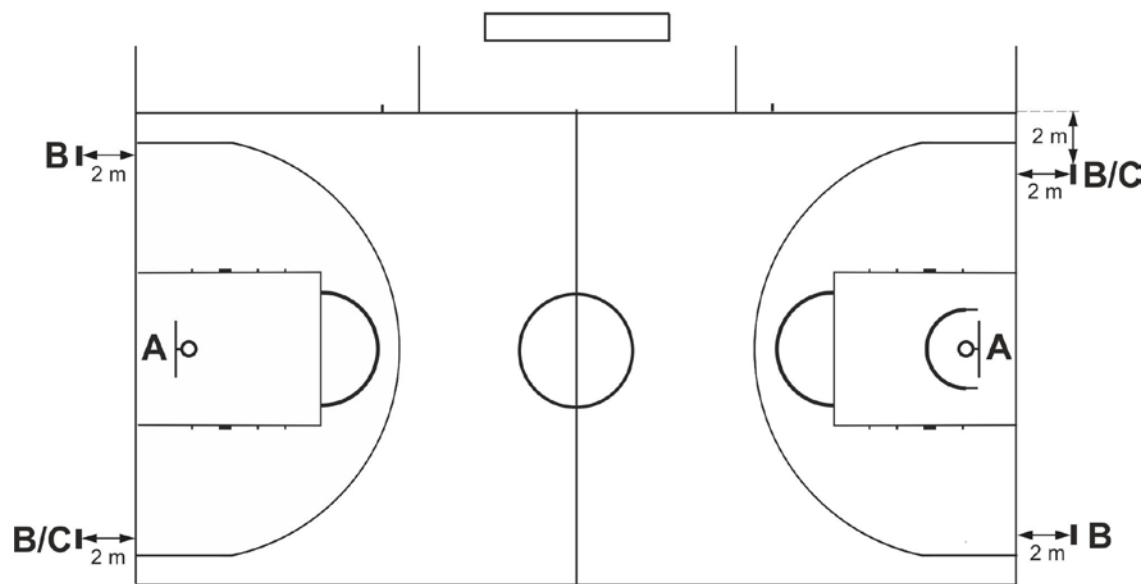


Bild 3.1 Anordnung der Wurfuhr-Anzeigegegeräte

- E** **Kommentar:** Eine geeignete sichtbare Anlage (nicht die Spieluhr) oder die Stoppuhr wird zum Messen der Auszeiten und Spielpausen verwendet.

Bei einer Auszeit startet der Zeitnehmer seine Stoppuhr, wenn ein Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Nach 50 und nach 60 Sekunden gibt der Zeitnehmer sein Signal.

Anmerkung: Auch wenn die technische Möglichkeit besteht, die Dauer der Auszeit mit der Spieluhr zu messen, darf diese nicht dafür verwendet werden. Spielzeit und Spielstand müssen zu jeder Zeit für alle am Spiel Beteiligten sichtbar sein.

- F** **Kommentar:** Die Wurfuhr muss mit der Spieluhr so gekoppelt sein, dass
- die Wurfuhr beim Stoppen der Spieluhr automatisch ebenfalls stoppt.
 - die Wurfuhr vom Start der Spieluhr an manuell gestartet werden kann. Das Starten der Wurfuhr darf nicht von einer verzögerten Reaktion des Zeitnehmers blockiert werden.
 - beim Ertönen des Signals der Wurfuhr die Spieluhr weiterläuft. Die Spieluhr muss dann manuell gestoppt werden können.

Anmerkung: Die Wurfuhr darf beim Starten der Spieluhr automatisch mitstarten, sofern das Spiel mit Einwurf weitergeht. Nur beim Eröffnungssprungball und nach jedem letzten erfolglosen Freiwurf, nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird die Spieluhr bereits bei der ersten legalen Berührung durch einen Spieler auf dem Spielfeld gestartet, während die Wurfuhr erst bei Erlangen der Ballkontrolle starten darf.

- 4-1 **Erklärung:** Bei allen Spielern einer Mannschaft müssen die Kompressions-Bekleidung für Arme und Beine, **einschließlich Unterhemden und Unterhosen**, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes dieselbe einheitliche Farbe haben.
- 4-2 **Beispiel:** A1 trägt auf dem Spielfeld ein weißes Stirnband und A2 trägt ein rotes Stirnband.
Regelung: Das Tragen von verschiedenfarbigen Stirnbändern innerhalb einer Mannschaft ist nicht zulässig.
- 4-3 **Beispiel:** A1 trägt auf dem Spielfeld ein weißes Stirnband und A2 trägt ein rotes Band am Handgelenk.
Regelung: Das Tragen verschiedenfarbiger Stirnbänder und Bänder am Handgelenk innerhalb einer Mannschaft ist nicht zulässig.
- 4-4 **Erklärung:** Stirnbänder im Stil von Kopftüchern sind nicht zulässig.



Bild 4.1 Beispiele nicht zulässiger Stirnbänder

- 4-5 **Beispiel:** A1 trägt auf dem Spielfeld ein Stirnband wie in Bild 4.1 und von derselben Farbe wie die der Zusatzausrüstung seiner Mitspieler.
Regelung: Ein derartiges Stirnband ist nicht zulässig. **Es darf um den Kopf herum keine Elemente zum Öffnen oder Schließen und keine vom Kopf abstehenden Teile haben.**
- 4-6 **Beispiel:** A6 möchte eingewechselt werden. Dabei stellen die Schiedsrichter fest, dass A6 unter seinem Trikot **ein T-Shirt trägt, das keine Kompressionskleidung ist.**
Regelung: Der Spielerwechsel ist abzulehnen. Unter dem Trikot darf nur ein Kompressions-Unterziehhemd getragen werden.
- 4-7 **Beispiel:** A6 trägt Kompressionskleidung (Unterziehhose) unter seinen Shorts, die
a) oberhalb seiner Knie endet.
b) bis zu den Knöcheln reicht.
Regelung: Eine Unterziehhose als Kompressionskleidung ist zulässig und darf in jeder Länge getragen werden. Die einheitliche Farbe dieser Kompressionskleidung für Arme und Beine, **Kopfbedeckungen** sowie Stirn- und Schweißbänder und Tapes muss innerhalb einer Mannschaft bei allen Spielern gleich sein.
- 4-8 **Beispiel:** A6 trägt Kompressionskleidung (Unterziehhemd) unter seinem Trikot, die bis
a) zu den Schultern reicht.
b) zum Hals reicht.
Regelung: Ein Unterziehhemd als Kompressionskleidung ist zulässig und darf
a) in jeder Länge auf den und unterhalb der Schultern getragen werden.
b) bis zum Halsansatz getragen werden.
Die einheitliche Farbe dieser Kompressionskleidung für Arme und Beine, **Kopfbedeckungen** sowie Stirn- und Schweißbänder und Tapes muss innerhalb einer Mannschaft bei allen Spielern gleich sein.
- 4-9 **Erklärung:** Die Socken aller Spieler einer Mannschaft müssen von der selben dominanten Farbe sein, die Socken müssen aber nicht sichtbar sein.
- 4-10 **Beispiel:** Zehn Spieler einer Mannschaft tragen weiße Socken, während zwei Spieler schwarze Socken tragen.
Regelung: Dies ist nicht zulässig. Die Socken aller Spieler einer Mannschaft müssen von der selben dominanten Farbe sein.

4-11 Beispiel: Sieben Spieler der Mannschaft A tragen schwarze Socken, während die der restlichen fünf Spieler entweder durch Schutzvorrichtungen für die Fußgelenke oder Kompressionsbekleidung bedeckt oder auf andere Weise nicht sichtbar sind.

Regelung: Dies ist zulässig; die Socken müssen nicht sichtbar sein.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Die Offiziellen Basketball-Regeln definieren die Begriffe Einsatzberechtigung und Spielberechtigung. Zusätzlich gibt es die in den Spielordnungen der Veranstalter definierte Teilnahmeberechtigung.

Die persönliche Teilnahmeberechtigung ist die durch den Veranstalter erteilte Berechtigung eines Spielers, für einen bestimmten Verein am Spielbetrieb teilnehmen zu dürfen.

Die Einsatzberechtigung ist die Berechtigung eines Spielers, in einer bestimmten Mannschaft gemäß den Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs eingesetzt zu werden. Sie schließt die Altersgrenzen mit ein. Die Regularien des Veranstalters können Stammspielmeldungen, Sonderteilnahmeberechtigungen, Homegrown-Player, Mannschaftsmeldebögen oder Eintragungen auf dem Teilnehmerschein umfassen.

Die Spielberechtigung ist die Berechtigung eines Spielers, aufgrund persönlicher Voraussetzungen in einem bestimmten Spiel zum Einsatz zu kommen: Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf Fouls begangen hat.

B **Kommentar:** Nach den Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA dürfen als Trikotnummern 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und von 11 bis 99 verwendet werden. Die Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs können die zulässigen Trikotnummern einschränken.

Auf Anzeigetafeln ist die numerische Reihenfolge einzuhalten.

C **Kommentar:** Wird ein Spieler eingewechselt, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, hat er im Sinne der Spielordnung erst dann am Spiel teilgenommen, wenn die Spieluhr läuft. Gleiches gilt für einen Spieler, der wegen seines 5. Fouls ausgewechselt worden ist und wieder eingewechselt wird.

D **Kommentar:** Sichtbare T-Shirts in Normalausführung unter den Trikots zu tragen ist nicht zulässig. Kompressionskleidung ist ohne Einschränkungen zulässig.

E **Situation:** Eine Mannschaft erscheint vor Spielbeginn mit fünf Spielern zum Spiel. Kurz vor dem Eröffnungssprungball wird ein Spieler dieser Mannschaft disqualifiziert.

Regelung: Bei der Ausführung des Eröffnungssprungballs muss jede Mannschaft mit fünf spielberechtigten Spielern auf dem Spielfeld spielbereit sein. Da diese Mannschaft nunmehr nicht in der Lage ist, das Spiel mit fünf Spielern zu beginnen, verliert sie das Recht zu spielen. Freiwürfe werden nicht ausgeführt.

F **Situation:** Während des Spiels wird A6 eingewechselt. Er betritt das Spielfeld, hat das Hemd jedoch nicht in der Hose.

Regelung: Jeder Spieler muss sein Hemd während des Spiels in der Hose haben. Der Schiedsrichter veranlasst A6, sein Hemd in die Hose zu stecken.

G **Situation:** Mannschaft A möchte das Spiel mit A1 beginnen, der einen Ohrring trägt.

Regelung: A1 muss den Ohrring ablegen. Ist das nicht möglich, muss A1 den Ohrring abkleben (tappen). Wenn der 1. Schiedsrichter angeordnet hat, dass ein Gegenstand wegen Gefährdung anderer Spieler entfernt werden muss, und der Spieler sich weigert, der Anordnung nachzukommen, darf dieser Spieler nicht am Spiel teilnehmen. Gleiches gilt zum Beispiel für Piercings und Armbänder.

Anmerkung: Die Einschränkungen der Bekleidungsvorschriften gelten auch für Schiedsrichter.

H **Situation:** Zu Beginn des 3. Viertels tritt Ersatzspieler A6 ein,

a) ohne sich beim Schreiber zu melden.

b) mit einer anderen als der auf dem Anschreibebogen eingetragenen Trikotnummer.

Regelung: Wenn dies früh genug bemerkt wird, muss der Anschreiber A6 darauf aufmerksam machen und ihn auffordern,
im Fall a) sich anzumelden.
im Fall b) seine ursprüngliche Trikotnummer zu benutzen bzw. korrigiert auf dem Anschreibebogen die Trikotnummer und informiert darüber die Schiedsrichter.

5-1 Erklärung: Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt oder benötigt Unterstützung und eine Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich (Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler, mit fünf Fouls ausgeschlossene Spieler oder andere Personen aus seinem Mannschaftsbank-Bereich) betreten das Spielfeld, gilt dieser Spieler als behandelt oder unterstützt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung oder Unterstützung stattgefunden hat.

5-2 Beispiel: A1 hat sich anscheinend am Knöchel verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Von Mannschaft A betritt das Spielfeld
Fall a) der Mannschaftsarzt und behandelt den verletzten Knöchel von A1.
Fall b) der Mannschaftsarzt, aber A1 hat sich mittlerweile erholt.
Fall c) der Trainer, um die Verletzung von A1 in Augenschein zu nehmen.
Fall d) der 1. Trainer-Assistent, ein Ersatzspieler oder eine andere Person aus dem Mannschaftsbank-Bereich, ohne jedoch A1 zu behandeln.

Regelung: In allen genannten Fällen wurde A1 behandelt und muss ausgewechselt werden.

5-3 Beispiel: Der Physiotherapeut betritt das Spielfeld und befestigt bei A1 ein loses Tape.

Regelung: A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.

5-4 Beispiel: Der Mannschaftsarzt betritt das Spielfeld und sucht nach der verlorenen Kontaktlinse von A1.

Regelung: A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.

5-5 Erklärung: Eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich darf bei einem Spieler der eigenen Mannschaft eine persönliche Unterstützung leisten, wenn er dabei seinen Mannschaftsbankbereich nicht verlässt. Sofern diese Unterstützung eine zügige Spielfortsetzung nicht verzögert, hat dieser Spieler keine Unterstützung im Sinne dieser Regel erhalten und muss daher nicht ausgewechselt werden.

5-6 Beispiel: In der Nähe des Mannschaftsbankbereichs der Mannschaft A wird A1 während seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Während A1 zwei oder drei Freiwürfe wirft,
a) reicht der Manager der Mannschaft A oder Ersatzspieler A6 einem Spieler seiner Mannschaft auf dem Spielfeld ein Handtuch, eine Wasserflasche oder ein Stirnband.
b) befestigt der Physiotherapeut der Mannschaft A einem Spieler seiner Mannschaft auf dem Spielfeld ein lockeres Tape, sprüht dessen Bein ein oder massiert dessen Nacken.

Regelung: In beiden Fällen hat der Spieler der Mannschaft A keine Unterstützung erhalten, welche die zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss der Spieler der Mannschaft A nicht ausgewechselt werden und A1 führt ohne Unterbrechung seine Freiwürfe aus.

5-7 Beispiel: In der Nähe des Mannschaftsbankbereichs der Mannschaft A wird A1 während seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Nach dem Foul stürzt A1 auf den Boden seines Mannschaftsbankbereichs. Ersatzspieler A6 steht auf und hilft A1 wieder auf die Beine. A1 ist sofort spielbereit, **spätestens nach etwa 15 Sekunden**.

Regelung: A1 hat keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss A1 nicht ausgewechselt werden und führt seine zwei oder drei Freiwürfe aus.

5-8 Beispiel: A1 erhält zwei Freiwürfe. Während der Schiedsrichter dem Kampfgericht das Foul anzeigt, geht A1 zu seinem Mannschaftsbankbereich am anderen Ende des Spielfelds, um sich ein Handtuch oder eine Wasserflasche geben zu lassen. A1 trocknet sich kurz ab, bzw. nimmt einen Schluck und ist **sofort spielbereit, spätestens nach etwa 15 Sekunden**.

Regelung: A1 hat keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss A1 nicht ausgewechselt werden und führt seine zwei Freiwürfe aus.

- 5-9 Beispiel:** A1 erzielt einen Korb und Einwerfer B1 deutet dem Schiedsrichter an, dass der Ball nass sei. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich der Mannschaft B kommt auf das Spielfeld, um den Ball abzutrocknen oder B1 hierzu ein Handtuch zu geben.
- Regelung:** In beiden Fällen hat B1 keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss B1 nicht ausgewechselt werden. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B wie nach jedem Korberfolg, nachdem der Schiedsrichter dem Einwerfer den Ball übergeben hat.
- 5-10 Beispiel:** A1 hält den Ball zum Einwurf in seinem Vorfeld in seinen Händen. Der Physiotherapeut seiner Mannschaft verlässt seinen Mannschaftsbankbereich im Rückfeld, bleibt außerhalb des Spielfelds und befestigt ein Tape an A1.
- Regelung:** Der Physiotherapeut erbrachte die Unterstützung von A1 außerhalb seines Mannschaftsbankbereichs. Daher muss A1 ausgewechselt werden.
- 5-11 Beispiel:** A1 hat den Ball zum Einwurf in seinem Vorfeld noch nicht in seinen Händen. Der Physiotherapeut seiner Mannschaft befestigt ein Tape an A1 und bleibt dabei in seinem Mannschaftsbankbereich im Vorfeld.
- Regelung:** Der Physiotherapeut erbrachte die Unterstützung von A1 innerhalb seines Mannschaftsbankbereichs. Dauert die Hilfeleistung an A1 weniger als 15 Sekunden, kann A1 im Spiel verbleiben, andernfalls muss er ausgewechselt werden.
- 5-12 Erklärung:** Muss ein schwer verletzter Spieler vom Spielfeld gebracht werden und ist dieser Transport nach Ansicht des Arztes für den Verletzten gefährlich, ist die Dauer der erforderlichen Spielunterbrechung nicht begrenzt.
- 5-13 Beispiel:** A1 scheint schwer verletzt zu sein und das Spiel ist etwa 15 Minuten unterbrochen, weil der Arzt den sofortigen Transport des Spielers vom Spielfeld für riskant hält.
- Regelung:** Die Einschätzung des Arztes bestimmt die angemessene Zeit für den Transport des verletzten Spielers vom Spielfeld. Nach dem Spielerwechsel geht das Spiel weiter ohne regeltechnische Konsequenzen.
- 5-14 Erklärung:** Kann ein Spieler, der verletzt ist, blutet oder eine offene Wunde hat, nicht sofort, d. h. innerhalb ca. 15 Sekunden, weiterspielen oder er erhält Unterstützung von einer Person aus seinem Mannschaftsbank-Bereich, muss er ausgewechselt werden. Nimmt jedoch eine Mannschaft während derselben Uhr-Stopp-Phase eine Auszeit und während der Auszeit erholt sich der Spieler bzw. wird seine Unterstützung abgeschlossen, kann er im Spiel bleiben, sofern das Signal des **Zeitnehmers zum Ende der** Auszeit ertönt ist, bevor der Schiedsrichter den Ersatzspieler für den verletzten oder unterstützten Spieler auf das Spielfeld gewunken hat.
- 5-15 Beispiel:** A1 ist verletzt und das Spiel wurde unterbrochen. Da A1 nicht sofort weiterspielen kann, pfeift der Schiedsrichter und macht das Handzeichen für Spielerwechsel. Eine Mannschaft beantragt eine Auszeit,
- a) bevor
 - b) nachdem
- der für A1 eintretende Spieler eingewechselt wurde. Zum Ende der Auszeit hat sich A1 erholt und möchte im Spiel bleiben.
- Regelung:**
- a) Erholt sich A1 während der Auszeit, kann er im Spiel bleiben.
 - b) Da der Spielerwechsel für A1 bereits vollzogen wurde, kann A1 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.
- 5-16 Erklärung:** Verletzt sich ein Spieler der Ersten Fünf vor Spielbeginn, kann ein anderer eingetragener Spieler für die Erste Fünf nominiert werden.
- Spieler, die zwischen Freiwürfen wegen einer Verletzung behandelt werden, müssen ausgewechselt werden.
- In diesen Fällen darf die gegnerische Mannschaft dieselbe Anzahl von Spielern auswechseln, wenn sie dies möchte.

5-17 Beispiel: A1 wurde gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Nach dem 1. Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass

- a) A1 blutet und durch A6 ersetzt wird. Nun möchte Mannschaft B zwei Spieler auswechseln.
- b) B1 blutet und durch B6 ersetzt wird. Nun möchte Mannschaft A einen Spieler auswechseln.

Regelung: Im Fall

- a) darf Mannschaft B nur einen Spieler auswechseln. A6 wirft den 2. Freiwurf.
- b) darf Mannschaft A auch einen Spieler auswechseln. A1 wirft den 2. Freiwurf.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretation

A Situation: A1 wird aufgrund eines Fouls verletzt, das Foul wird mit zwei Freiwürfen bestraft. A1 wird auf dem Spielfeld behandelt.

Fall a) A1 soll nach der Behandlung, die etwa eine Minute gedauert hat, die zwei Freiwürfe werfen.

Fall b) A6 wird für A1 eingewechselt und führt die zwei Freiwürfe aus.

Fall c) A6 wechselt zunächst für A1, danach wird A1 wieder eingewechselt, um seine Freiwürfe auszuführen.

Fall d) Mannschaft A oder B nimmt vor der Ausführung der Freiwürfe eine Auszeit, während der sich A1 erholt.

Regelung:

Fall a) A1 muss ausgewechselt werden, da er behandelt wurde. Die Freiwürfe werden von A6 geworfen, der für A1 eingewechselt wird.

Fall b) Dies ist legal, jedoch darf A6 nach erfolgreichem 2. Freiwurf nicht ausgewechselt werden, bevor die Spieluhr gelaufen ist.

Fall c) Dies ist nicht erlaubt, da A1 nicht wieder ins Spiel eintreten darf, ohne dass die Spieluhr gelaufen ist.

Fall d) Sofern A1 nicht bereits ausgewechselt wurde, darf er im Spiel bleiben, auch wenn er bereits behandelt wurde.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Für Vorgänge auf dem Spielfeld darf sich grundsätzlich nur der Kapitän an den nächsten Schiedsrichter wenden.

Für Vorgänge am Anschreibertisch oder in den Mannschaftsbank-Bereichen kann sich der Trainer über den Anschreibertisch an den nächsten Schiedsrichter wenden.

Trainer und Kapitän können sich nur dann an die Schiedsrichter wenden, wenn das Spiel von den Schiedsrichtern gestoppt ist.

- B** **Situation:** Spielertrainer A1 verlässt nach seinem 5. Foul das Spielfeld, ohne jedoch seinen Vertreter als Kapitän zu benennen. Beim nächsten Foul gegen seine Mannschaft beleidigt A1 den Schiedsrichter und wird disqualifiziert. Die Mannschaft hat keinen 1. Trainer-Assistenten.

Regelung: Hier handelt es sich um eine Person aus dem Mannschaftsbereich, die in dreifacher Funktion als Spieler, Kapitän und Trainer fungiert. Durch die Disqualifikation hat Mannschaft A zunächst keine Person mehr, die mit Schiedsrichtern und Kampfgericht kommunizieren darf. In einer solchen Situation hilft der Schiedsrichter dieser Mannschaft, damit sie wieder zu einem Kapitän und Trainer kommt, um die administrative Kommunikationsmöglichkeit wiederherzustellen.

- 7-1 Erklärung:** Spätestens 40 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn müssen beide Trainer oder deren Vertreter dem Anschreiber eine Mannschaftsliste mit den Namen und zugehörigen Trikotnummern der für dieses Spiel einsatzberechtigten Mannschaftsmitglieder abgeben, sowie den Namen des Kapitäns (**gekennzeichnet mit CAP**), des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Trikotnummern auf der Mannschaftsliste mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen. Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung der Namen und entsprechenden Trikotnummern ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen des Trainers, 1. Trainer-Assistenten und Kapitäns.

- 7-2 Beispiel:** Mannschaft A legt dem Anschreiber rechtzeitig ihre Mannschaftsliste vor. Die Trikotnummern von zwei Spielern stimmen nicht mit den Nummern auf ihren Trikots überein, bzw. ein Spieler wird nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen. Dies wird entdeckt

- a) vor Spielbeginn.
- b) nach Spielbeginn.

Regelung:

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

- 7-3 Beispiel:** Trainer A möchte, dass Spieler, die verletzt sind oder nicht zum Einsatz kommen sollen, während des Spiels auf der Mannschaftsbank sitzen.

Regelung: Die Mannschaften sind frei in der Wahl der maximal 12 spielberechtigten Mannschaftsmitglieder, die auf dem Anschreibebogen eingetragen werden, und der maximal acht Mannschaftsbegleiter, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen.

- 7-4 Erklärung:** Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn müssen beide Trainer ihre Erste Fünf gekennzeichnet haben. Noch vor Spielbeginn muss der Anschreiber prüfen, ob tatsächlich diese Spieler aufs Spielfeld kommen. Andernfalls muss er so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter über den Fehler benachrichtigen. Wird der Fehler vor Spielbeginn bemerkt, wird er gemäß der gekennzeichneten Ersten Fünf korrigiert. Hat das Spiel bereits begonnen, wird der Fehler nicht mehr korrigiert.

- 7-5 Beispiel:** Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört. Dies geschieht

- a) vor Spielbeginn.
- b) nach Spielbeginn.

Regelung:

- a) Der falsche Spieler wird ohne Bestrafung gegen den richtigen Spieler der Ersten Fünf ausgetauscht.
- b) Der Fehler wird ignoriert und das Spiel geht ohne Bestrafung weiter.

- 7-6 Beispiel:** Der Trainer bittet den Anschreiber, seine Erste Fünf mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen zu kennzeichnen.

Regelung: Der Trainer muss persönlich seine Erste Fünf kennzeichnen, und zwar mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen in der Spalte neben der Trikotnummer des Spielers.

- 7-7 Beispiel:** Trainer A und sein 1. Trainer-Assistent werden disqualifiziert.

Regelung: Können weder der Trainer A noch sein 1. Trainer-Assistent ihre Aufgaben fortsetzen, wird der Mannschaftskapitän A zum Spielertrainer.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Die FIBA unterscheidet in der Trainerfunktion zwischen dem „Head coach“ und dem „First assistant coach“. Neben dem Trainer und dem 1. Trainer-Assistenten sind weitere Trainer-Assistenten zwar zur Unterstützung zulässig, sie werden aber nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen und genießen nicht die Privilegien des Trainers oder des 1. Trainer-Assistenten. Sie können auch nicht bei besonderen Umständen in diese Funktionen nachrücken, sondern gelten hinsichtlich der Regeln als Begleitpersonen im Mannschaftsbank-Bereich.
- B** **Kommentar:** Das Identifikationsdokument eines Spielers und gegebenenfalls eines Trainers kann bis spätestens zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen nach dem Spiel nachgereicht werden.
- C** **Kommentar:** Die Spielernamen sind in der Mannschaftsliste (Bild 7.1) in aufsteigender Reihenfolge der Trikotnummern einzutragen. Zusätzlich sind die letzten drei Ziffern der Teilnehmerausweise anzugeben, die Anfangsbuchstaben der Vornamen sowie die Spieler mit einer Sonderteilnahmeberechtigung und Nationalität des Spielers, sofern in diesem Wettbewerb erforderlich. Der Kapitän ist mit „CAP“ hinter seinem Namen zu kennzeichnen.

Nur die Mannschaftsmitglieder, die auf dieser Liste aufgeführt sind, dürfen am Aufwärmen vor Spielbeginn und in der Halbzeitpause teilnehmen.

Trainer und 1. Trainer-Assistent werden in gleicher Weise wie Spieler eingetragen, gegebenenfalls mit der ID-Nummer ihrer Trainerlizenz.

MANNSCHAFT:			
TA	NAME, V., CAP	A S Nat	Trikot- nummer
TRAINER:		Liz.-Nr.:	
1. TRAINER- ASSISTENT:		Liz.-Nr.:	

Bild 7.1 Mannschaftsliste

- D** **Situation:** A6, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, kommt vier Minuten nach Spielbeginn in die Halle. Trainer A verlangt, dass A6 auf dem Anschreibebogen nachgetragen wird.
- Regelung:** Nach Spielbeginn kann kein Spieler nachgetragen werden. Weitergehende Bestimmungen hierzu in einzelnen Wettbewerben sind zu beachten.
- E** **Kommentar:** In keinem Fall darf ein verletzter Spieler nach Abzeichnen der Spielerliste durch den Trainer auf dem Anschreibebogen gestrichen und durch einen noch nicht

eingetragenen Spieler ersetzt werden. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler so schwer verletzt ist, dass seine Mitwirkung am Spiel nicht möglich ist.

- F** **Situation:** 14 Minuten vor Spielbeginn wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Trainer B möchte den bereits auf dem Anschreibebogen eingetragenen Spieler B1 vor dem Abzeichnen streichen lassen.

Regelung: B1 kann nicht mehr gestrichen werden. Dadurch, dass B1 vor Spielbeginn mit einem Technischen Foul bestraft wurde, hat er bereits am Spiel teilgenommen, da das Foul in seiner persönlichen Foulzeile angeschrieben wurde und auch bei der Anzahl der Mannschaftsfouls mitzählt.

- G** **Situation:** Trainer A wird während des Spiels disqualifiziert.

Regelung: Der 1. Trainer-Assistent A übernimmt die Funktion des Trainers. Ist kein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen, wird der Kapitän zum Spielertrainer.

- H** **Situation:** Trainer A, der bereits mit zwei Technischen Fouls („B“) belastet ist, verlässt 15 Minuten vor Ende des Spiels die Halle.

Regelung: Wenn der Trainer aus irgendeinem Grund seine Aufgaben nicht mehr ausübt, übernimmt der auf dem Anschreibebogen eingetragene 1. Trainer-Assistent – wenn vorhanden, ansonsten der Mannschaftskapitän – die Aufgaben des Trainers.

- I** **Situation:** Ein Spielertrainer ist als Spieler auf dem Spielfeld. In dieser Zeit möchte der 1. Trainer-Assistent während des Spiels stehen.

Regelung: Während der Trainer als Spieler auf dem Spielfeld ist, darf der 1. Trainer-Assistent stehen. Er darf sich aber nicht an die Schiedsrichter wenden.

8-1 **Erklärung: Eine Spielpause beginnt**

- 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
- sobald das Signal der Spieluhr mit dem Ablauf eines Spielabschnitts ertönt ausgenommen beim letzten Spielabschnitt.

Sind die Spielbretter mit einem roten Leuchtstreifen ausgestattet, hat der Leuchtstreifen Priorität über das akustische Signal der Spieluhr.

8-2 **Beispiel: A1 wird bei seiner**

- a) erfolglosen
- b) erfolgreichen

Korbwurfaktion kurz vor Ertönen des Schlusssignals zum Ende des Viertels von B1 gefoult (**Persönliches Foul**).

Regelung: Die Schiedsrichter müssen sich sofort darüber beraten und entscheiden, ob sich das Foul von B1 noch innerhalb der Spielzeit ereignete.

Entscheiden sie, dass sich das Foul von B1 noch vor Ertönen des Schlusssignals ereignete, erhält B1 ein Persönliches Foul. Im Fall

- a) erhält A1 zwei Freiwürfe.
- b) zählt der Korb von A1 und A1 erhält einen Freiwurf mit Aufstellung.

Die Spieluhr wird auf die verbleibende Restzeit korrigiert und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Entscheiden sie, dass sich das Foul von B1 erst nach Ertönen des Schlusssignals ereignete, zählt ein eventuell erzielter Korb nicht und das Foul von B1 wird nicht beachtet.

8-3 **Beispiel: Als der Ball bei einem Drei-Punkte-Wurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spiels. Nach dem Signal begeht B1 ein Foul am Werfer A1, der sich noch in der Luft befindet. Der Korbwurf ist erfolgreich.**

Regelung: A1 erhält drei Punkte. Das Foul von B1 an ihm bleibt unberücksichtigt, da es nach Ablauf der Spielzeit begangen wurde, es sei denn, es handelt sich um ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul und es folgt ein weiterer Spielabschnitt.

- 9-1 Erklärung:** Ein Spiel kann nur beginnen, wenn beide Mannschaften mit mindestens fünf spielberechtigten und spielbereiten Spielern antreten.
- 9-2 Beispiel:** Zu Beginn des 3. Viertels hat Mannschaft A wegen Verletzungen oder Disqualifikationen weniger als fünf spielbereite Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung.
- Regelung:** Die Verpflichtung zu mindestens fünf spielbereiten Spielern gilt nur für den Spielbeginn. Mannschaft A darf danach mit weniger als fünf Spielern weiterspielen.
- 9-3 Beispiel:** Gegen Spielende begeht A1 sein 5. Foul und muss das Spiel verlassen. Da Mannschaft A keinen Ersatzspieler mehr zur Verfügung hat, muss sie das Spiel mit vier Spielern fortsetzen. Da Mannschaft B mit großem Vorsprung führt, möchte Trainer B Fair Play zeigen und nimmt einen Spieler vom Spielfeld, um das Spiel ebenfalls mit vier Spielern fortzusetzen.
- Regelung:** Der Wunsch von Trainer B muss abgelehnt werden. Solange eine Mannschaft genügend Spieler zur Verfügung hat, muss sie mit fünf Spielern spielen.
- 9-4 Erklärung:** Artikel 9 der Regeln legt fest, welchen Korb eine Mannschaft verteidigt und welchen Korb sie angreift. Spielen zu Beginn eines Spielabschnitts beide Mannschaften irrtümlich auf die falschen Körbe, ist dies unmittelbar nach Entdeckung zu korrigieren, ohne dass dabei eine Mannschaft benachteiligt wird. Alle vor der Spielunterbrechung erzielten Punkte, die abgelaufene Spielzeit, verhängte Fouls usw. bleiben bestehen.
- 9-5 Beispiel:** Nach Spielbeginn stellen die Schiedsrichter fest, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.
- Regelung:** Das Spiel ist so schnell wie möglich zu unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die Mannschaften korrigieren die Spielrichtung. Das Spiel geht weiter nächst der spiegelbildlich gegenüberliegenden Stelle, wo es unterbrochen wurde.
- 9-6 Erklärung:** Das Spiel beginnt mit einem Sprungball im Mittelkreis.
- 9-7 Beispiel:** Zu Spielbeginn begeht Springer B1 ein Foul an A1,
a) bevor
b) nachdem
der Ball die Hände des 1. Schiedsrichters zum Eröffnungssprungball verlassen hat.
- Regelung:**
a) Das 1. Viertel hat noch nicht begonnen. Deshalb geschah dieses Foul in der Spielpause vor Spielbeginn. Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
b) Das 1. Viertel hat begonnen. Deshalb geschah dieses Foul im 1. Viertel. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A in ihrem Vorfeld nächst der Mittellinie mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- In beiden Fällen wird das Foul auf dem Anschreibebogen eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls für das 1. Viertel der Mannschaft B.
- 9-8 Beispiel:** In der Spielpause vor Spielbeginn wird gegen A1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt. Trainer B bestimmt, dass B6 den Freiwurf vor Spielbeginn werfen soll, B6 gehört aber nicht zur Ersten Fünf.
- Regelung:** Den Freiwurf muss ein Spieler der Ersten Fünf werfen, da vor Spielbeginn kein Spielerwechsel möglich ist.
- Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
- 9-9 Beispiel:** In der Spielpause vor Spielbeginn begeht A1 ein **Flagrant** Foul an B1.
- Regelung:** Vor Spielbeginn wirft B1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.
- Gehört B1 zur Ersten Fünf der Mannschaft B, bleibt er auf dem Spielfeld.
- Gehört B1 nicht zur Ersten Fünf der Mannschaft B, bleibt er nicht auf dem Spielfeld.
- Das Spiel beginnt mit einem Sprungball und mit der vorgesehenen Ersten Fünf der Mannschaft B.

9-10 **Erklärung:** Ist ein Spieler, der zur Ersten Fünf gehört, während der Spielpause vor Spielbeginn nicht mehr in der Lage oder berechtigt, das Spiel zu beginnen, ist er durch einen anderen Spieler zu ersetzen. In diesem Fall darf auch die andere Mannschaft einen Spieler der Ersten Fünf austauschen, wenn sie das wünscht.

9-11 **Beispiel:** A1 gehört zur Ersten Fünf. Während der Spielpause, sieben Minuten vor Spielbeginn

- a) verletzt sich Spieler A1.
- b) wird Spieler A1 disqualifiziert.

Regelung: In beiden Fällen wird A1 für die Erste Fünf der Mannschaft A durch einen anderen Spieler ersetzt. In diesem Fall darf auch Mannschaft B einen Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, wenn sie es wünscht.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Bezüglich verspäteten Eintreffens einer Mannschaft gelten für die Wettbewerbe des DBB die Bestimmungen der jeweiligen Spielordnung und Ausschreibung.

B **Situation:** B6 erscheint kurz vor Spielbeginn, als durch den Trainer B die fünf Spieler, die das Spiel beginnen werden, bereits angekreuzt sind. Trainer B möchte die Erste Fünf ändern, was die Schiedsrichter ablehnen. Daraufhin wird B6 von seinem Trainer zu den Wechselstühlen geschickt und B6 beantragt einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Als der 1. Schiedsrichter mit dem Ball den Mittelkreis betritt, um den Eröffnungssprungball auszuführen, begeht A2 ein Foul an B2. Jetzt möchte B6 eingewechselt werden.

Regelung: Der Spielerwechsel ist nicht zulässig, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

C **Kommentar:** In den Spielpausen vor dem 2. und 4. Viertel und vor jeder Verlängerung dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.

D **Kommentar:** Die Schiedsrichter müssen entscheiden, zu welchem Zeitpunkt der Ball bei einem Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts bzw. bei Ablauf der Wurfuhr die Hand verlassen hat. Sie können sich dazu untereinander, mit dem Zeitnehmer bzw. Kommissar beraten. Die endgültige Entscheidung trifft der 1. Schiedsrichter.

10-1 Erklärung: Der Ball wird nicht zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt, wenn ein Spieler sich in einer kontinuierlichen Bewegung beim Korbwurf befindet und dabei ein Gegenspieler ein Foul am Werfer oder einem Mitspieler des Werfers begeht, nachdem die Korbwurfaktion des Werfers begonnen hat. Gleiches gilt, wenn gegen einen Verteidiger oder eine Person im Mannschaftsbank-Bereich der verteidigenden Mannschaft ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt wird.

10-2 Beispiel: A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als B2 ein Foul an A2 begeht. A1 setzt seine Korbwurfaktion fort und wirft auf den Korb. Das Foul von B2 ist das
a) dritte
b) fünfte
Mannschaftsfoul B in diesem Viertel.

Regelung: Wenn A1 trifft, zählt der Korb in beiden Fällen. Im Fall

- a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2.
- b) erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

10-3 Beispiel: A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als A2 ein Foul an B2 begeht. A1 setzt seine Korbwurfaktion fort und wirft auf den Korb.

Regelung: Mit dem Foul von A2 bei Ballkontrolle der Mannschaft A wird der Ball zum toten Ball und wenn A1 trifft, zählt der Korb nicht. Unabhängig von der Anzahl Mannschaftsfouls der Mannschaft A geht das Spiel weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. Wenn A1 nicht trifft, geht das Spiel weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Kommentar: Der Zeitpunkt, zu dem der Ball einem Einwerfer zur Verfügung steht, bildet die zeitliche Grenze für das Gewähren eines Spielerwechsels oder einer Auszeit. Gleichzeitig endet die Möglichkeit, noch bestehende Strafen mit neuen Strafen aufzurechnen.

B Kommentar: Für den Zeitpunkt „Ball steht einem Einwerfer zur Verfügung“ gibt es folgende verschiedene Situationen:

- a) Der Schiedsrichter übergibt den Ball von Hand zu Hand.
- b) Der Schiedsrichter passt den Ball dem Einwerfer direkt oder per Bodenpass zu.
- c) Der Schiedsrichter legt den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden.
- d) Nach Korberfolg steht der Einwerfer mit Ball an der Endlinie bzw. der Ball steht dem Einwerfer an der Endlinie zur Verfügung, ohne dass der Ball vom Schiedsrichter übergeben wird.

Anmerkungen:

- a) Der Ball steht dem Einwerfer dann zur Verfügung, wenn er den Ball allein in der Hand bzw. in den Händen hält, d. h. die Hand des Schiedsrichters keinen Kontakt mehr mit dem Ball hat.
- b) Der Schiedsrichter passt den Ball erst dann, wenn sich der Spieler an der vom Schiedsrichter bezeichneten Einwurfstelle befindet.
- c) Falls kein Spieler Anstalten macht, den Ball vom Schiedsrichter an der bezeichneten Einwurfstelle anzunehmen, legt der Schiedsrichter nach einer angemessenen Zeit den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden und beginnt sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden.
- d) Der Spieler, der den Einwurf von der Endlinie ausführt, muss den Ball in seinen Händen halten und bereit sein, den Einwurf durchzuführen. Ab diesem Zeitpunkt steht ihm der Ball zur Verfügung. Macht dann kein Spieler Anstalten, den Ball einzuwerfen, beginnt der Schiedsrichter sichtbar mit dem Zählen der fünf Sekunden und spricht nach deren Ablauf der gegnerischen Mannschaft den Ball zum Einwurf zu. Der Schiedsrichter darf nach einem Korberfolg nicht das Spiel unterbrechen, nur weil kein Spieler den Ball an sich nehmen und einwerfen will.

- C** **Kommentar:** Wenn der Spieler, der auf den Korb wirft, selbst ein Foul begeht, kann ein erzielter Korb nur zählen, wenn zum Zeitpunkt des Fouls der Ball bereits die Hand des Werfers verlassen hatte. Gleiches gilt, wenn ein Mitspieler des Werfers ein Foul begeht. Die Bestimmungen für eine Korbwurfaktion gelten hier nicht.
- D** **Situation:** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. In der Korbwurfaktion, aber bevor der Ball seine Hand verlässt, pfeift der Schiedsrichter ein Technisches Foul **der Kategorie 1**, weil
- a) A6 illegal aufs Spielfeld läuft.
 - b) B6 illegal aufs Spielfeld läuft.
- Regelung:** Im Fall
- a) ist der Ball sofort tot und der Korb zählt nicht.
 - b) zählt der Korb.
- In beiden Fällen wird das Technische Foul („B“) dem Trainer angeschrieben und bestraft.
- E** **Situation:** B1 foult den Korbwerfer A1, der Ball geht dennoch in den Korb. Als sich der Ball im Korb befindet, wird er von B2 herausgeschlagen.
- Regelung:** Der Korb zählt für A1. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält einen Freiwurf.
- F** **Situation:** Bei einer Rebound-Situation unter dem Korb der Mannschaft B tippen Spieler beider Mannschaften den Ball. Nach einem Tippen von A1 und noch bevor der Ball in den Korb geht, wird A1 von B1 gefoult. Dann geht der Ball in den Korb und A1 landet am Boden.
- Regelung:** A1 befand sich in einer Korbwurfaktion, da auch das Tippen des Balls ein Korbwurf ist und A1 dabei noch nicht wieder mit beiden Füßen am Boden war. Der Korb zählt und das Spiel geht weiter mit einem Freiwurf für A1.
- G** **Situation:** Mit Ablauf der Spielzeit ereignen sich folgende Fälle:
- a) A1 ist in Ballbesitz und befindet sich in einer Korbwurfaktion, als das Schlussignal ertönt.
 - b) Der Ball ist in der Luft infolge eines Passes von A1 zu A2, der den Ball im Sprung nimmt und ihn direkt in den Korb dunkt. Das Schlussignal ertönt, kurz bevor A2 den Ball berührt.
 - c) A1 tippt den Ball beim Rebound direkt in den Korb. Das Schlussignal ertönt unmittelbar vor dem Tippen durch A1.
 - d) A1 tippt den Ball zufällig auf den eigenen Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. Der Ball geht in den Korb.
 - e) A1 hat den Ball absichtlich auf den eigenen Korb geworfen. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Schlussignal. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung:** In allen genannten Fällen kann kein Korb gegeben werden.
In den Fällen a) bis c) befindet sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlusssignals noch nicht im Flug zum Korb.
- Im Fall d) handelt es sich nicht um einen Korbwurf von A1.
Im Fall e) handelt es sich um eine Regelübertretung von A1.
- H** **Situation:** Während der Ball bei einem Korbleger von A1 in der Luft ist, wird gegen A2 ein Foul an B2 gepfiffen. Außerdem wird der Ball im Fallen über dem Korb berührt
- a) von B3.
 - b) von A3.
- Regelung:**
- Im Fall a) erhält A1 zwei Punkte, da B3 ein Goaltending begeht und der Ball sich zum Zeitpunkt des Fouls bereits in der Luft befand.
- Im Fall b) begeht A3 ein Goaltending und es können keine Punkte erzielt werden.
- In beiden Fällen wird A2 ein Foul angeschrieben und das Spiel geht weiter mit Einwurf B von deren Endlinie, bzw. mit zwei Freiwürfen für B2, sofern Mannschaft A in diesem Viertel bereits vier Mannschaftsfouls begangen hat. Da der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 die Hand des Werfers bereits verlassen hat, handelt es sich nicht um ein Foul einer Mannschaft in Ballkontrolle.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Situation:** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie. Der Ball berührt einen Schiedsrichter, der mit einem Fuß auf der Seitenlinie steht.
- Regelung:** Dies ist eine Ausball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.
- B** **Situation:** A1 hat das Spielfeld verlassen und steht mit beiden Füßen im Aus. Er springt ins Spielfeld zurück und erhält einen Pass von A2, nachdem er mit einem Fuß wieder im Spielfeld gelandet ist und während sein anderer Fuß noch in der Luft ist.
- Regelung:** Legale Aktion, kein Ausball. Nach seiner Landung im Spielfeld auf einem Fuß ist diese Stelle sein Standort. Da er beim Fangen des Balls mit keinem Teil seines Körpers etwas außerhalb des Spielfelds berührt, ist A1 nicht im Aus.
- Anmerkung:** Fängt A1 den Ball, bevor er mit zumindest einem Fuß im Spielfeld gelandet ist, ist dies eine Ausball-Regelübertretung.

- 12-1** **Erklärung:** Die Mannschaft, die nach dem Eröffnungssprungball nicht die erste Ballkontrolle erlangt, erhält bei der nächsten Sprungball-Situation den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungball-Situation entstand, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 12-2** **Beispiel:** Zwei Minuten vor Spielbeginn wird gegen A1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt.
- Regelung:** Ein Spieler der Ersten Fünf der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Da das Spiel noch nicht begonnen hat, ist die Richtung des Einwurfpfeils noch nicht festgelegt. Das Spiel beginnt mit einem Sprungball.
- 12-3** **Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, berührt Springer A1 den Ball.
- Regelung:** Regelübertretung beim Sprungball durch A1. Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Sobald der Ball dem Einwerfer B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.
- 12-4** **Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, betritt Nicht-Springer A2 den Mittelkreis in seinem
- a) Rückfeld.
 - b) Vorfeld.
- Regelung:** In beiden Fällen Regelübertretung beim Sprungball durch A2. Mannschaft B erhält Einwurf in der Nähe der Mittellinie in ihrem
- a) Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
 - b) Rückfeld und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Sobald der Ball dem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.
- 12-5** **Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde,
- a) entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2.
 - b) ereignet sich ein Doppelfoul zwischen A2 und B2.
- Regelung:** Da noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, kann der Einwurfpfeil noch nicht angewendet werden. In beiden Fällen führt der 1. Schiedsrichter erneut einen Sprungball – nun mit den Springern A2 und B2 – im Mittelkreis aus. Die abgelaufene Spielzeit zwischen dem legalen Tipp und der Halteball-/Doppelfoul-Situation bleibt bestehen.
- 12-6** **Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde,
- a) geht der Ball ohne weitere Berührung ins Aus.
 - b) wird der Ball von Springer A1 gefangen, bevor er das Spielfeld oder einen der Nichtspringer berührt.
- Regelung:** In beiden Fällen erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf aufgrund der Regelübertretung von A1. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden. Sobald der Ball dem Einwerfer B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.
- 12-7** **Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde, wird gegen B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt.
- Regelung:** Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Sobald der Freiwurfer den Ball zum Freiwurf erhält, wird der Einwurfpfeil zugunsten der Mannschaft B gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden.

- 12-8 Beispiel:** Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom Springer A1 getippt wurde, wird gegen A2 ein **Flagrant Foul** an B2 verhängt.
- Regelung:** B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Sobald der Freierwerfer den Ball zum Freiwurf erhält, wird der Einwurfpfeil zugunsten der Mannschaft A gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung im Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** als Teil der Strafe für das **Flagrant Foul**. Mannschaft B erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-9 Beispiel:** Mannschaft B steht ein Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu. Durch einen Fehler der Schiedsrichter und/oder des Anschreibers wird der Einwurf irrtümlich Mannschaft A zugesprochen.
- Regelung:** Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden. Mannschaft B verliert wegen dieses Fehlers jedoch nicht das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Sprungball-Situation.
- 12-10 Beispiel:** Gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des 1. Viertels **begeht B1 an A1 ein**
- a) **Disruptive Foul.**
 - b) **Flagrant Foul.**
- Die Schiedsrichter entscheiden, dass sich das Foul erst nach dem Signal der Spieluhr ereignete. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn des 2. Viertels zu.
- Regelung:**
- a) In einer Spielpause kann sich kein Disruptive Foul ereignen. Das Foul von B1 bleibt unbeachtet und das 2. Viertel beginnt mit Einwurf A gemäß Wechselndem Ballbesitz und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
 - b) Ein Flagrant Foul ist während einer Spielpause möglich. Vor Beginn des 2. Viertels wirft A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A verliert nicht das Recht zum nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- 12-11 Beispiel:** Kurz nach dem Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels wird gegen B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn des 4. Viertels zu.
- Regelung:** Vor Beginn des 4. Viertels wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das 4. Viertel beginnt mit Einwurf A an der Mittellinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-12 Beispiel:** A1 springt mit dem Ball in seinen Händen hoch und wird von B1 legal geblockt. Beide Spieler landen auf dem Spielfeld mit jeweils mindestens einer Hand fest am Ball.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation.
- 12-13 Beispiel:** A1 springt mit dem Ball in seinen Händen hoch und wird von B1 legal geblockt. A1 landet auf dem Spielfeld mit einer oder beiden Händen fest am Ball, während B1 den Ball vorher losgelassen hat.
- Regelung:** Schrittfehler von A1.
- 12-14 Beispiel:** A1 und B1 haben im Sprung ihre Hände fest am Ball. Sie landen auf dem Spielfeld, wobei A1 mit einem Fuß die Auslinie berührt.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation.
- 12-15 Beispiel:** A1 springt mit dem Ball in seinen Händen in seinem Vorfeld hoch und wird von B1 legal geblockt. Beide Spieler landen auf dem Spielfeld mit jeweils einer oder beiden Händen fest am Ball, wobei A1 mit einem Fuß in seinem Rückfeld landet.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation.

- 12-16 Erklärung:** Klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest, außer zwischen Freiwürfen oder wenn nach Freiwürfen noch ein Einwurf als Teil einer Foulstrafe folgt, entsteht eine Sprungball-Situation mit anschließendem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Erhält die bisher angreifende Mannschaft den Einwurf, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, die bisher verteidigende Mannschaft erhält bei Einwurf 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-17 Beispiel:** Bei einem Korbwurf von A1 klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht zu
- a) Mannschaft A
 - b) Mannschaft B
- Regelung:** Beim Einwurf von der Endlinie im Rückfeld der Mannschaft B erhält
- a) Mannschaft A 14 Sekunden
 - b) Mannschaft B 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-18 Beispiel:** Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Anschließend klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Mannschaft A erhält Einwurf von der gegnerischen Endlinie und 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-19 Beispiel:** B2 begeht ein Flagrant oder Disruptive Foul. Beim letzten Freiwurf ohne Aufstellung
- a) klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest.
 - b) tritt A1 beim Freiwurf über.
 - c) verfehlt der Ball den Ring.
- Regelung:** In allen drei Fällen kann kein Punkt erzielt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-20 Beispiel:** Beim Einwurf von A1 von der Mittellinie zu Beginn eines Viertels klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Der Einwurfpfeil ist sofort zugunsten Mannschaft B zu drehen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B gemäß Wechselndem Ballbesitz an deren Endlinie ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 12-21 Beispiel:** Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A. In der Spielpause nach dem 1. Viertel begeht B1 an A1 ein Flagrant Foul. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Anschließend wird das 2. Viertel mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch begonnen, der Einwurfpfeil zugunsten Mannschaft A wird nicht gedreht. Nach dem Einwurf klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für Mannschaft A von der Endlinie in ihrem Vorfeld ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird gedreht, sobald der Einwurf von Mannschaft A beendet ist.
- 12-22 Erklärung:** Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Ballkontrolle erlangen kann.
- 12-23 Beispiel:** A1 hat den Ball in seinen Händen, während er bei seiner Korbwurfaktion zum Korb zieht, als B1 ebenfalls seine Hände fest an den Ball legt. Dadurch macht A1 mehr als die nach der Schrittfehler-Regel erlaubten Schritte.
- Regelung:** Dies ist eine Sprungball-Situation.
- 12-24 Erklärung:** Begeht eine Mannschaft während ihres Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz eine Regelübertretung, verliert sie das Recht auf den Wechselnden Ballbesitz.

12-25 Beispiel: Bei 4:17 auf der Spieluhr in einem Viertel und während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz

- a) tritt Einwerfer A1 mit dem Ball in seinen Händen über.
- b) hält A2 seine Hände über die Auslinie, bevor der Ball über die Linie eingeworfen wurde.
- c) benötigt Einwerfer A1 mehr als fünf Sekunden für seinen Einwurf.

Regelung: In allen drei Fällen begehen A1 bzw. A2 eine Einwurf-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der ursprünglichen Einwurfstelle. Der Einwurfpfeil wird sofort zugunsten Mannschaft B gedreht.

12-26 Erklärung: Kommt es nach Ablauf der Wurfuhr zu einer Sprungball-Situation und der Einwurfpfeil zeigt zugunsten der bisher angreifenden Mannschaft A, kann der Wechselnde Ballbesitz nicht angewendet werden. Mannschaft A hat eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen und Mannschaft B erhält Einwurf.

12-27 Beispiel: Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Dann

- a) geht der Ball in den Korb.
 - b) berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - c) verfehlt der Ball den Ring.
- Unmittelbar nach b) und c) wird ein Halteball gepfiffen.

Regelung:

- a) Es hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B hinter ihrer Endlinie.
- b) Es gibt gemäß Stellung des Einwurfpfeils Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungball-Situation entstand, mit 14 Sekunden (Mannschaft A), bzw. 24 Sekunden (Mannschaft B) auf der Wurfuhr.
- c) Es handelt sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung. Die Richtung des Einwurfpfeils ist nicht relevant. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, an der die Sprungball-Situation entstand, mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-28 Beispiel: Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Dann

- a) geht der Ball in den Korb.
- b) berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) verfehlt der Ball den Ring.

Unmittelbar danach wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** gegen A2 oder B2 verhängt.

Regelung:

In allen drei Fällen wirft ein Spieler von Mannschaft A (für das Technische Foul von B2) oder ein Spieler von Mannschaft B (für das Technische Foul von A2) einen Freiwurf ohne Aufstellung.

Bei a) hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von hinter ihrer Endlinie.

Bei b): Es gibt gemäß Stellung des Einwurfpfeils Einwurf nächst der Stelle, an welcher der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Foul war, mit 14 Sekunden (Mannschaft A), bzw. 24 Sekunden (Mannschaft B) auf der Wurfuhr.

Bei c) handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung, **die Richtung des Einwurfpfeils ist nicht relevant**. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, an welcher der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Foul war, mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Begeht eine Mannschaft während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz ein Foul, behält die einwerfende Mannschaft das Recht auf den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Das Foul wird angeschrieben und bestraft. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

B **Situation:** Während A1 den Ball zum Eröffnungseinwurf der Verlängerung in der Hand hält, wird ein Foul von B2 an A2 gepfiffen (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Zwei Freiwürfe für A2 mit Aufstellung. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

- C** **Kommentar:** In einem Spiel einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur zu Spielbeginn einen Sprungball.
- Entsteht jedoch, nachdem der Ball zum Eröffnungssprungball hochgeworfen wurde, sofort wieder eine Sprungball-Situation (Halteball, unklarer Ausball, etc.) und kann deshalb der Einwurfpfeil noch nicht angewendet werden, wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt.
- Bei allen anderen Sprungball-Situationen kommt der Einwurfpfeil zur Anwendung.
- D** **Situation:** Vor dem Eröffnungssprungball nehmen die Spieler ihre Plätze rund um den Kreis ein. Der Schiedsrichter hat bereits den Kreis betreten und will gerade den Ball hochwerfen, als B1 um die Erlaubnis bittet, die Position zwischen A1 und A2 einnehmen zu dürfen, die nebeneinander am Kreis stehen.
- Regelung:** B1 darf seine Position nicht mehr wechseln, da die Ausführung des Sprungballs beginnt, sobald der Schiedsrichter mit dem Ball den Kreis betritt.
- E** **Situation:** Der Springer A1 im Mittelkreis
- a) berührt die Mittellinie mit beiden Füßen.
 - b) berührt die Mittellinie mit einem Fuß.
 - c) steht etwa 60 cm von der Linie entfernt, die zwischen den beiden Hälften des Kreises verläuft.
- Regelung:** In allen drei Fällen fordert der Schiedsrichter den Springer A1 auf, die Stellung so zu korrigieren, dass er mit einem Fuß in der Nähe der Mittellinie steht.
- F** **Kommentar:** Der Ball muss unter Berücksichtigung der körperlichen Voraussetzungen der Spieler so hoch geworfen werden, dass keiner der Springer den Ball an seinem höchsten Punkt im Sprung erreichen kann. Er darf aber auch nicht so hoch geworfen werden, dass dadurch die Springer zu einem erneuten Sprung veranlasst werden.
- G** **Situation:** Beim Eröffnungssprungball wirft der 1. Schiedsrichter den Ball so schräg hoch, dass nur einer der beiden Springer den Ball tippen kann.
- Regelung:** Wenn der Ball nicht korrekt hochgeworfen wird, muss ein freier/der freie Schiedsrichter pfeifen und den Sprungball wiederholen lassen. Auch wenn der Ball nicht hoch genug oder zu hoch geworfen wird, muss der Sprungball wiederholt werden.
- H** **Situation:** Beim Eröffnungssprungball fällt der Ball, ohne von einem der Springer getippt zu werden, auf die Schulter eines der Springer oder des Schiedsrichters und von dort auf den Boden.
- Regelung:** Da der Ball von keinem der Springer getippt worden ist, muss der Sprungball wiederholt werden.
- I** **Situation:** Springer A1 tippt den Ball, der dann im Flug den Kreis verlässt. Bevor ein Nichtspringer den Ball berühren kann, berührt ihn A1 erneut, danach fällt der Ball zu Boden. A1 nimmt nun den Ball in beide Hände und beginnt zu dribbeln.
- Regelung:** Die Aktion von A1 ist legal. A1 hat den Ball nur zweimal getippt. Der Sprungball endete mit der Bodenberührung des Balls. A1 hat die Ballkontrolle erst erlangt, als er den Ball mit beiden Händen aufgenommen hat. Bei dieser Aktion ist es unerheblich, ob der Ball vor dem erneuten Tippen durch A1 den Kreis verlassen hat.
- K** **Situation:** Springer A1 tippt den Ball auf seine Seite, und ehe ein Nichtspringer den Ball berührt, tippt A1 ihn mit beiden Händen auf den Boden. Danach nimmt A1 den Ball mit beiden Händen auf und beginnt ein Dribbling.
- Regelung:** Die Aktion von A1 ist legal. Es ist nicht regelwidrig, den Ball beim Sprungball mit beiden Händen zu tippen.

- 13-1 Erklärung:** Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Es ist eine Regelübertretung, wenn ein Spieler den Ball
- zwischen die Beine klemmt, um einen Pass oder Korbwurf anzutauschen.
 - absichtlich mit dem Kopf, der Faust, den Beinen oder Füßen spielt.
- 13-2 Beispiel:** A1 beendet sein Dribbling. Bevor er den Ball passt, klemmt er ihn zwischen seine Beine und täuscht einen Pass oder Korbwurf an.
- Regelung:** Den Ball bewusst mit den Beinen zu berühren ist eine Regelübertretung von A1.
- 13-3 Beispiel:** A1 passt zu A2, der zu einem Schnellangriff in Richtung des gegnerischen Korbs läuft. Bevor A2 den Ball fängt, berührt er ihn absichtlich mit dem Kopf.
- Regelung:** Den Ball bewusst mit dem Kopf zu spielen ist eine Regelübertretung von A2.
- 13-4 Erklärung:** Es ist nicht zulässig, Größe oder Reichweite eines Spielers zu vergrößern. Einen Mitspieler hochzuheben, damit dieser den Ball spielt, ist eine Regelübertretung.
- 13-5 Beispiel:** A1 fasst seinen Mitspieler A2 an der Hüfte und hebt ihn unter dem gegnerischen Korb hoch. A3 passt zu A2, der per Dunking den Ball in den Korb wirft.
- Regelung:** Dies ist eine Regelübertretung, der Korb von A2 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A Kommentar:** Wenn ein Verteidiger zur Abwehr hochspringt, dabei die Beine grätscht und der Ball dabei Bein oder Fuß berührt, ist dies absichtliches Fußspiel.
- Schlägt ein Spieler den Ball mit der Faust, ist dies ebenfalls eine Regelübertretung.
- B Situation:** Beim Versuch, den Ball aufzunehmen, berührt A1 den Ball zufällig mit dem Fuß. Darauf rollt der Ball in Richtung Korb.
- Regelung:** Den Ball mit dem Fuß zufällig zu berühren ist keine Regelübertretung.
- C Situation:** Beim Dribbling berührt A1 den Ball zufällig mit dem Fuß.
- Regelung:** Den Ball mit dem Fuß zufällig zu berühren, selbst wenn dadurch ein Vorteil entsteht, ist keine Regelübertretung.
- D Situation:** Ein Pass von A1 wird von B1 mit der Faust abgefälscht.
- Regelung:** Dies ist eine Regelübertretung von B1, da der Ball nicht mit der Faust gespielt werden darf.

14-1 Erklärung: Mannschaftsballkontrolle beginnt, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, ihn also hält oder dribbelt, oder ihm der Ball zum Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung steht.

14-2 Beispiel: Unabhängig davon, ob die Spieluhr steht oder nicht, verzögert ein Spieler absichtlich, den Ball für einen Einwurf oder Freiwurf aufzunehmen.

Regelung: Der Ball wird belebt und die Ballkontrolle beginnt, sobald der Schiedsrichter den Ball nächst der Einwurfstelle oder an der Freiwurflinie niederlegt.

14-3 Beispiel: Mannschaft A hat seit 15 Sekunden Ballkontrolle. A1 versucht, zu A2 zu passen, aber der Ball fliegt über die Auslinie. B1 will den Ball fangen und springt vom Spielfeld über die Auslinie. Während sich B1 noch in der Luft befindet, wird der Ball von B1

- a) mit einer oder beiden Händen getippt
 - b) mit beiden Händen gefangen oder kommt in einer Hand zur Ruhe
- und fliegt wieder ins Spielfeld, wo er von A2 gefangen wird.

Regelung:

- a) Mannschaft A bleibt in Ballkontrolle. Mannschaft A verbleibt die Restzeit auf der Wurfuhr.
- b) Mannschaft B hat vorübergehend die Ballkontrolle erlangt und danach erlangt Mannschaft A wieder die Ballkontrolle. Die Wurfuhr wird für Mannschaft A auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Kommentar: Folgende Regelübertretungen können nur begangen werden, wenn ein Spieler bzw. eine Mannschaft Ballkontrolle hat: Schrittfehler, Doppel-Dribbling, Drei-Sekunden-, Fünf-Sekunden-, Acht-Sekunden-Regel und Rückspiel. Dagegen ist beim Ausball, Goaltending und Stören des Balls die Ballkontrolle unerheblich.

B Kommentar: Begeht ein Spieler ein Persönliches Foul, während seine Mannschaft Ballkontrolle hat oder ihr der Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zusteht, geht das Spiel weiter mit Einwurf. Dies gilt auch für den Fall, dass eine Mannschaft bereits vier Mannschaftsfouls in einem Viertel begangen hat.

C Kommentar: Wenn ein Gegenspieler den Ball berührt, der sich infolge eines Passes im Flug befindet, bleibt die Ballkontrolle bei der passenden Mannschaft, und zwar unabhängig davon, in welche Richtung der Ball vom Gegenspieler abgelenkt wird.

D Situation: B1 lenkt einen Pass von A1 zu A2 so ab, dass

- a) A3 den Ball fängt.
- b) B3 den Ball fängt.

Regelung: Im Fall a) bleibt Mannschaft A trotz kurzzeitiger Ballberührung durch B1 in Ballkontrolle, während im Fall b) die Ballkontrolle der Mannschaft A endet, sobald B3 den Ball gefangen hat. Damit beginnt eine neue Ballkontrolle der Mannschaft B.

E Kommentar: Kämpfen Spieler um den Ball, indem zum Beispiel auch ein Gegenspieler kurzzeitig den Ball berührt, oder rollt, springt oder liegt der Ball auf dem Spielfeld, bleibt die Mannschaft in Ballkontrolle, die sie zuvor hatte. Dies gilt so lange, bis die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt.

F Kommentar: Hat der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers verlassen, hat keine Mannschaft Ballkontrolle, bis der Ball erneut von einem Spieler kontrolliert wird, sei es zum Einwurf nach Korberfolg oder beim Rebound nach erfolglosem Wurf. Dies gilt auch bei jedem letzten Freiwurf, sofern keine weitere Freiwurf- oder Einwurfstrafe auszuführen ist.

G Situation: A1 macht einen Sprungwurf. B1 blockt den aufsteigenden Ball. A1 fängt den Ball und landet auf dem Boden.

Regelung: Legale Aktion. Durch den Korbwurf von A1 war die Ballkontrolle beendet. A1 darf ein neues Dribbling beginnen. Die Wurfuhr läuft weiter, da der Ball nicht den Ring berührt hat.

- H** **Situation:** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie und gerät ohne Ball unabsichtlich ins Aus. Er kommt auf das Spielfeld zurück und dribbelt weiter.
- Regelung:** Legale Aktion. Auch wenn der Spieler, bevor er ins Aus geriet, bereits gedribbelt hatte, darf er weiterdribbeln, sobald er wieder im Spielfeld ist, da sein Dribbling noch nicht beendet war.
- I** **Situation:** A1 wirft auf den Korb und foult B1, nachdem der Ball seine Hand verlassen hat. Der Ball geht in den Korb. Das Foul von A1 war das
- a) zweite
 - b) fünfte
- Mannschaftsfoul A.
- Regelung:** Der Korb zählt. Das Spiel geht weiter mit
- a) Einwurf B von ihrer Endlinie nächst der Stelle des Fouls.
 - b) 2 Freiwürfen für B1, da zum Zeitpunkt des Fouls Mannschaft A keine Ballkontrolle mehr hatte.

- 15-1 Erklärung:** Die Korbwurfaktion bei einem Sprungwurf oder andere Würfe aus der Bewegung beginnt, wenn der Spieler seine Schultern und den Ball nach oben zum gegnerischen Korb bewegt.
- 15-2 Beispiel:** A1 dribbelt zwischen Drei-Punkte-Linie und Zone und kommt mit beiden Füßen zu einem legalen Stopp, ohne den Ball nach oben zu bewegen. Dabei wird A1 von B1 gefoult.
- Regelung:** Das Foul von B1 geschah nicht an einem Korbwerfer, da A1 noch nicht begonnen hatte, Schultern und Ball nach oben zu bewegen.
- 15-3 Beispiel:** A1 fängt den Ball in der Nähe der Freiwurflinie, schaut zum Korb und beginnt, Schultern und Ball zu einem Sprungwurf nach oben zu bewegen. Bevor der Ball seine Hände verlässt, wird er von B1 gefoult.
- Regelung:** Das Foul von B1 geschah an einem Korbwerfer. Ist der Wurf erfolgreich, zählt der Korb und A1 erhält einen Freiwurf. Andernfalls erhält A1 zwei Freiwürfe.
- 15-4 Beispiel:** A1 fängt den Ball in seinem Vorfeld, als er sich entlang der Drei-Punkte-Linie bewegt. Dann wendet er sich in Richtung Korb, wobei er Schultern und Ball nach oben bewegt. Bevor der Ball seine Hände verlässt, wird er von B1 gefoult.
- Regelung:** Das Foul von B1 geschah an einem Korbwerfer. Für einen Korbwurf aus der Bewegung ist entscheidend, ob der Spieler seine Schultern und den Ball nach oben bewegt, bevor er gefoult wird.
- 15-5 Beispiel:** Bei einer Spielzeit von 6:25 und 20 Sekunden auf der Wurfuhr im 2. Viertel beendet A1 bei einem Schnellangriff sein Dribbling und nimmt in seinem Vorfeld zwischen Mittellinie und Drei-Punkte-Linie den Ball in seine Hände. Bevor er sich zum Wurf nach oben bewegt, wird er von B1 gefoult.
- Regelung:** A1 war kein Korbwerfer, als er gefoult wurde, da er angesichts seiner Position auf dem Spielfeld nicht beim Ziehen zum Korb war. Die Kriterien der Korbwurfaktion beim Ziehen zum Korb treffen hier nicht zu.
- 15-6 Beispiel:** A1 springt hoch und wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Er wird von B1 gefoult, bevor er mit beiden Füßen wieder gelandet ist. Der Wurf verfehlt den Korb.
- Regelung:** A1 bleibt Korbwerfer, bis er mit beiden Füßen wieder gelandet ist. Er erhält drei Freiwürfe und das Spiel wird danach fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 15-7 Erklärung:** Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung zum Korb beginnt, wenn der Spieler nach Beendigung eines Dribblings oder nach Fangen des Balls in der Luft den Ball aufnimmt und in seinen Händen hält und er seine Bewegung zum Wurf fortsetzt, die dem Wurf vorangeht.
- 15-8 Beispiel:** A1 beendet zwischen Drei-Punkte-Linie und dem Korb sein Dribbling und beginnt mit dem Ball in seinen Händen die Korbwurfaktion. Zu diesem Zeitpunkt wird er von B1 gefoult, der Wurf verfehlt den Korb.
- Regelung:** Das Foul von B1 geschah an einem Korbwerfer. A1 erhält zwei Freiwürfe und das Spiel wird danach fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf.
- 15-9 Beispiel:** Beim Ziehen zum Korb stößt A1 seinen Verteidiger B1 mit einer Hand weg, während er den Ball in der anderen Hand hält. Er setzt seine kontinuierliche Bewegung fort und wirft den Ball in den Korb.
- Regelung:** Dies ist ein Foul der Mannschaft A in Ballkontrolle, der Korb von A1 zählt nicht. Mannschaft B erhält daher Einwurf in ihrem Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- 15-10 Beispiel:** A1 wird während seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult, als sein vorderer Fuß gerade auf dem Boden ist. Er setzt seine kontinuierliche Bewegung fort. Aufgrund des Fouls verliert A1 kurzzeitig den Ball aus den Händen, fängt ihn aber wieder und erzielt einen Korb.

Regelung: Das Foul von B1 geschieht während der Korbwurfaktion von A1. Obwohl der Ball kurz die Hände von A1 verlässt, bleibt A1 in Ballkontrolle und seine Korbwurfaktion wird weder unterbrochen noch beendet. Der Korb zählt und A1 erhält zusätzlich einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

15-11 Erklärung: Eine kontinuierliche Bewegung bei der Korbwurfaktion erfolgt, wenn der Spieler in seinem Vorfeld zum Korb zieht, und zwar grundsätzlich zwischen der Drei-Punkte-Linie und dem Korb.

15-12 Beispiel: A1 zieht von außerhalb der Drei-Punkte-Linie zum Korb, nimmt den Ball auf, während er mit einem Fuß auf dem Boden ist, und wird von B1 gefoult, bevor der Ball zum Wurf seine Hände verlässt.

Regelung: A1 befand sich in der Korbwurfaktion, als er gefoult wurde. Die Anzahl seiner legalen Schritte während dieser Bewegung spielt dabei keine Rolle.

15-13 Beispiel: A1 zieht von einer Position etwa einen Meter außerhalb der Drei-Punkte-Linie zum Korb, nimmt den Ball auf, während er mit dem linken Fuß auf der Drei-Punkte-Linie steht. Mit zwei weiteren Schritten gelangt er in die Zone und wirft auf den Korb. Als er den Ball aufnahm, wurde er von B1 gefoult.

Regelung: A1 befand sich in der Korbwurfaktion, als er gefoult wurde. Die Korbwurfaktion beginnt, sobald der Ball in seinen Händen zur Ruhe kam.

15-14 Erklärung: Eine Korbwurfaktion kann nur im Vorfeld der angreifenden Mannschaft erfolgen.

15-15 Beispiel: A1 dribbelt in seinem Rückfeld bei noch 18 Sekunden auf der Wurfuhr. Er nimmt den Ball auf und wirft ihn aus seinem Rückfeld auf den gegnerischen Korb. Bevor der Ball seine Hände verlässt, wird er von B1 gefoult.

Regelung: A1 befand sich nicht in der Korbwurfaktion, als er gefoult wurde, da er sich nicht im Vorfeld und dort grundsätzlich zwischen Drei-Punkte-Linie und Korb befand. Eine Ausnahme liegt vor, wenn seine Aktion im Rückfeld kurz vor Ablauf der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts oder Ablauf der Wurfuhr erfolgt.

15-16 Beispiel: Bei noch zwei Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel fängt A1 den Ball in seinem Rückfeld und beginnt sofort eine Korbwurfaktion in Richtung des gegnerischen Korbs. Dabei wird er von B1 gefoult.

Regelung: A1 befand sich in der Korbwurfaktion, als er gefoult wurde, da seine Aktion im Rückfeld kurz vor Ablauf der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts oder Ablauf der Wurfuhr erfolgte. Die Korbwurfaktion beginnt, sobald der Ball in den Händen von A1 zur Ruhe kommt.

15-17 Beispiel: Bei 2:33 auf der Spieluhr im 3. Viertel und 0,9 Sekunden auf der Wurfuhr fängt A1 den Ball in seinem Rückfeld und beginnt sofort eine Korbwurfaktion in Richtung des gegnerischen Korbs. Dabei wird er von B1 gefoult.

Regelung: A1 befand sich in der Korbwurfaktion, als er beim Aufnehmen des Balls oder bei der Wurfbewegung gefoult wurde, da seine Aktion im Rückfeld kurz vor Ablauf der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts oder Ablauf der Wurfuhr erfolgte. Die Korbwurfaktion beginnt, sobald der Ball in den Händen von A1 zur Ruhe kommt.

15-18 Erklärung: Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion zu einem Sprungwurf oder einem Wurf aus der Bewegung gefoult und passt den Ball nach dem Foul, wird seine gesamte Aktion nicht mehr als Korbwurfaktion angesehen.

15-19 Beispiel: A1 wird von B1 bei seiner Korbwurfaktion gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Nach dem Foul passt A1 den Ball zu A2.

Regelung: Mit dem Pass zu A2 ist die Korbwurfaktion von A1 beendet. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls.

15-20 Erklärung: Wird ein Spieler bei seiner Korbwurfaktion gefoult und erzielt anschließend nach einem Schrittfehler einen Korb, zählt dieser Korb nicht. Er erhält zwei oder drei Freiwürfe.

15-21 Beispiel: A1 zieht mit Ball zum Korb für einen Korbleger, wird dabei von B1 gefoult und wirft anschließend den Ball in den Korb, wobei er einen Schrittfehler begeht.

Regelung: Der Korb von A1 zählt nicht. A1 erhält zwei Freiwürfe.

15-22 Erklärung: Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion zu einem Sprungwurf oder einem Wurf aus der Bewegung gefoult und wendet sich bei seiner Aufwärtsbewegung in der Luft nicht dem Korb zu, wird seine Aktion nicht mehr als Korbwurfaktion angesehen.

15-23 Beispiel: Während seiner mit Schultern und Ball aufwärts gerichteten Bewegung ist der Körper von A1 nicht zum Korb ausgerichtet. Er hat den Ball in beiden Händen und wird dabei von B1 gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Nach dem Foul wirft A1 erfolgreich auf den Korb.

Regelung: A1 befindet sich nicht in der Korbwurfaktion, als er gefoult wird, da bei seiner mit Schultern und Ball aufwärts gerichteten Bewegung sein Körper nicht zum Korb ausgerichtet ist. Der Korb zählt nicht und das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B1.

15-24 Beispiel: Mit dem Rücken zum Korb fängt A1 den Ball in der Zone, bewegt den Ball nach oben und wird dabei von B1 gefoult, bevor er sich Richtung Korb umdreht.

Regelung: A1 befindet sich nicht in der Korbwurfaktion, als er gefoult wird, da bei seiner mit Schultern und Ball aufwärts gerichteten Bewegung sein Körper nicht zum Korb ausgerichtet ist.

15-25 Beispiel: A1 holt sich unter dem Korb den Rebound. Dann bewegt er mit dem Rücken zum Korb, aber mit Blickrichtung zum Korb, seine Schultern und den Ball nach oben und wird bei dieser nach oben gerichteten Bewegung von B1 gefoult.

Regelung: A1 befindet sich in der Korbwurfaktion, als er gefoult wird, da bei seiner mit Schultern und Ball aufwärts gerichteten Bewegung sein Blick zum Korb gerichtet ist.

15-26 Beispiel: A1 läuft entlang der Endlinie, fängt den Ball, springt mit Blick zum Korb hoch und wirft rückwärts auf den Korb. Dabei erhält er von B1 einen Stoß in den Rücken.

Regelung: A1 befindet sich in der Korbwurfaktion, als er gefoult wird, da bei seiner Bewegung zum Wurf sein Blick zum Korb gerichtet ist.

- 16-1 Erklärung:** Die Anzahl der Punkte für einen Korbwurf hängt von der Stelle auf dem Spielfeld ab, von der geworfen wurde. Ein aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt zwei Punkte, ein aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielter Korb zählt drei Punkte. Ein erzielter Korb zählt für die Mannschaft, die diesen Korb angreift.
- 16-2 Beispiel:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der steigende Ball wird legal von einem Spieler berührt, der sich im Zwei-Punkte-Bereich befindet. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung:** A1 erhält drei Punkte, da sein Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-3 Beispiel:** A1 wirft aus dem Zwei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der steigende Ball wird legal von B1 berührt, der vom Drei-Punkte-Bereich der Mannschaft A abgesprungen ist. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung:** A1 erhält zwei Punkte, da sein Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-4 Beispiel:** Zu Beginn eines Viertels verteidigt A1 seinen Korb, als B1 irrtümlich auf seinen eigenen Korb dribbelt und den Ball in den Korb wirft.
- Regelung:** Die zwei Punkte werden dem Mannschaftskapitän A auf dem Feld angeschrieben.
- 16-5 Erklärung:** Geht der Ball in den gegnerischen Korb, hängt die Anzahl der Punkte von der Stelle auf dem Spielfeld ab, von wo aus der Ball die Hände des Spielers verlassen hat. Der Ball kann direkt oder indirekt in den Korb gehen oder bei einem Pass einen Spieler oder das Spielfeld berühren, bevor er in den Korb geht.
- 16-6 Beispiel:** A1 passt den Ball aus dem Drei-Punkte-Bereich.
- a) Der Ball geht direkt in den Korb.
b) Der Ball berührt im Zwei- oder Drei-Punkte-Bereich der Mannschaft A irgendeinen Spieler oder das Spielfeld und geht dann in den Korb.
- Regelung:** In beiden Fällen zählt der Korb drei Punkte für A1, da sein Pass aus dem Drei-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-7 Beispiel:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, berührt er das Spielfeld im Zwei-Punkte-Bereich der Mannschaft A und geht dann in den Korb.
- Regelung:** Der Korb zählt drei Punkte für A1, da er aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.
- 16-8 Beispiel:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb und wird dabei von B1 gefoult. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.
- Regelung:** Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Deshalb wird er mit dem Schiedsrichterpfiff sofort zum toten Ball. A1 erhält drei Freiwürfe.
- 16-9 Beispiel:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hände von A1 verlassen hat, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.
- Regelung:** Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Deshalb wird er mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts sofort zum toten Ball.
- 16-10 Beispiel:** Nach einem Einwurf von A1 im Vorfeld der Mannschaft A wird der Ball von einem Spieler im Drei-Punkte-Bereich legal berührt und geht dann in den Korb.
- Regelung:** Der Korb zählt zwei Punkte, da sich der Einwerfer nicht im Drei-Punkte-Bereich, sondern außerhalb des Spielfelds befand. Die Ballberührung ist legal.
- 16-11 Erklärung:** Berührt ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball nach einem Einwurf oder beim Rebound nach einem letzten Freiwurf, wird immer eine kurze Zeitspanne verstreichen, bis er auf den Korb wirft. Insbesondere kurz vor Ende eines Spielabschnitts ist zu

bedenken, dass zu einem Korbwurf ein Minimum an Zeit zur Verfügung stehen muss. Beträgt die verbleibende Zeit auf der Spieluhr oder auf der Wurfuhr 0,3 Sekunden (oder mehr), entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball rechtzeitig vor dem Signal der Spieluhr oder Wurfuhr die Hände des Werfers zum Korbwurf verlassen hat. Beträgt die verbleibende Zeit jedoch nur 0,2 oder 0,1 Sekunden, ist ein legaler Korb nur noch durch Tippen oder direktes Dunking eines in der Luft befindlichen Spielers möglich, vorausgesetzt dass die Hände des Spielers nicht mehr den Ball berühren, wenn Spieluhr oder Wurfuhr 0,0 Sekunden anzeigen.

16-12 Beispiel: Mannschaft A erhält Einwurf bei einer verbleibenden Zeit auf der Spieluhr oder Wurfuhr von

- a) 0,3 Sekunden
- b) 0,2 oder 0,1 Sekunden.

Regelung: Die Schiedsrichter müssen sich vergewissern, dass die Uhren die korrekte Zeit anzeigen.

- a) Wirft eine Mannschaft auf den Korb und es ertönt dabei das Signal der Wurfuhr oder Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts, müssen die Schiedsrichter entscheiden, ob der Ball rechtzeitig vor dem Signal der Wurfuhr oder Spieluhr die Hände des Werfers verlassen hat.
- b) Ein Korb kann nur dann zählen, wenn er nach dem Einwurf durch Tippen oder direktes Dunking in den Korb erzielt wurde.

16-13 Beispiel: Am Ende eines Viertels erzielt A1 einen Korb per Dunking. Als die Spieluhr 0,0 Sekunden anzeigt, berührt A1 noch den Ball mit einer oder beiden Händen.

Regelung: Der Korb von A1 zählt nicht, da A1 den Ball noch berührte, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönte.

16-14 Erklärung: Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder vollständig durchfällt. Die Spieluhr wird gestoppt, sobald der Ball im Korb bleibt oder vollständig durch den Korb gefallen ist (Bild 16.1), wenn

- a) zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels ein Korb erzielt wird und die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, eine Auszeit beantragt hat.
- b) die Spieluhr im letzten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger anzeigt.

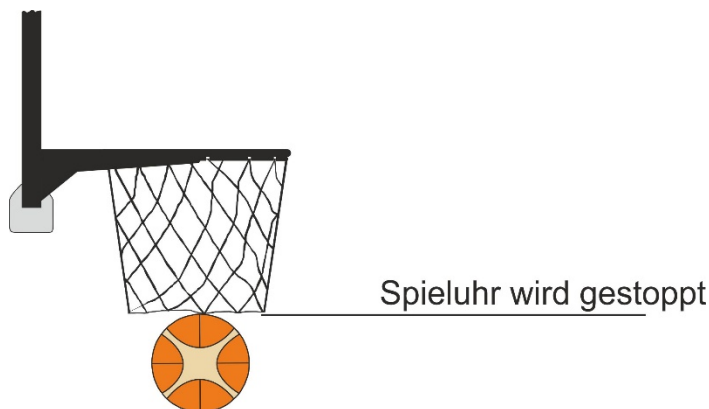


Bild 16.1 Ein Korb ist erzielt

16-15 Beispiel: Bei 2:02 auf der Spieluhr im 4. Viertel fällt der Ball nach einem Korb von A1 durch den Korb. Bei 2:00 auf der Spieluhr ist B1 bereit für den Einwurf von der Endlinie.

Regelung: Der Korb wurde bei mehr als 2:00 auf der Spieluhr erzielt. Deshalb wird die Spieluhr nicht gestoppt.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Situation: Die Mannschaften A und B bestreiten ihr letztes Meisterschaftsspiel. Um nicht abzustiegen, benötigt Mannschaft A einen Sieg mit einer Korbdifferenz von mindestens fünf Punkten.

Drei Sekunden vor Schluss führt Mannschaft A lediglich mit zwei Punkten und erhält den Ball zum Einwurf im Rückfeld. Nun ruft Trainer A die Anweisung ins Spielfeld, auf den eigenen Korb zu werfen, um über das Unentschieden – und damit die Verlängerung –

doch noch die benötigte Korbdifferenz zu schaffen. A1 wirft zu A2 ein, der zum eigenen Korb dribbelt und einen Eigenkorb erzielt.

Regelung: Da es sich um einen absichtlichen Eigenkorb handelt, begeht A2 eine Regelübertretung. Der Korb zählt nicht, und Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

- B Situation:** Bei einem Unterhandwurf des Spielers A1 geht der Ball versehentlich von unten durch den Korb und fällt wieder zurück. Dabei wehrt B1 den Ball über Ringniveau ab.

Regelung: Geht der Ball von unten durch den Korb, sei es zufällig oder absichtlich, handelt es sich um eine Regelübertretung und der Ball ist sofort tot. Die anschließende Abwehr durch B1 ist also nicht mehr relevant. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

- C Situation:** A1 führt einen Einwurf durch und
- a) der Ball prallt von dem in den Einwurf hineinspringenden B1 ab und fällt in dessen Korb.
 - b) der Ball berührt den Schiedsrichter und geht direkt in den Korb von B.

Regelung:

Im Fall a) zählt der Korb zwei Punkte für Mannschaft A und wird ihrem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben.

Im Fall b) zählt der Korb nicht. Der Ball muss so eingeworfen werden, dass ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt, bevor er in den Korb geht.

- D Kommentar:** Wird der Ball bei einem Korbwurf durch das zu enge Netz wieder nach oben herausgeschleudert oder trifft der Ball bei einem Dunking die Ringbefestigung und fliegt wieder nach oben aus dem Korb, ist kein Korb erzielt, da der Ball in beiden Fällen nicht vollständig durch den Korb gefallen ist. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Anmerkung: Ein zu enges Netz muss nach einem solchen Vorfall ausgetauscht werden bzw. ist so aufzuschneiden, dass der Ball zwar verzögert, aber sicher durchfallen kann.

- E Kommentar:** Geht der Ball von unten in den Korb, ist dies nur dann eine Regelübertretung, wenn der Ball vollständig durch den Ring geht und sich dann mit dem gesamten Durchmesser über dem Ring befindet (schwarzer Ball).

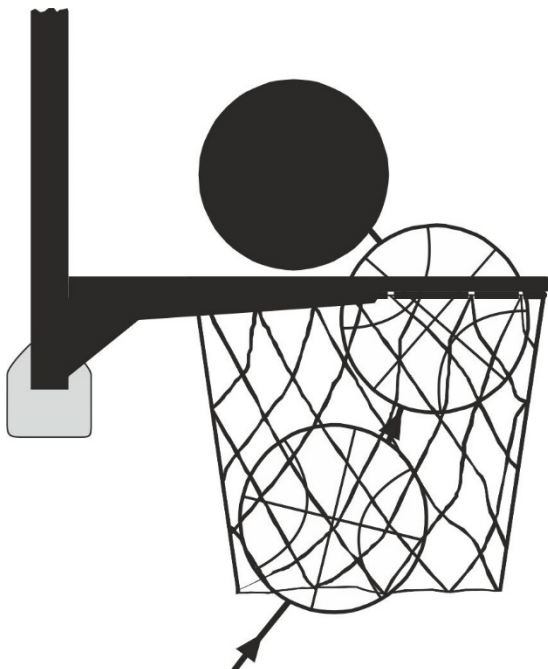


Bild 16.2 Ball von unten in den Korb

- F Situation:** A1 wirft auf den Korb und der Ball wird auf seinem Abwärtsflug gleichzeitig von A2 und B2 über dem Ring berührt.
- a) Der Ball geht in den Korb.
 - b) Der Ball geht nicht in den Korb.

Regelung: A2 und B2 begehen eine Regelübertretung. Es können keine Punkte gegeben werden. Das Spiel geht in beiden Fällen weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- G** **Situation:** A1 wirft aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. B1 springt im Zwei-Punkte-Bereich ab und berührt den aufsteigenden Ball, der dennoch in den Korb geht. Nachdem B1 den Ball berührt hat, begeht er ein Foul an A1,
- a) bevor A1 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.
 - b) nachdem A1 wieder mit beiden Füßen am Boden ist.

Regelung:

- a) A1 werden drei Punkte und ein zusätzlicher Freiwurf zugesprochen.
- b) A1 werden drei Punkte zugesprochen, sowie
 - b.1) der Ball zum Einwurf A (4. Mannschaftsfoul B).
 - b.2) zusätzlich zwei Freiwürfe für A1 (5. Mannschaftsfoul B).

- H** **Situation:** Während der Ball aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft ist, wird ein Doppelfoul gegen A2 und B2 gepfiffen. Der Korbwurf ist
- a) erfolgreich.
 - b) nicht erfolgreich.

Regelung:

- a) A1 werden zwei oder drei Punkte zugesprochen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Endlinie.
- b) Es ist eine Sprungball-Situation entstanden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- 17-1 Erklärung:** Während des Einwurfs darf kein anderer Spieler irgendein Körperteil über der Auslinie haben.

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

- 17-2 Beispiel:** Im 3. Viertel erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld. Während A1 den Ball hält,

- a) geraten seine Hände über die Auslinie, so dass sich der Ball über dem Spielfeld befindet. B1 greift sich den Ball aus den Händen von A1 oder tippt den Ball aus dessen Händen, ohne dabei Kontakt mit A1 zu verursachen.
- b) bewegt B1 seine Hände über die Auslinie auf A1 zu, um dessen Pass zu A2 zu verhindern.

Regelung: In beiden Fällen stört B1 den Einwurf und verzögert damit die Spielfortsetzung. Diese Regelübertretung wegen „Spielverzögerung“ zeigt der Schiedsrichter mit dem entsprechenden Handzeichen an. Zusätzlich ist B1 zu verwarnen und diese Verwarnung seinem Trainer mitzuteilen. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B ist ein Technisches Foul der Kategorie 2 zu verhängen. Der Einwurf wird wiederholt und Mannschaft A erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-3 Beispiel:** Im 3. Viertel erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld. Während Einwerfer A1 den Ball hält, bewegt B1 seine Hände über die Auslinie bei

- a) 7 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Regelung: B1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung. B1 ist mündlich wegen „Spielverzögerung“ zu verwarnen und diese Verwarnung mit dem entsprechenden Handzeichen seinem Trainer mitzuteilen. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B ist ein Technisches Foul der Kategorie 2 zu verhängen. Der Einwurf wird wiederholt mit

- a) 14 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- für Mannschaft A auf der Wurfuhr.

- 17-4 Erklärung:** Bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung darf kein Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegen, um den Einwurf zu stören.

- 17-5 Beispiel:** Bei 54 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Mannschaft A Einwurf. Bevor er den Ball dem Einwerfer A1 übergibt, macht der Schiedsrichter das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“. Danach bewegt B1 seinen Körper über die Auslinie auf A1 zu, bevor dieser eingeworfen hat.

Regelung: Gegen B1 ist ein Technisches Foul der Kategorie 2 zu verhängen.

- 17-6 Beispiel:** Bei 51 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Mannschaft A Einwurf. Bevor er den Ball dem Einwerfer A1 übergibt, unterlässt der Schiedsrichter das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“. Danach bewegt B1 seinen Körper über die Auslinie auf A1 zu, bevor dieser eingeworfen hat.

Regelung: Da der Schiedsrichter vor der Ballübergabe an A1 nicht das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ machte, unterbricht er das Spiel mit einem Pfiff und verwarnet B1. Diese Verwarnung ist auch dem Trainer B mitzuteilen und gilt für ähnliches Verhalten bis zum Spielende für alle Spieler dieser Mannschaft. Ein erneutes oder ähnliches Verhalten dieser Art ist mit einem Technischen

Foul **der Kategorie 2 zu ahnden**. Der Einwurf von A1 wird mit dem warnenden Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ wiederholt.

- 17-7** **Erklärung:** Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler auf dem Spielfeld zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

- 17-8** **Beispiel:** Einwerfer A1 übergibt den Ball an A2, der sich auf dem Spielfeld befindet.

Regelung: A1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung, da bei einem legalen Einwurf der Ball die Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der ursprünglichen Einwurfstelle.

- 17-9** **Erklärung:** Während der Ausführung eines Einwurfs darf kein anderer Spieler irgendeinen Teil seines Körpers über der Auslinie haben, bis der Ball in das Spielfeld eingeworfen ist.

- 17-10** **Beispiel:** Nach einer Regelverletzung erhält A1 vom Schiedsrichter den Ball zum Einwurf, worauf A1 den Ball

- a) auf den Boden legt und A2 ihn aufnimmt.
- b) außerhalb des Spielfelds an A2 übergibt.

Regelung: A2 begeht in beiden Fällen eine Regelübertretung, da er sich vom Spielfeld über die Auslinie begibt, bevor der Ball über diese Linie eingeworfen wurde.

- 17-11** **Beispiel:** Mannschaft A erzielt einen Korb oder trifft einen letzten Freiwurf, worauf Mannschaft B eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit erhält Einwerfer B1 hinter seiner Endlinie den Ball vom Schiedsrichter, worauf B1 den Ball

- a) auf den Boden legt und B2 ebenfalls hinter seiner Endlinie ihn aufnimmt.
- b) an B2 übergibt, der sich ebenfalls hinter der Endlinie befindet.

Regelung: Die Aktion von B2 ist in beiden Fällen legal. Mannschaft B hat lediglich darauf zu achten, den Ball innerhalb fünf Sekunden einzuwerfen.

- 17-12** **Erklärung:** Nimmt in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, hat der Trainer am Ende der Auszeit das Recht zu entscheiden, ob der Einwurf im Vor- oder Rückfeld seiner Mannschaft stattfindet.

Nach einem erfolgreichen Korb oder letzten Freiwurf muss der Trainer bei einer Vorverlagerung des Einwurfs von der Einwurfmarkierung im Vorfeld entscheiden, ob der Einwurf auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber ausgeführt wird.

Nach einem Foul, einer Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) oder einer Sprungballsituation wird der Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld von derselben Seite (Anschreibertisch oder gegenüber) wie der ursprüngliche Einwurf ausgeführt.

Der Einwurf nach einem **Disruptive, Flagrant** oder Disqualifizierenden Foul oder nach einer Gewalttätigkeit wird nach einer Auszeit an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch durchgeführt.

Die vom Trainer getroffene Entscheidung ist endgültig und unumkehrbar. Ein anschließender Antrag nach einer weiteren Auszeit in derselben Uhr-Stopp-Phase, den Einwurfort zu verändern, kann an der zuerst getroffenen Entscheidung nichts ändern.

- 17-13** **Beispiel:** Bei 35 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss der 1. Schiedsrichter den Trainer A fragen, wo der Einwurf erfolgen soll. Trainer A muss laut **„frontcourt“** oder **„backcourt“** sagen und gleichzeitig mit dem Arm in die angegebene Richtung (Vor- oder Rückfeld) des Einwurforts zeigen. Die Entscheidung des Trainers ist endgültig und unumkehrbar. Anschließend informiert der 1. Schiedsrichter den Trainer der anderen Mannschaft über die Entscheidung.

Erfolgt der Einwurf im Vorfeld, wird er von der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite des Spielfelds ausgeführt, an der der Ball ins Aus getippt wurde.

Das Spiel darf erst dann mit dem Einwurf A weitergehen, wenn die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld eindeutig erkennen lassen, dass ihnen der Einwurfort bewusst ist.

17-14 Beispiel: Bei 44 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und 17 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Einwurfmarkierung im Rückfeld der Mannschaft A auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber ins Aus schlägt. Anschließend nimmt

- a) Mannschaft B eine Auszeit.
- b) Mannschaft A eine Auszeit.
- c) zunächst Mannschaft B und dann Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt)

Regelung: Das Spiel geht weiter mit Einwurf A

- a) nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der Einwurfmarkierung in ihrem Rückfeld und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) und c) an der von Trainer A entschiedenen Stelle, also entweder an der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite, an der **der** Ball ins Aus ging, also auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Bei einem Einwurf im Rückfeld, der auf der Seite des Ausballs stattfinden muss, gibt es 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-15 Beispiel: Bei 57 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel wirft A1 zwei Freiwürfe. Beim 2. Freiwurf tritt A1 über die Freiwurflinie. Diese Regelübertretung wird gepfiffen. Nun nimmt Mannschaft B eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer B nach der Auszeit für Einwurf im

- a) Vorfeld, wird der Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt und seine Mannschaft erhält 14 Sekunden
- b) Rückfeld, wird der Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt und seine Mannschaft erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-16 Beispiel: Bei 26 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als

- a) B1 den Ball ins Aus tippt.
- b) B1 ein Foul begeht (3. Mannschaftsfoul B).
Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung:

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, erhält seine Mannschaft in beiden Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Erfolgt der Einwurf im Vorfeld, wird er von der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite des Spielfelds ausgeführt, an der das Spiel gestoppt wurde.

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Rückfeld, erhält seine Mannschaft im Fall

- a) 18 Sekunden
- b) 24 Sekunden
auf der Wurfuhr.

17-17 Beispiel: Bei 1:24 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B2 den Ball im Rückfeld auf der Seite des Anschreibertischs der Mannschaft A ins Aus tippt bei noch

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden
auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, wird er auf der Seite des Anschreibertischs ausgeführt und seine Mannschaft erhält

- a) 6 Sekunden
- b) 14 Sekunden
auf der Wurfuhr.

Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im Rückfeld, wird er auf der Seite des Anschreibertischs an der Stelle ausgeführt, an der der Ball ins Aus gegangen ist, und seine Mannschaft erhält

- a) 6 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

17-18 Beispiel: Bei 48 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt A2 erneut ein Dribbling in der Nähe der Seite des Anschreibertischs, als B2 an dem Dribbler ein Foul begeht (3. Mannschaftsfoul B), bei noch

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich der Trainer in beiden Fällen nach der Auszeit für Einwurf im Vorfeld, wird der Einwurf auf der Seite des Anschreibertischs ausgeführt und seine Mannschaft erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Beim Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-19 Beispiel: Bei 1:32 auf der Spieluhr im 4. Viertel ist Mannschaft A seit fünf Sekunden in Ballkontrolle, als A1 und B1 im Rückfeld der Mannschaft A wegen gegenseitiger Tätlichkeit disqualifiziert werden. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Die Strafen für die Disqualifizierenden Fouls heben sich auf. Mannschaft A steht ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu. Entscheidet sich jedoch Trainer A nach der Auszeit für Einwurf von der Einwurfmarkierung in seinem Vorfeld, erhält seine Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Entscheidet er sich für Einwurf in seinem Rückfeld, bleiben die 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-20 Beispiel: Bei 1:29 auf der Spieluhr im 4. Viertel und bei 19 Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als A6 und B6 bei einer Gewalttätigkeit wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Die Strafen für beide Disqualifikationen heben sich auf. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball bei Ausbruch der Gewalttätigkeit war und mit 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-21 Beispiel: Bei 1:18 auf der Spieluhr im 4. Viertel steht Mannschaft A ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu, als Trainer A eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Vorfeld und nun nimmt Trainer B eine Auszeit.

Regelung: Die ursprüngliche Entscheidung von Trainer A für Einwurf im Vorfeld kann innerhalb dieser Uhr-Stopp-Phase nicht mehr geändert werden, selbst dann nicht, wenn Trainer A vor dem Einwurf noch eine 2. Auszeit nehmen würde.

17-22 Erklärung: Zu Beginn aller Spielabschnitte außer dem 1. Viertel findet der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Kampfgericht statt. Der Einwerfer muss mit je einem Fuß auf beiden Seiten der Mittellinie stehen. Begeht der Einwerfer eine Regelübertretung, erhält die andere Mannschaft Einwurf von derselben Stelle, also auch von der Mittellinie. Wird jedoch auf dem Spielfeld eine Regelverletzung direkt auf der Mittellinie begangen, wird der Einwurf im Vorfeld unmittelbar neben der Mittellinie ausgeführt.

17-23 Beispiel: Zu Beginn eines Viertels begeht Einwerfer A1 an der Mittellinie eine Regelübertretung.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle und mit 10:00 auf der Spieluhr und 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwerfer darf zu einem Mitspieler auf jeder Stelle des Spielfelds passen. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

17-24 Beispiel: Zu Beginn eines Viertels passt Einwerfer A1 an der Mittellinie zu A2, der den Ball berührt, bevor er ins Aus geht, und zwar im

- a) Vorfeld
 - b) Rückfeld
- der Mannschaft A.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle des Ausballs, in ihrem

- a) Rückfeld und mit 24 Sekunden
- b) Vorfeld und mit 14 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Einwurf von A1 endet, sobald A2 den Ball berührt. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

17-25 Beispiel: Folgende Regelübertretungen können auf dem Spielfeld direkt an der Mittellinie begangen werden:

- a) A1 verursacht einen Ausball.
- b) A1 begeht ein Offensiv-Foul.
- c) A1 begeht einen Schrittfehler.

Regelung: In allen drei Fällen wirft Mannschaft B in ihrem Vorfeld nächst der Mittellinie ein und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-26 Erklärung: Nach einem **Disruptive, Flagrant** oder **Disqualifizierenden Foul** wird der Einwurf immer von der Einwurfmarkierung im Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** der einwerfenden Mannschaft ausgeführt.

17-27 Beispiel: A1 begeht in der Pause zwischen dem 1. und 2. Viertel ein **Flagrant** Foul an B1.

Regelung: Vor Beginn des 2. Viertels wirft B1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Viertel beginnt mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

17-28 Erklärung: Bei einem Einwurf können folgende Situationen vorkommen:

- a) Der Ball wird über den Korb eingeworfen und dann von einem Spieler berührt, der dabei von unten durch den Korb greift. Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls).
- b) Der eingeworfene Ball klemmt zwischen Korb und Spielbrett fest. Dadurch entsteht eine Sprungball-Situation.

17-29 Beispiel: A1 wirft den Ball über den Korb ein. Ein Spieler berührt den Ball, indem er von unten durch den Korb greift.

Regelung: Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls). Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. Begeht die verteidigende Mannschaft diese Regelübertretung, können keine Punkte für die angreifende Mannschaft gegeben werden, da der Ball nicht von innerhalb des Spielfelds aus geworfen wurde.

17-30 Beispiel: Der von A1 eingeworfene Ball klemmt zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett fest.

Regelung: Dies ist eine Sprungball-Situation und das Spiel geht weiter gemäß Wechselndem Ballbesitz. Steht dieser Einwurf

- Mannschaft A zu, erhält Mannschaft A Einwurf von der gegnerischen Endlinie in der Nähe, aber nicht direkt hinter dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Mannschaft B zu, erhält Mannschaft B Einwurf von ihrer Endlinie in der Nähe, aber nicht direkt hinter dem Spielbrett und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-31 Erklärung: Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht, darf er den Ball nicht im Spielfeld auf tippen und dann als erster wieder berühren, bevor ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

17-32 Beispiel: Einwerfer A1 tippt den Ball so auf, dass er

- a) das Spielfeld
 - b) den Boden im Aus
- berührt und fängt danach den Ball.

Regelung:

- a) Einwurf-Regelübertretung durch A1. Sobald der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat und das Spielfeld berührt, darf er den Ball erst wieder berühren, wenn ihn ein anderer Spieler auf dem Spielfeld berührt hat.
- b) Bewegt sich der Einwerfer nicht mehr als insgesamt einen Meter, wenn er den Ball auf tippt und wieder fängt, ist seine Aktion legal und die fünf Sekunden für seinen Einwurf laufen weiter.

17-33 Erklärung: Hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen, darf der Ball nicht den Boden außerhalb des Spielfelds berühren.

17-34 Beispiel: A1 wirft den Ball in seinem

- a) Vorfeld
- b) Rückfeld

zu A2 auf dem Spielfeld ein, der Ball geht jedoch wieder ins Aus, ohne von einem Spieler berührt zu werden.

Regelung: Einwurf-Regelübertretung durch A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der ursprünglichen Einwurfstelle, also in ihrem

- a) Rückfeld und mit 24 Sekunden
 - b) Vorfeld und mit 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

17-35 Beispiel: A1 wirft den Ball zu A2 ein. A2 fängt den Ball, steht aber mit einem Fuß auf der Auslinie.

Regelung: Ausball-Regelübertretung durch A2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der A2 die Auslinie berührte.

17-36 Beispiel: A1 erhält Einwurf von der Seitenlinie

- a) in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.
- b) in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball nur zu einem Mitspieler ins Vorfeld passen.
- c) an der Mittellinie zu Beginn eines Spielabschnitts. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.

Nachdem ihm der Ball zur Verfügung steht, macht A1 einen normalen seitlichen Schritt und verändert dadurch seine Position hinsichtlich des Vorfelds oder Rückfelds.

Regelung: In allen drei Fällen legale Aktion von A1. A1 behält seinen ursprünglichen Status hinsichtlich der Einwurfstelle bei, der festlegt, ob A1 nur ins Vorfeld oder auch ins Rückfeld einwerfen darf.

17-37 Erklärung: Beim Einwurf nach einem Korberfolg oder erfolgreichen letzten Freiwurf darf sich der Einwerfer an seiner Endlinie seitlich oder nach hinten bewegen und der Ball darf hinter der Endlinie zwischen Mitspielern gepasst werden, solange der Einwurf nicht länger als fünf Sekunden dauert. Dies gilt auch nach einer Auszeit oder dann, wenn die verteidigende Mannschaft beim gegnerischen Einwurf eine Regelübertretung begeht und der Einwurf daher wiederholt wird.

17-38 Beispiel: Im 2. Viertel hat A1 nach einem Korb oder erfolgreichen letzten Freiwurf der Mannschaft B den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. Dabei

- a) streckt B2 seine Hände über die Endlinie aus, bevor der Ball in das Spielfeld eingeworfen wird.
- b) passt A1 zu A2, der sich ebenfalls hinter seiner Endlinie befindet. B2 streckt seine Hände über die Endlinie aus und berührt den Ball während des Passes.

Regelung: B2 ist wegen Spielverzögerung zu verwarnen. Über die Verwarnung von B2 ist Trainer B mit dem entsprechenden Handzeichen „Spielverzögerung“ zu informieren, sie gilt für alle seine Mannschaftsmitglieder und bis zum Ende des Spiels. Jede nachfolgende ähnliche Aktion der Mannschaft B führt zu einem Technischen Foul der Kategorie 2. Der Einwurf wird wiederholt. Der beliebige Einwerfer der Mannschaft A darf sich erneut entlang der Endlinie bewegen, bevor er den Ball zu einem Mitspieler einwirft.

17-39 Beispiel: Nach einem Korb von B1 hat A1 den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. Nach dem Einwurf auf das Spielfeld kickt B2 den Ball in der Nähe der Endlinie.

Regelung: B2 begeht eine Regelübertretung durch absichtliches Fußspiel. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von ihrer Endlinie, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Da sich die Regelübertretung nach dem Einwurf ereignete, darf der Einwerfer der Mannschaft A sich nicht entlang der Endlinie bewegen, bevor er den Ball einwirft.

- 17-40 Beispiel:** Nach einem Korb der Mannschaft B hat A1 den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. A2 springt hinter seiner Endlinie ab und fängt den eingeworfenen Ball in der Luft. Danach
- passt A2 den Ball zurück zu A1, der noch hinter der Endlinie steht.
 - passt A2 den Ball zu A3 auf dem Spielfeld.
 - landet A2 wieder hinter der Endlinie.
 - landet A2 auf dem Spielfeld.
 - landet A2 auf dem Spielfeld und passt den Ball zu A1, der noch hinter der Endlinie steht.

Regelung:

- a), b) und c) Legale Aktion der Mannschaft A.
- d) und e) Einwurf-Regelübertretung durch A2, da er beim Fangen des Balls noch den Status „Spieler ist im Aus“ hat und mit Ball im Spielfeld landet.

- 17-41 Erklärung:** Nach dem Freiwurf für ein Technisches Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf nächst der Stelle, an der der Ball war, als das Technische Foul gepfiffen wurde, es sei denn, es liegt eine Sprungball-Situation vor oder vor Beginn des 1. Viertels.

Wird das Technische Foul gegen die verteidigende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft bei Einwurf in ihrem Rückfeld 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Bei Einwurf in ihrem Vorfeld gilt für die Wurfuhr:

- Werden 14 Sekunden oder mehr angezeigt, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
- Werden 13 Sekunden oder weniger angezeigt, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wird das Technische Foul gegen die angreifende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Einwurf in ihrem Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Kommt es während derselben Uhr-Stopp-Phase zu einem Technischen Foul und einer Auszeit, ist zuerst die Auszeit durchzuführen und danach die Strafe für das Technische Foul.

Nach einem oder mehreren Freiwürfen für ein **Disruptive, Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-42 Beispiel:** A2 dribbelt in seinem
- Rückfeld,
 - Vorfeld,
- als gegen A1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt wird.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

- 17-43 Beispiel:** A2 dribbelt in seinem
- Rückfeld
 - Vorfeld,
- als gegen B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt wird.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde. Ist dies in ihrem

- Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Vorfeld, erhält sie die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, sofern diese 14 Sekunden oder mehr beträgt, bzw. 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit 13 Sekunden oder weniger beträgt.

- 17-44 Beispiel:** Bei 1:47 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als gegen ihn ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung: Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

- 17-45 Erklärung:** Wird bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung gegen die angreifende Mannschaft ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** gepfiffen und nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, falls der Einwurf in ihrem Rückfeld erfolgt. Findet der Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld statt, gilt für die Wurfuhr:

- Zeigt sie 14 Sekunden oder mehr, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- Zeigt sie 13 Sekunden oder weniger, wird sie mit der verbleibenden Zeit gestartet.

- 17-46 Beispiel:** Bei 1:45 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und gegen ihn wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

- 17-47 Beispiel:** Bei 1:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und begeht ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2**. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, danach nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

- 17-48 Beispiel:** Bei 1:41 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 einen Ausball verursacht. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit. Danach begeht A1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2**.

Regelung: Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.

Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

- 17-49 Beispiel:** Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und im Rückfeld der Mannschaft A

- a) kickt B1 absichtlich den Ball.
- b) foult B1 den Spieler A1 (3. Mannschaftsfoul B).
- c) tippt B1 den Ball ins Aus.

Die Wurfuhr zeigt 19 Sekunden und Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung: Trainer A entscheidet über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld).

Bei Einwurf in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A in allen drei Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Bei Einwurf in ihrem Rückfeld erhält Mannschaft A im Fall

a) und b) 24 Sekunden

c) 19 Sekunden

auf der Wurfuhr.

- 17-50 Erklärung:** Geht der Ball in den Korb, aber der Korb oder letzte Freiwurf zählt nicht, wird das Spiel mit Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

Wenn ein letzter Freiwurf aufgrund einer Regelübertretung des Freierwerfers nicht zählt, wird der Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie **gegenüber dem Anschreibertisch** ausgeführt.

Wenn ein Korb nicht zählt, wird der Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie auf derselben Seite ausgeführt, auf der die Aktion stattfand, die zur Annullierung des Korbs führte.

- 17-51 Beispiel:** A1 begeht bei seiner Korbwurfaktion einen Schrittfehler und wirft dabei den Ball in den Korb.

Regelung: Der Korb von A1 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie auf derselben Seite des Spielfelds, auf der der Schrittfehler begangen wurde, und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 17-52 Beispiel:** A1 wirft auf den Korb und A2 berührt den Ball auf dessen Abwärtsflug zum Korb. Danach geht der Ball in den Korb.

Regelung: **A2 begeht eine Goaltending-Regelübertretung, der** Korb von A1 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie auf derselben Seite des Spielfelds, auf der A2 den Ball regelwidrig berührte, und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A Kommentar:** Der Einwurf erfolgt immer an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle nächst dem Punkt hinter der Auslinie, an dem die Regelverletzung begangen oder das Spiel unterbrochen wurde. Der Einwerfer darf sich von diesem Punkt seitlich nur innerhalb einer Gesamtstrecke von maximal einem Meter bewegen. Bewegt er sich seitlich darüber hinaus, ist dies eine Einwurf-Regelübertretung. Nach hinten darf er sich bewegen, soweit es ihm möglich ist.
- B Kommentar:** Bei der Ballübergabe hat der Schiedsrichter darauf zu achten, dass der Einwerfer nicht direkt hinter dem Spielbrett steht. Nach der Ballübergabe darf sich der Einwerfer im Rahmen der Gesamtstrecke von einem Meter seitlich bewegen und darf deshalb auch hinter das Spielbrett gelangen.
- C Kommentar:** Vor der Ballübergabe zum Einwurf zu Beginn eines Spielabschnitts oder bei Einwurf der angreifenden Mannschaft an der gegnerischen Endlinie muss der Schiedsrichter pfeifen, um anzuzeigen, dass das Spiel weitergeht.
- D Kommentar:** Der Schiedsrichter kann dem Einwerfer den Ball an bestimmten Stellen des Spielfelds mit einem direkten Pass oder mit einem Bodenpass übergeben, damit sein Weg für die Einnahme der darauffolgenden Position frei ist. Voraussetzung ist, dass sich der Einwerfer an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Einwurfstelle befindet.
- E Kommentar:** Wenn nach angemessener Zeit der Einwerfer nicht an der Einwurfstelle ist, legt der Schiedsrichter nach einer entsprechenden Aufforderung an den Spieler den Ball an der Einwurfstelle auf den Boden. Damit steht der Ball der Mannschaft zur Verfügung und gilt als übergeben. Der Schiedsrichter beginnt mit dem Zählen der fünf Sekunden.
- F Situation:** A1 hat den Ball zum Einwurf zur Verfügung. Nachdem er vier Sekunden lang versucht hat, den Ball einzuwerfen, verlangt der Trainer A eine Auszeit. Der **Zeitnehmer** betätigt das Signal, bevor die fünf Sekunden verstrichen sind. Der Einwerfer legt den Ball an der Auslinie nieder und begibt sich zu seinem Trainer.
- Regelung:** Die Auszeit darf nicht gegeben werden. Der **Zeitnehmer** darf sein Signal zu diesem Zeitpunkt nicht ertönen lassen, da die Auszeitmöglichkeit vorbei ist. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A.

- G** **Kommentar:** Nach einem Korb oder erfolgreichem letzten Freiwurf darf der Einwerfer den Ball hinter oder auf der Endlinie einem anderen Spieler zupassen, der sich ebenfalls hinter oder auf der Endlinie befindet. Dieser darf den Ball wiederum zurück oder zu einem weiteren Mitspieler hinter oder auf der Endlinie passen. Weder die Anzahl der Spieler auf oder hinter der Endlinie noch die Anzahl der Pässe zwischen ihnen ist begrenzt. Der Einwerfer darf sich mit dem Ball hinter der Endlinie in beliebiger Richtung bewegen. Dies gilt auch, wenn nach einem Korberfolg der Ball nach einem Spielerwechsel oder Auszeit von einem Schiedsrichter übergeben wird. Die einzige Einschränkung besteht in der Frist von fünf Sekunden, die von dem Zeitpunkt an gerechnet wird, an dem der Ball dem ersten Spieler hinter der Endlinie zur Verfügung steht bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Ball die Hand bzw. Hände des Einwerfers verlassen hat.
- H** **Situation:** Nach einem Korbwurf wird der fallende Ball über Ringniveau von B1 abgewehrt. Die Schiedsrichter geben zwei bzw. drei Punkte. Nach der Ballübergabe durch den Schiedsrichter macht der Einwerfer B2 mehrere Schritte entlang der Endlinie.
Regelung: Dies ist legal, da das Spiel mit Einwurf von der Endlinie wie nach einem erfolgreichen Korb weitergeht.
- I** **Situation:** Beim Einwurf von der gegnerischen Endlinie wirft A1 den Ball über das Spielbrett zu A2 ein, der mit einem Dunking einen Korb erzielt.
Regelung: Legale Aktion, der Korb zählt. Das Werfen des Balls über das Spielbrett ist legal.

- 18/19-1** **Erklärung:** Eine Auszeit ist nicht möglich, bevor die Spieluhr zu Beginn eines Spielabschnitts (Spielviertel oder Verlängerung) gestartet wurde oder nachdem sie zum Ende eines Spielabschnitts abgelaufen ist.

Ein Spielerwechsel ist nicht möglich, bevor die Spieluhr zu Spielbeginn gestartet wurde oder nachdem sie zum Spielende abgelaufen ist. In der Pause zwischen Spielabschnitten kann beliebig gewechselt werden.

- 18/19-2** **Beispiel:** Nachdem der Ball während des Sprungballs die Hände des 1. Schiedsrichters verlassen hat, jedoch bevor der Ball legal von einem Springer berührt wurde, begeht Springer A2 eine Regelübertretung und der Ball wird Mannschaft B zum Einwurf zugesprochen. Nun beantragt ein Trainer eine Auszeit bzw. einen Spielerwechsel.

Regelung: Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit oder Spielerwechsel nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

- 18/19-3** **Erklärung:** ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, hat sich keine Regelübertretung ereignet und die Spieluhr wird nicht gestoppt. Geht der Ball anschließend in den Korb, entsteht unter bestimmten Voraussetzungen eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften.

- 18/19-4** **Beispiel:** Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen eine oder beide Mannschaften

- a) Auszeit.
- b) Spielerwechsel.

Regelung:

- a) Nach einem Korberfolg kann nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen, die den Korb hinnehmen musste. Nimmt sie diese Auszeit, entsteht dadurch nicht nur eine anschließende Auszeitmöglichkeit für die bisher angreifende Mannschaft, sondern auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften, wenn dies gewünscht wird.
- b) Nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung entsteht nur eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. Führt sie Spielerwechsel durch, kann auch die bisher angreifende Mannschaft Spielerwechsel durchführen und es entsteht eine Auszeitmöglichkeit für beide Mannschaften.

- 18/19-5** **Erklärung:** Artikel 18 und 19 beschreiben, wann eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Werden Auszeit oder Spielerwechsel (für einen beliebigen Spieler einschließlich des Freiwurfs) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht, können Auszeit oder Spielerwechsel durchgeführt werden, wenn

- a) der letzte Freiwurf erfolgreich ist, oder
- b) dem letzten Freiwurf ein Einwurf folgt, oder
- c) nach dem letzten Freiwurf der Ball aus einem legalen Grund zum toten Ball wird.

Steht der Ball dem Freiwurfer zum ersten von zwei oder drei Freiwürfen einer Strafe zur Verfügung, sind Auszeit oder Spielerwechsel erst wieder möglich, wenn der Ball nach dem letzten Freiwurf wieder zum toten Ball wird.

Wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** gepfiffen nach dem ersten und vor dem letzten Freiwurf eines Satzes von Freiwürfen, wird der Freiwurf für das Technische Foul sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Weder vor noch nach diesem Freiwurf für das Technische Foul können Spielerwechsel oder Auszeit durchgeführt werden, es sei denn, es wird ein Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul eingewechselt. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler wechseln, falls sie dies wünscht.

- 18/19-6** **Beispiel:** A1 erhält zwei Freiwürfe. Eine Mannschaft beantragt Auszeit oder Spielerwechsel,

- a) bevor der Ball dem Freiwurfer A1 zur Verfügung steht.
- b) nach dem 1. Freiwurf.

- c) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball einem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.
- d) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, nachdem der Ball einem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.

Regelung: Auszeit oder Spielerwechsel werden

- a) sofort, vor dem 1. Freiwurf, gewährt.
- b) nach dem ersten Freiwurf nicht gewährt, auch wenn dieser erfolgreich ist.
- c) unmittelbar vor dem Einwurf gewährt.
- d) nicht gewährt.

18/19-7 Beispiel: A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem 1. Freiwurf beantragt eine Mannschaft Auszeit oder Spielerwechsel. Beim letzten Freiwurf

- a) prallt der Ball vom Ring ab und das Spiel geht weiter.
- b) geht der Ball in den Korb.
- c) berührt der Ball nicht den Ring.
- d) übertritt A1 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- e) betritt B1 die Zone, bevor der Ball die Hand des Freiwurfs A1 verlassen hat. Der Freiwurf ist nicht erfolgreich und die Regelübertretung von B1 wird gepfiffen.

Regelung: Auszeit oder Spielerwechsel werden

- a) nicht gewährt.
- b), c) und d) sofort gewährt.
- e) nach der Wiederholung des Freiwurfs von A1 sofort gewährt, falls dieser erfolgreich ist.

18/19-8 Beispiel: Unmittelbar nach Ende einer Wechsellmöglichkeit eilt Ersatzspieler A6 zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Spielerwechsel. Der **Zeitnehmer** reagiert und gibt irrtümlich sein Signal. Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

Regelung: Durch den Pfiff des Schiedsrichters wird der Ball zum toten Ball und die Spieluhr bleibt gestoppt, was grundsätzlich zu einer Wechsellmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, dürfen Spielerwechsel nicht mehr gewährt werden. Das Spiel geht so schnell wie möglich weiter.

18/19-9 Beispiel: Während des Spiels wird Goaltending oder Stören des Balls gepfiffen. Eine der beiden Mannschaften hat Auszeit oder Spielerwechsel beantragt.

Regelung: Wegen der Regelübertretung wird die Spieluhr gestoppt und der Ball zum toten Ball. Auszeiten oder Spielerwechsel werden gewährt.

18/19-10 Beispiel: Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide vor dem Freiwurf für das Technische Foul eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich, können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-11 Beispiel: Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: Zu diesem Zeitpunkt können keine Auszeit und kein Spielerwechsel durchgeführt werden. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich,

können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-12 Beispiel: Bei einem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe wird gegen A2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt. Dies ist das 5. Foul von A2. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung: A2 muss sofort ausgewechselt werden. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide eventuell eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf der Mannschaft B für das Technische Foul von A2 wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich, können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-13 Beispiel: Gegen Dribbler A1 wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt. B6 beantragt seine Einwechslung, um den Freiwurf zu werfen.

Regelung: Dies ist eine Wechsellmöglichkeit für beide Mannschaften. Nach seiner Einwechslung wirft B6 den Freiwurf, darf aber erst wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.

18/19-14 Erklärung: Wurde ein Einwechselspieler zum Spieler, kann er das Spiel erst dann wieder verlassen, wenn die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.

18/19-15 Beispiel: B1 wird gegen B6 ausgewechselt. Bevor die Spieluhr gestartet wurde, begeht B6 ein Persönliches Foul. Dies ist das

- a) dritte Foul
- b) fünfte Foul

von B6.

Regelung: Im Fall

- a) kann B6 erst ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.
- b) muss B6 sofort ausgewechselt werden.

18/19-16 Erklärung: Ist eine Auszeit beantragt und es wird ein Foul gepfiffen, beginnt die Minute für die Auszeit erst, nachdem der Schiedsrichter sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen hat, einschließlich der Anzeige für den erforderlichen Spielerwechsel im Falle eines 5. Spielerfouls. Nachdem alle Anzeigen abgeschlossen sind, beginnt die Auszeit, indem der Schiedsrichter pfeift und das Zeichen für die Auszeit gibt.

18/19-17 Beispiel: Bei laufendem Spiel beantragt Trainer A eine Auszeit, danach

- a) begeht B1 sein 5. Foul.
- b) begeht ein Spieler (Mannschaft A oder B) ein Foul.

Regelung: Im Fall

- a) beginnt die Auszeit erst, nachdem sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen sind und der Ersatzspieler für B1 eingewechselt wurde.

In beiden Fällen dürfen alle Spieler zu ihren Mannschaftsbänken gehen, obwohl die Auszeit formal noch nicht begonnen hat.

18/19-18 Erklärung: Jede Auszeit muss eine volle Minute dauern. Pfeift der Schiedsrichter zum Ende der Auszeit, müssen beide Mannschaften auf das Zeichen der Schiedsrichter zügig auf das Spielfeld zurückkehren. Überzieht eine Mannschaft diese Zeit von einer Minute, erlangt sie dadurch einen Vorteil und verzögert die Spielfortsetzung. Ihr Trainer ist vom Schiedsrichter **mit dem entsprechenden Handzeichen „Spielverzögerung“** zu verwarnt. Reagiert er nicht auf diese Verwarnung, wird ihm eine zusätzliche Auszeit angerechnet. Steht ihm keine Auszeit mehr zur Verfügung, ist gegen den Trainer ein Technisches Foul **der Kategorie 1** wegen Spielverzögerung zu verhängen. Kommt nach der Halbzeitpause eine Mannschaft nicht unverzüglich auf

das Spielfeld zurück, wird ihr hierfür eine Auszeit angerechnet. Für eine so entstandene Auszeit steht nicht eine Minute zur Verfügung, das Spiel geht unverzüglich weiter.

- 18/19-19 Beispiel:** Nach Ablauf der Auszeit winkt der Schiedsrichter die Mannschaft A auf das Spielfeld. Trainer A bespricht sich weiter mit seiner Mannschaft, die innerhalb des Mannschaftsbank-Bereichs bleibt. Der Schiedsrichter wiederholt seine Aufforderung an Mannschaft A, worauf Mannschaft A
- a) schließlich auf das Spielfeld zurückkommt.
 - b) weiter im Mannschaftsbank-Bereich bleibt.

Regelung:

- a) Während Mannschaft A auf das Spielfeld zurückkommt, verwarnet der Schiedsrichter den Trainer mit dem entsprechenden Handzeichen „Spielverzögerung“, dass im Wiederholungsfall seiner Mannschaft eine weitere Auszeit angerechnet wird.
- b) Mannschaft A wird ohne Verwarnung eine zusätzliche Auszeit angerechnet. Auch diese Auszeit dauert eine Minute. Steht ihr keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen Trainer A ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen Spielverzögerung verhängt.

- 18/19-20 Beispiel:** Nach der Halbzeitpause befindet sich Mannschaft A immer noch in ihrem Umkleideraum und verzögert dadurch den Beginn des 3. Viertels.

Regelung: Nachdem Mannschaft A auf das Spielfeld zurückgekommen ist, wird ihr ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Diese Auszeit dauert nicht eine Minute, sondern das Spiel geht unverzüglich weiter.

- 18/19-21 Erklärung:** Hat eine Mannschaft in der 2. Halbzeit bis zum Zeitpunkt, wenn die Spieluhr im 4. Viertel 2:00 anzeigt, noch keine Auszeit genommen, trägt der Anschreiber in das 1. Auszeit-Kästchen der 2. Halbzeit dieser Mannschaft zwei waagerechte Striche ein. Auf der Anzeigentafel wird die 1. Auszeit als genommen angezeigt.

- 18/19-22 Beispiel:** Bei 2:00 auf der Spieluhr im 4. Viertel hat in der 2. Halbzeit noch keine Mannschaft eine Auszeit genommen.

Regelung: Der Anschreiber trägt bei beiden Mannschaften zwei waagerechte Striche in das 1. Auszeit-Kästchen der 2. Halbzeit ein. Auf der Anzeigentafel wird jeweils die 1. Auszeit als genommen angezeigt.

- 18/19-23 Beispiel:** Bei 2:09 auf der Spieluhr im 4. Viertel beantragt Trainer A bei laufender Spieluhr seine 1. Auszeit in der 2. Halbzeit. Bei 1:58 auf der Spieluhr geht der Ball ins Aus und die Spieluhr wird gestoppt. Jetzt wird Mannschaft A die Auszeit gewährt.

Regelung: Der Anschreiber trägt bei Mannschaft A zwei waagerechte Striche in das 1. Auszeit-Kästchen der 2. Halbzeit ein, da die Auszeit nicht gegeben wurde, bevor die Spieluhr im 4. Viertel 2:00 anzeigte. Die bei 1:58 genommene Auszeit wird in das 2. Auszeit-Kästchen eingetragen und Mannschaft A hat nur noch eine Auszeit. Auf der Anzeigentafel werden zwei genommene Auszeiten angezeigt.

- 18/19-24 Erklärung:** Wird eine Auszeit vor oder nach einem Technischen, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden Foul beantragt, ist die Auszeit vor Ausführung der Freiwurfstrafe durchzuführen. Wird während einer Auszeit ein Technisches, Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul gepfiffen, wird die Freiwurfstrafe nach Ende der Auszeit durchgeführt.

- 18/19-25 Beispiel:** Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Flagrant Foul an B1 verhängt wird, gefolgt von einem Technischen Foul gegen A2.

Regelung: Zuerst wird die Auszeit der Mannschaft B durchgeführt. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 18/19-26 Beispiel:** Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Flagrant Foul an B1 verhängt wird. Nun folgt die Auszeit für Mannschaft B, während der ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen A2 gepfiffen wird.

Regelung: Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Der einzige Unterschied hinsichtlich Auszeit und Spielerwechsel zwischen den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung und der übrigen Spielzeit besteht darin, dass nach einem Korberfolg der Mannschaft A die anschließend einwerfende Mannschaft B nicht nur eine Auszeit, sondern auch einen Spielerwechsel durchführen kann.

Nimmt Mannschaft B eine dieser beiden Möglichkeiten wahr, kann Mannschaft A ebenfalls Auszeit oder Spielerwechsel durchführen.

- B** **Situation:** Mannschaft A hat eine Auszeit, Mannschaft B einen Spielerwechsel beantragt. Nach einem Korberfolg durch Mannschaft A rollt der Ball in den Zuschauerbereich. Der Schiedsrichter pfeift und gibt das Handzeichen für „Spieluhr anhalten“.

Regelung: Durch den Schiedsrichterpfiff sind Auszeit und Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich.

- C** **Kommentar:** Werden mehrere Freiwurfstrafen verhängt, wird zwischen einem **Satz** und einem **Block** von Freiwürfen unterschieden:

Definition. Ein Satz ist die Freiwurfstrafe für **ein** Foul. Ein Block ist die Folge mehrerer Sätze.

Ein Satz kann sein	Ein Freiwurf	oder
	Zwei Freiwürfe	oder
	Drei Freiwürfe.	

Ein Block kann sein	Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe	oder
	Zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe + Ballbesitz	oder
	Ein Freiwurf und zwei Freiwürfe und zwei Freiwürfe	oder
	irgendeine andere Kombination.	

Kommt es zur Ausführung eines Freiwurf-Blocks, entstehen vor Beginn der Ausführung eines jeden Satzes und nach dem letzten Freiwurf eines jeden Satzes, auf den noch ein Satz folgt, für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit.

- D** **Situation:** Es sind Strafen mit einem Freiwurf für A1, dann mit zwei Freiwürfen für A2 und anschließendem Ballbesitz für Mannschaft A auszuführen. A1 soll ausgewechselt werden.

Regelung: A1 kann ausgewechselt werden

- nach dem 1. Satz (1 Freiwurf), unabhängig davon, ob der Freiwurf erfolgreich ist, oder
- nach dem 2. Satz (2 Freiwürfe) und vor dem Einwurf, unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist.

- E** **Kommentar:** Wurde während oder nach der Ausführung eines Satzes innerhalb eines Freiwurf-Blocks ein Foul oder eine Regelübertretung gepfiffen, für welche die Strafe ein oder mehrere Freiwürfe oder Einwurf ist, entsteht für beide Mannschaften eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit. Der jeweilige Freiwurf-Satz muss beendet sein.

- F** **Kommentar:** Der einzuwechselnde Spieler begibt sich zum Anschreibertisch, meldet den Spielerwechsel an, nimmt auf dem Wechselstuhl Platz und muss sofort spielbereit sein, wenn ihn der Schiedsrichter bei der nächsten Wechselmöglichkeit auf das Spielfeld winkt. Der Trainer ist bei der Durchführung des Spielerwechsels nicht beteiligt, darf jedoch den einzuwechselnden Spieler auf seine Aufgabe vorbereiten.

Bahnt sich kurz vor Ende einer Wechselmöglichkeit ein bis dahin noch nicht angemeldeter Spielerwechsel an, z. B. aufgrund einer Foulentscheidung, muss der Zeitnehmer genau darauf achten, dass er sein Signal nur ertönen lässt, solange der Schiedsrichter den Ball noch in seinen Händen hat. Schiedsrichter sind angehalten, in solchen Situationen die Ballübergabe etwas hinauszuzögern.

- G** **Kommentar:** Der Spielerwechsel muss von dem Schiedsrichter überwacht werden, der sich in der Nähe des Anschreibertischs befindet. Er winkt den Ersatzspieler mit dem entsprechenden Handzeichen auf das Spielfeld. Er braucht dazu nicht zum Anschreibertisch zu gehen, muss jedoch darauf achten, dass der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlässt. Er ist dafür verantwortlich, dass das Spiel erst dann weitergeht, wenn der Spielerwechsel abgeschlossen ist. Bei mehreren Spielerwechseln oder nach Auszeiten sind die Spieler auf dem Spielfeld zu zählen.
- H** **Situation:** Während eines Spielerwechsels der Mannschaft A besteht der Schiedsrichter darauf, dass
- sowohl die eintretenden Ersatzspieler als auch die auswechselnden Spieler das Spielfeld an der Mitte unmittelbar vor dem Anschreibertisch betreten bzw. verlassen.
 - die auswechselnden Spieler das Spielfeld zu dem Zeitpunkt verlassen, an dem die einwechselnden Ersatzspieler das Spielfeld betreten.
- Regelung:**
- Die auswechselnden Spieler müssen sich weder beim **Zeitnehmer** noch beim Schiedsrichter abmelden und dürfen das Spielfeld an beliebiger Stelle verlassen.
 - Die einwechselnden Ersatzspieler müssen außerhalb des Spielfelds in der Nähe des Anschreibertischs bleiben, bis sie vom Schiedsrichter mit dem entsprechenden Handzeichen zum Betreten des Spielfelds aufgefordert werden.
- Der Schiedsrichter kann seine Handzeichen zum Spielerwechsel von seiner momentanen Position auf dem Spielfeld geben, sofern ein guter Blickkontakt mit dem Anschreibertisch und dem Einwechselspieler besteht.
- Die Schiedsrichter sorgen für einen raschen Ablauf des Spielerwechsels und schnelle Spielfortsetzung.
- I** **Kommentar:** Die Schiedsrichter haben sich in Zusammenarbeit mit dem Kampfgericht zu vergewissern, dass die Anzahl der Spieler vor der Spielfortsetzung stimmt und dass kein Spieler im selben Zeitraum, in dem die Spieluhr steht, aus- und wieder eingewechselt wurde, bzw. umgekehrt.
- K** **Situation:** Mannschaft A führt einen Spielerwechsel aus. A6 und A7, die auf den Wechselstühlen saßen, sind vom Schiedsrichter bereits herein gewinkt worden und befinden sich auf dem Spielfeld. In diesem Moment kommen noch vier weitere Ersatzspieler von ihrer jeweiligen Mannschaftsbank zum Anschreibertisch, zwei aus jeder Mannschaft, und beantragen sofortigen Spielerwechsel.
- Regelung:** Da die Wechselmöglichkeit weiterhin besteht, lässt der **Zeitnehmer** sein Signal nochmal ertönen, um auf weitere Spielerwechsel aufmerksam zu machen.
- L** **Situation:** Ersatzspieler A6 hat sich beim Anschreiber zum Spielerwechsel gemeldet, der nach einer Ausballentscheidung vom Schiedsrichter auf der Tischseite gewährt wird. Nun erhält A6 noch von seinem Trainer Anweisungen und ist nicht sofort bereit zu spielen.
- Regelung:** Durch das Hereinwinken ist A6 zum Spieler geworden. Die taktischen Anweisungen durch den Trainer dürfen nicht zu einer Spielverzögerung führen. Das Spiel geht durch die Schiedsrichter zügig weiter.
- M** **Situation:** A1 ist als Freiwurfer bestimmt. Vor dem Freiwurf wird A2 gegen A6 ausgewechselt. Nun erklärt Mannschaft A, A1 sei schwer verletzt und soll gegen A2 ausgewechselt werden, der die Freiwürfe ausführen soll.
- Regelung:** Für den verletzten A1 kann jeder andere Ersatzspieler eingewechselt werden, jedoch nicht A2, da er während dieser Wechselmöglichkeit ausgewechselt wurde. Der Ersatzspieler für A1 muss die Freiwürfe ausführen. Nur wenn für den verletzten A1 kein anderer Ersatzspieler mehr zur Verfügung steht, darf A2 wieder eintreten und die Freiwürfe ausführen.
- N** **Situation:** A1 begeht bei seinem letzten Freiwurf eine Regelübertretung und soll danach ausgewechselt werden.
- Regelung:** Dies ist eine Wechselmöglichkeit für alle Spieler, vorausgesetzt sie wurden während dieser Uhr-Stopp-Phase nicht bereits ein- oder ausgewechselt.

- O** **Kommentar:** Wenn der Schiedsrichter irrtümlich einen nicht zulässigen Spielerwechsel gewährt hat und danach die Spieluhr bereits wieder läuft, wird der Verstoß nicht beachtet.
- P** **Situation:** In der 9. Minute des 2. Viertels verlangt A1 einen Spielerwechsel bei nächster Gelegenheit. Kurz darauf erzielt Mannschaft A einen Korb und der **Zeitnehmer** gibt sein Signal zum Spielerwechsel.
Regelung: Kein Spielerwechsel möglich, das Signal des **Zeitnehmers** wurde irrtümlich gegeben.
- Q** **Kommentar:** Soweit verfügbar kann eine Mannschaft eine weitere Auszeit nach Beendigung der Auszeit einer Mannschaft nehmen.
- R** **Kommentar:** Sind mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld und die Spieluhr läuft, wird gegen den Trainer dieser Mannschaft ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt. Sind weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld, wird das Spiel unterbrochen, ohne eine Mannschaft zu benachteiligen, und die Mannschaft komplettiert. Nur wenn im Lauf des Spiels eine Mannschaft keine fünf Spieler mehr aufbieten kann (fünf Fouls, Disqualifikation, Verletzung), darf sie mit weniger als fünf Spielern spielen.
- S** **Kommentar:** Wird das Signal des **Zeitnehmers** für eine Auszeit nicht gehört, bleibt die Spieluhr gestoppt. Die Schiedsrichter sind sofort durch Gesten oder Signale zu informieren. Nur Technische, **Flagrant** und Disqualifizierende Fouls nach Beginn der eigentlichen Auszeitmöglichkeit werden bestraft und angeschrieben, alles andere, was sich anschließend auf dem Spielfeld ereignet, wird nicht beachtet.
Wenn der Zeitnehmer vergisst, die Spieluhr zu Beginn einer Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit anzuhalten, gibt der Schiedsrichter das Signal zum Stoppen der Spieluhr und korrigiert sie um die gelaufene Zeit. In der Zwischenzeit erzielte Körbe oder Persönliche Fouls zählen nicht.
- T** **Situation:** Der Trainer beantragt eine Auszeit nicht beim Zeitnehmer, sondern direkt beim Schiedsrichter.
Regelung: Auszeiten können nur beim Zeitnehmer beantragt werden. Dies gilt auch für Spielertrainer.
- U** **Kommentar:** Nach einem gegnerischen Korberfolg kann der Trainer der Mannschaft, die den Korb hinnehmen muss, eine Auszeit nehmen. Die Auszeit muss angemeldet sein, bevor der Einwerfer den Ball zum Einwurf in den Händen hält. Der Zeitnehmer stoppt selbstständig die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball durch den Korb gefallen ist und gibt dann das Signal für die Auszeit.
- V** **Situation:** Trainer A beantragt beim Zeitnehmer eine Auszeit nur für den Fall, dass die gegnerische Mannschaft einen Korb erzielt.
Regelung: Diese Einschränkung ist unzulässig. Angemeldete Auszeiten müssen bei der ersten sich bietenden Gelegenheit gewährt werden, es sei denn, sie werden zurückgezogen, bevor der Zeitnehmer die Schiedsrichter durch sein Signal informiert hat, dass eine Auszeit verlangt worden ist.
- W** **Situation:** Der Ball ist tot, die Spieluhr ist gestoppt. Die Schiedsrichter haben wegen zu großem Lärm folgendes Signal nicht gehört:
a) Für eine angemeldete Auszeit oder einen Spielerwechsel.
b) Zur Anzeige eines 5. Persönlichen Fouls.
c) Das Signal der Wurfuhr bei einer klaren Ballkontrolle.
d) Zur Anzeige eines drohenden korrigierbaren Fehlers, z. B. sind aufgrund der Mannschaftsfouls zwei Freiwürfe – und nicht Einwurf – zu verhängen.
Regelung: Der Zeitnehmer bzw. Kommissar, falls anwesend, muss alles zu tun, um die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter auf sich zu lenken: Aufstehen, Spieluhr gestoppt lassen und die Schiedsrichter auf sich aufmerksam machen.
Da das Signal des Zeitnehmers bzw. der Wurfuhr ordnungsgemäß gegeben wurde, bleiben alle nachfolgenden Aktionen auf dem Spielfeld ungültig außer Technischen,

Flagrant oder Disqualifizierenden Fouls. Dies gilt unabhängig davon, ob die Spieluhr gestoppt wurde oder irrtümlich weiterlief. In diesem Fall ist sie zu korrigieren.

Anschließend wird

- a) die Auszeit oder der Spielerwechsel gewährt.
- b) der Spieler mit fünf Fouls ausgewechselt.
- c) die Konsequenz aus dem Signal der Wurfuhr beachtet.
- d) der Fehler verhindert bzw. korrigiert.

In den Fällen a) und b) erhält diejenige Mannschaft den Ball, die zum Zeitpunkt des Signals Ballkontrolle hatte. In den Fällen c) und d) wird das Spiel wieder aufgenommen, wie in den Regeln vorgesehen.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Kommt eine Mannschaft zu spät zum Spiel, muss sie spätestens 15 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn spielbereit auf dem Spielfeld sein. Spielbereit heißt, dass fünf Spieler in Spielkleidung angetreten sind. Einspielzeit steht der verspäteten Mannschaft nicht mehr zu.

Anmerkung: Die jeweils gültigen Bestimmungen des Wettbewerbs sind zu beachten.

- B** **Situation:** Eine Mannschaft weigert sich, trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter
- a) während eines laufenden Spielabschnitts weiterzuspielen.
 - b) bei Beginn eines Spielabschnitts das Spiel aufzunehmen.

Regelung: In beiden Fällen ist das Spiel beendet. Eine Mannschaft verliert das Recht zum Weiterspielen, wenn sie sich weigert, der Spielaufforderung durch den 1. Schiedsrichter zu folgen. In solch einem Fall muss sich der 1. Schiedsrichter von der Spielbereitschaft der anderen Mannschaft überzeugen. Der 1. Schiedsrichter schreibt einen Bericht und sendet ihn in der dafür vorgesehenen Frist an die spielleitende Stelle, die über die Wertung des Spiels entscheidet.

DBB-Regelinterpretation

A Situation: Eine Mannschaft hat nur noch zwei Spieler auf dem Spielfeld, von denen einer sein 5. Foul begeht.

Regelung: Durch dieses Foul ist das Spiel beendet. Freiwürfe werden in dieser Situation nur dann ausgeführt, wenn sie für das Ergebnis noch wirksam sein können, d. h., wenn die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel abgebrochen wird, bereits nach Punkten führt. Andernfalls werden Freiwürfe nicht mehr ausgeführt, da die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel abgebrochen wird, dieses Spiel in jedem Fall gewinnt.

23-1 **Erklärung:** Geht der Ball ins Aus, weil er einen Spieler berührt oder von ihm berührt wird, der auf oder außerhalb der Begrenzungslinie steht, hat dieser Spieler den Ausball verursacht.

23-2 **Beispiel:** A1 ist in Ballbesitz und wird in der Nähe der Seitenlinie von B1 eng bewacht. Dabei berührt A1 mit seinem Körper seinen Gegenspieler B1, der mit einem Fuß im Aus steht.

Regelung: Legale Aktion von A1. Ein Spieler ist dann im Aus, wenn er mit einem Körperteil in Kontakt mit dem Aus ist. Dies gilt nicht bei einem Kontakt mit einem Spieler, der im Aus ist. Das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter.

23-3 **Beispiel:** A1 ist in Ballbesitz und wird in der Nähe der Seitenlinie von B1 und B2 eng bewacht. Dabei berührt A1 mit dem Ball seinen Gegenspieler B1, der mit einem Fuß im Aus steht.

Regelung: B1 verursacht eine Ausball-Regelübertretung. Der Ball ist dann im Aus, wenn er einen Spieler im Aus berührt. Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball ins Aus ging, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

23-4 **Beispiel:** A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie vor dem Anschreibertisch. Der Ball springt beim Dribbling hoch, berührt ein Knie von B6, der auf dem Wechselstuhl sitzt und prallt zurück zu A1 auf dem Spielfeld.

Regelung: Der Ball ist im Aus, als er B6 im Aus berührt. Den Ausball hat A1 verursacht, der den Ball zuletzt berührte, bevor dieser ins Aus ging. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball ins Aus ging, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Der Flug des Balls über die Spielbrettoberkante oder die Berührung des Balls mit der Spielbrettkante ist keine Regelübertretung. Berührt aber der Ball die Spielbrettrückseite, die Spielbrettbefestigung oder andere Gegenstände, ist der Ball im Aus.

B **Situation:** Nach einem Korbwurf springt der Ball vom Ring hoch, springt auf die Spielbrettoberkante und fällt anschließend hinter dem Spielbrett herunter, ohne dabei die Rückseite des Spielbretts oder die Spielbrettbefestigung zu berühren.

Regelung: Legale Aktion, das Spiel geht weiter.

C **Situation:** A1 wirft den Ball an das Bein von B1, dadurch geht der Ball ins Aus. Nach Ansicht des Schiedsrichters ist dies kein absichtliches Fußspiel von B1.

Regelung: Auch wenn der Ball absichtlich an das Bein von B1 geworfen wurde, hat Mannschaft B den Ball zuletzt berührt und damit den Ausball verursacht. Mannschaft A erhält den Einwurf zugesprochen, die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt.

D **Situation:** B1 schlägt den Einwurf von A1 so zurück, dass der Ball A1 berührt, der noch im Aus steht.

Regelung: A1 verursacht durch die erneute Berührung des Balls einen Ausball. Daher folgt Einwurf durch Mannschaft B.

- 24-1 Erklärung:** Es liegt kein Dribbling vor, wenn ein Spieler absichtlich den Ball gegen das eigene oder gegnerische Spielbrett wirft.
- 24-2 Beispiel:** A1, der noch nicht gedribbelt hat, wirft im Stand den Ball absichtlich gegen das eigene oder gegnerische Spielbrett und fängt oder berührt ihn wieder, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt.
- Regelung:** Legale Aktion von A1. Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen, passen oder ein Dribbling beginnen.
- 24-3 Beispiel:** Nach Beendigung seines Dribblings in einer kontinuierlichen Bewegung oder im Stopp wirft A1 den Ball absichtlich gegen das Spielbrett. Danach berührt A1 den Ball oder fängt ihn wieder,
- a) nachdem er auf den Boden prallte, und beginnt erneut zu dribbeln.
b) bevor er einen anderen Spieler berührt.
- Regelung:** Im Fall
- a) begeht A1 ein Doppeldribbling, da er nach seinem ersten Dribbling ein zweites Dribbling beginnt.
b) ist die Aktion legal. Nachdem A1 den Ball wieder berührt oder gefangen hat, darf er werfen oder passen, aber kein neues Dribbling beginnen.
- 24-4 Beispiel:** Der Korbwurf von A1 verfehlt den Ring. A1 fängt den Ball, wirft ihn absichtlich gegen das Spielbrett und fängt oder berührt ihn, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.
- Regelung:** Legale Aktion von A1. Nachdem A1 den Ball gefangen hat, darf er werfen, passen oder ein Dribbling beginnen.
- 24-5 Erklärung:** Es liegt kein Doppeldribbling vor, wenn ein Spieler die Kontrolle oder den Zugriff über einen belebten Ball aus folgenden Gründen verliert:
- Ein Korbwurf
 - Der Ball wird von einem Gegenspieler berührt
 - Bei einem Pass oder Fumbling berührt ein anderer Spieler den Ball
- 24-6 Beispiel:** A1 dribbelt und kommt legal zum Stopp. Danach
- a) verliert A1 sein Gleichgewicht und berührt mit dem Ball in seinen Händen ein- oder zweimal das Spielfeld, ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.
b) wirft A1 den Ball von Hand zu Hand, ohne dabei seinen Standfuß zu bewegen.
- Regelung:** In beiden Fällen eine legale Aktion von A1, da er seinen Standfuß nicht bewegt.
- 24-7 Beispiel:** A1 beginnt ein Dribbling, indem er den Ball
- a) über seinen Gegenspieler wirft.
b) einige Meter nach vorne wirft.
Der Ball berührt das Spielfeld und danach dribbelt A1 weiter.
- Regelung:** In beiden Fällen eine legale Aktion von A1, da der Ball das Spielfeld berührt hat, bevor A1 den Ball bei seinem Dribbling wieder berührt.
- 24-8 Beispiel:** A1 beendet sein Dribbling und wirft den Ball absichtlich gegen das Bein von B1. Danach fängt er den Ball wieder und beginnt erneut ein Dribbling.
- Regelung:** A1 begeht ein Doppeldribbling. Sein erstes Dribbling endete, da der Ball nicht von B1 berührt wurde, sondern B1 vom Ball getroffen wurde. A1 darf nicht erneut dribbeln.
- 24-9 Beispiel:** A1 beendet sein Dribbling und verliert den Ball aus den Händen (Fumbling). Der Ball berührt A2 oder B2 am Bein und gelangt wieder zu A1, der ein neues Dribbling beginnt.
- Regelung:** Legale Aktion. Nach dem Fumbling von A1 verliert er vorübergehend den Zugriff auf den Ball, der einen anderen Spieler berührt.

24-10 Beispiel: A1 beendet sein Dribbling und passt den Ball zu A2. Der Ball wird zufällig von B2 berührt. Danach springt der Ball auf das Spielfeld und wird wieder von A1 aufgenommen, der ein weiteres Dribbling beginnt.

Regelung: Legale Aktion. A1 darf erneut dribbeln, wenn nach seinem ersten Dribbling der Ball von einem anderen Spieler berührt wird.

24-11 Beispiel: A1 beendet sein Dribbling und hält den Ball in seinen Händen, der dann von B1 berührt wird.

Regelung: A1 hat immer noch persönliche Ballkontrolle. Deshalb darf er kein weiteres Dribbling beginnen.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Kann ein Spieler einen Pass nicht richtig fangen, gilt dies nicht als erstes Dribbling, da dieser Spieler noch keine Ballkontrolle hat. Gleiches gilt, wenn ihm nach Beendigung des Dribblings der Ball aus den Händen rutscht und er ihn wieder aufnimmt, auch wenn er in diesem Fall Ballkontrolle hat. Dies wird als Fumbling bezeichnet und ist keine Regelübertretung.

Auch mehrfache Versuche, den Ball unter Kontrolle zu bringen, sind kein Dribbling.

B **Situation:** A1 beendet in der Zone sein Dribbling und will den Ball aufnehmen. Ihm rutscht dabei der Ball aus beiden Händen und fällt auf den Boden. A1 nimmt den Ball erneut in beide Hände und wirft ihn in den Korb.

Regelung: Legale Aktion (Fumbling). Sofern A1 keinen Schrittfehler macht, während der Ball in seinen Händen ist, zählt der Korb.

C **Situation:** A1 kann einen zugespielten Ball nicht fangen und der Ball fällt zu Boden. A1 hebt den Ball wieder auf und beginnt zu dribbeln. Als er das Dribbling beenden will, fällt ihm der Ball beim Aufnehmen wieder aus den Händen. Er bückt sich, hebt den Ball auf und wirft auf den Korb.

Regelung: Die Aktionen von A1 sind legal, da es sich in beiden Fällen um ein Fumbling handelt.

D **Situation:** B1 steht in legaler Verteidigungs-Position direkt an der Seitenlinie. A1 dribbelt direkt auf B1 zu, dribbelt durch dessen Beine, läuft um ihn herum und verlässt dabei mit beiden Füßen das Spielfeld. Hinter B1 betritt A1 wieder das Spielfeld und dribbelt weiter.

Regelung: Legale Aktion. A1 dribbelt regelgerecht, und auch das Verlassen des Spielfelds ist nicht zu beanstanden, da ihm durch den damit verbundenen Umweg kein Vorteil entsteht.

25-1 Erklärung: Es ist legal, wenn ein Spieler auf dem Spielfeld liegend die Ballkontrolle erlangt. Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen auf den Boden des Spielfelds fällt. Es ist ebenfalls legal, wenn ein Spieler, nachdem er mit Ball auf den Boden fällt, durch seinen Schwung kurzzeitig über das Spielfeld rutscht. Wenn er jedoch mit Ball über das Spielfeld rollt oder aufzustehen versucht, ist dies ein Schrittfehler.

25-2 Beispiel: A1 hat den Ball in seinen Händen, als er
a) das Gleichgewicht verliert und auf das Spielfeld fällt.
b) hinfällt und nach dem Sturz durch seinen Schwung über das Spielfeld rutscht.

Regelung: In beiden Fällen eine legale Aktion von A1. Ein Sturz auf den Boden ist kein Schrittfehler. Rollt A1 jedoch mit Ball über den Boden, um einem Gegenspieler auszuweichen oder versucht er, mit dem Ball in seinen Händen aufzustehen, begeht er einen Schrittfehler.

25-3 Beispiel: A1 liegt auf dem Boden und erlangt dort die Ballkontrolle. Noch im Liegen
a) passt er den Ball zu A2.
b) beginnt er liegend ein Dribbling.
c) versucht er, dribbelnd aufzustehen
d) versucht er, mit dem Ball in der Hand aufzustehen.

Regelung: In den Fällen a), b) und c) ist dies eine legale Aktion von A1. Im Fall d) begeht er einen Schrittfehler.

25-4 Erklärung: Ein Spieler darf nicht zweimal hintereinander mit demselben Fuß oder mit beiden Füßen das Spielfeld berühren, wenn er sein Dribbling beendet oder die Ballkontrolle erhält.

25-5 Beispiel: A1 beendet sein Dribbling und nimmt den Ball in seine Hände. Bei seiner kontinuierlichen Bewegung springt er mit dem linken Fuß ab, landet auf diesem und dann auf seinem rechten Fuß und wirft auf den Korb.

Regelung: A1 begeht einen Schrittfehler, da er zum Ende seines Dribblings das Spielfeld nicht zweimal hintereinander mit demselben Fuß berühren darf.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Kommentar: Der Schiedsrichter muss für eine korrekte Schrittfehler-Entscheidung den Beginn eines Dribblings, eine Korbwurfaktion oder den Pass zu einem Mitspieler genau beobachten. Dazu ist auf die Füße des Spielers zu blicken. Der Schiedsrichter muss wissen, welcher Fuß der Standfuß ist, um eine illegale Fortbewegung korrekt entscheiden zu können.

Bei der Anwendung der Schrittfehler-Regel ist das Vorteil/Nachteil-Prinzip zu berücksichtigen.

B Kommentar: Für die Anwendung der Schrittfehler-Regel sind nur die Kontakte mit den Füßen auf dem Spielfeld maßgeblich, nicht die Richtung und Länge der einzelnen Schritte.

C Situation: A1 erhält den Ball in der Luft, landet gleichzeitig mit beiden Füßen und setzt danach einen Fuß nach vorne. Er hebt den hinteren Fuß an und wirft oder passt den Ball, bevor der hintere Fuß wieder am Boden ist (sogenannter „aufgelöster Sternschritt“).

Regelung: Legale Aktion. Der hintere Fuß wurde zum Standfuß. Beim Pass oder Korbwurf darf der Standfuß angehoben, aber erst wieder aufgesetzt werden, nachdem der Ball die Hände von A1 verlassen hat.

D Situation: A1 steht an der gegnerischen Zone mit dem Rücken zum Korb. Er erhält den Ball im Sprung und landet zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß. Er dreht sich um den linken Fuß, um eine Wurfposition zu erhalten, und macht mit dem rechten Fuß einen neuen Kontakt mit dem Boden.

Regelung: Schrittfehler von A1. Sein rechter Fuß ist Standfuß, den er zwar zum Korbwurf anheben, aber mit dem Ball in der Hand nicht wieder aufsetzen darf.

- E** **Situation:** A1 landet nach einem Rebound gleichzeitig mit beiden Füßen und kommt damit zum Stopp. Er springt erneut ab, landet wieder mit beiden Füßen und wirft dann auf den Korb.
- Regelung:** Schrittfehler von A1. Mit der Landung mit beiden Füßen gleichzeitig hat A1 die freie Wahl des Standfußes. Sobald A1 mit beiden Füßen wieder abspringt und vor dem Korbwurf aufsetzt, hat er zwangsläufig seinen Standfuß angehoben und wieder aufgesetzt.
- F** **Situation:** A1 erhält den Ball in der Luft und landet gleichzeitig mit beiden Füßen. Er beginnt um den rechten Fuß einen Sternschritt. Nach weiteren Sternschritten hebt er den rechten Fuß an und wirft oder passt den Ball, bevor sein rechter Fuß den Boden berührt.
- Regelung:** Legale Aktion, da A1 seinen Standfuß (hier: rechter Fuß) frei wählen konnte. Darüber hinaus hatte der Ball seine Hände verlassen, bevor sein Standfuß wieder aufgesetzt wurde.
- G** **Situation:** A1 hält unmittelbar am gegnerischen Korb den Ball in beiden Händen und springt aus dem Stand hoch, um den Ball in den Korb zu dunken. Er springt jedoch nicht hoch genug, so dass er den Ball nur gegen den Ring drückt und wieder landet, ohne dass der Ball die Hände verlassen hat.
- Regelung:** Schrittfehler von A1, da der Ball seine Hände vor der Landung nicht verlassen hat.
- H** **Situation:** A1 springt mit dem Ball zu einem Sprungwurf hoch, merkt jedoch, dass er gegen den großen Gegenspieler B1 nicht werfen kann. Er lässt daher den Ball los, ehe er mit seinen Füßen wieder auf dem Boden ist, und beginnt zu dribbeln.
- Regelung:** Schrittfehler von A1, da er seinen Standfuß durch den Sprung angehoben hat und deshalb kein Dribbling beginnen darf. Vor dem Landen hätte A1 nur noch passen oder werfen dürfen.
- I** **Situation:** A1 springt mit dem Ball hoch. B1 blockt legal den Ball, ohne dass der Ball die Hand von A1 verlässt. Kurz bevor A1 mit dem Ball wieder am Boden ist, nimmt B1 seine Hand vom Ball.
- Regelung:** Schrittfehler von A1. Hat jedoch B1 seine Hand bei der Landung noch am Ball, entsteht eine Sprungball-Situation.
- K** **Situation:** A1 erhält den Ball in der Bewegung, während er seinen linken Fuß am Boden hat. Er bleibt im Rhythmus und kommt danach
- a) mit beiden Füßen gleichzeitig auf den Boden und macht einen Sternschritt.
 b) erst mit seinem rechten, dann mit seinem linken Fuß auf den Boden.
 c) erst mit seinem linken, dann mit seinem rechten Fuß auf den Boden.
 d) mit dem rechten Fuß auf den Boden und beginnt dann ein Dribbling.
- Regelung:**
 Im Fall a) ist die Aktion legal, A1 kann zum Sternschritt seinen Standfuß frei wählen.
 Im Fall b) ist die Aktion legal, der rechte Fuß ist der Standfuß.
 Im Fall c) Schrittfehler, da er nicht mit demselben Fuß zwei Kontakte hintereinander machen darf.
 Im Fall d) ist die Aktion legal.
- L** **Situation:** A1 steht mit dem Ball rückwärts zum gegnerischen Korb in der Zone und wird dabei von B1 eng im Rücken bewacht. A1 setzt seinen linken Fuß hinter den Fuß von B1, dreht sich schnell um B1 herum Richtung Korb und macht mit einem anschließenden Zweierkontakt einen Korbleger.
- Regelung:** Schrittfehler von A1.
- M** **Situation:** A1 macht – sei es aus dem Stand oder im Zug zum gegnerischen Korb – einen Schritt vorwärts, zieht seinen Standfuß auf dem Boden nach, nähert sich auf diese Weise um einen Schritt dem Korb und springt dann zum Sprungwurf hoch.
- Regelung:** Den Standfuß über den Boden nachzuziehen ist ein Schrittfehler.

- N Situation:** A1 erhält bei einem Schnellangriff den Ball von A2, zieht zum Korb und macht ohne Dribbling einen Korbleger. A1 erlangt Ballkontrolle, als er
- a) seinen linken Fuß am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst rechts, dann links).
 - b) seinen linken Fuß am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).
 - c) beide Füße am Boden hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).
 - d) beide Füße noch in der Luft hat, und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).
 - e) beide Füße noch in der Luft hat, landet mit seinem linken Fuß und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst links, dann rechts).
 - f) beide Füße noch in der Luft hat, landet mit seinem linken Fuß und macht vor dem Korbwurf noch zwei Kontakte (erst rechts, dann links).

Regelung:

- a), c), und d) Legale Aktion.
- b), e) und f) Schrittfehler von A1.

- 26-1** **Erklärung:** Verlässt ein Spieler an der Endlinie das Spielfeld, um eine Drei-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden, und betritt dann wieder die Zone, handelt es sich um eine Regelübertretung.
- 26-2** **Beispiel:** A1 hält sich weniger als drei Sekunden in der Zone auf und verlässt das Spielfeld an der Endlinie, um eine Drei-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden. Anschließend kehrt er in der Zone auf das Spielfeld zurück.
- Regelung:** A1 begeht eine Drei-Sekunden-Regelübertretung.
- 26-3** **Erklärung:** Läuft die Spieluhr und die angreifende Mannschaft hat Ballkontrolle in ihrem Vorfeld, darf sich ein Spieler dieser Mannschaft nicht länger als drei aufeinander folgende Sekunden in der gegnerischen Zone aufhalten.
- 26-4** **Beispiel:** A1 hält sich circa 2,5 Sekunden in der Zone auf und wirft den Ball auf den Korb. Der Wurf ist nicht erfolgreich und A1 holt sich den Rebound.
- Regelung:** Legale Aktion von A1. Die Ballkontrolle der Mannschaft A endete, als der Ball die Hände von A1 zum Wurf verließ. Mit dem Rebound von A1 erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle.
- 26-5** **Beispiel:** Während Einwerfer A1 in seinem Vorfeld den Ball noch in seinen Händen hält, hält sich A2 länger als drei Sekunden in der gegnerischen Zone auf.
- Regelung:** Legale Aktion von A2. Mannschaft A hat zwar Ballkontrolle, aber die Spieluhr wurde noch nicht gestartet.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Die Drei-Sekunden-Regel ist grundsätzlich auf jeden Angreifer anzuwenden, unabhängig davon, ob dieser Spieler in Ballbesitz ist oder nicht. Es wird nur dann nicht gepfiffen, wenn der Spieler mit Ablauf der drei Sekunden gerade dabei ist, auf den Korb zu werfen oder die Zone zu verlassen.
- B** **Situation:** A1 steht bereits drei Sekunden in der gegnerischen Zone, als er den Ball erhält und eine Bewegung zum Korb startet.
- Regelung:** Die Drei-Sekunden-Regelübertretung von A1 ist sofort abzufeuern, also nicht erst dann, wenn A1 auf den Korb wirft.
- Anmerkung:** Wenn A1 weniger als drei Sekunden in der Zone ist, dann den Ball erhält und sofort eine Korbwurfaktion beginnt ist dies legal.
- C** **Situation:** A1 ist weniger als drei Sekunden in der Zone in der Nähe des Korbs und erhält den Ball. Er macht wiederholte Täuschungsmanöver, um sich gegen seinen Verteidiger durchzusetzen.
- Regelung:** Drei-Sekunden-Regelübertretung durch A1, sobald erkennbar ist, dass A1 nicht unmittelbar zum Korbwurf kommt.
- D** **Situation:** A1 steht bereits drei Sekunden in der Zone und stellt dort für A2 einen Block. A2 streift seinen Verteidiger an diesem Block ab und zieht zum Korb.
- Regelung:** Drei-Sekunden-Regelübertretung durch A1.
- E** **Situation:** A1 ist seit drei Sekunden in der gegnerischen Zone und auf dem Weg, diese zu verlassen. Da ihm dabei der direkte Weg versperrt ist, dauert es etwas länger, bis er mit beiden Füßen außerhalb der Zone ist.
- Regelung:** Versucht A1 erkennbar die Zone zu verlassen, ist mit dem Pfiff abzuwarten, ob A1 die Zone tatsächlich verlässt oder nicht.
- F** **Situation:** A1 dribbelt in seinem Rückfeld unter enger Bewachung von B1. Gleichzeitig befindet sich A2 länger als drei Sekunden in der Zone.
- Regelung:** Legale Aktion. Solange der Ball im Rückfeld der angreifenden Mannschaft ist, kann eine Mannschaft nicht gegen die Drei-Sekunden-Regel verstoßen.

- G** **Situation:** A1 ist seit etwa zwei Sekunden in der Zone, als A2 einen Drei-Punkte-Korbwurf macht. Der Ball berührt das Spielbrett, aber nicht den Ring. A1, immer noch in der Zone, fängt den Rebound.
- Regelung:** Legale Aktion. Das Zählen der drei Sekunden endet, sobald der Ball die Hand des Werfers A2 verlässt und damit die Mannschafts-Ballkontrolle endet.
- H** **Situation:** Einwerfer A1 hat den Ball in seinen Händen. A2 steht bereits länger als drei Sekunden in der Zone und erhält den Ball.
- Regelung:** Legale Aktion. Das Zählen der drei Sekunden beginnt erst, wenn ein Angreifer auf dem Spielfeld die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt.
- I** **Situation:** A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Seitenlinie, als gegen A2 eine Drei-Sekunden-Regelübertretung gepfiffen wird.
- Regelung:** Nach einer Drei-Sekunden-Regelübertretung erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf von ihrer Endlinie, sofern der Ball nicht in den Korb gegangen ist. Ist der Ball in den Korb gegangen, wird das Spiel mit Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

27-1 **Erklärung:** Ein nah bewachter Spieler muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden passen, werfen oder dribbeln.

27-2 **Beispiel:** A1 wird seit vier Sekunden von B1 nah bewacht. A1 begeht dann ein Fumbling und nimmt den Ball wieder auf.

Regelung: Dies ist eine Fünf-Sekunden-Regelübertretung durch A1, weil A1 den Ball nicht innerhalb von fünf Sekunden passt, wirft oder dribbelt. Ein Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings ist kein Dribbling.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** „Nah“ ist mit „bis zu einem normalen Schritt“ Abstand definiert und „bewacht“ bedeutet, dass sich der Verteidiger in einer aktiven Verteidigungs-Position bei ihm befinden muss. Die fünf Sekunden werden nicht gezählt, wenn der Angreifer zu dribbeln beginnt, den Ball passt oder auf den Korb wirft oder sich **beide Spieler voneinander entfernen**.

B **Situation:** Zwei Gegenspieler doppeln A1, der länger als fünf Sekunden dribbelt.

Regelung: Legale Aktion, weil A1 dribbelt.

C **Situation:** B1 bewacht nah A1, der den Ball hält. A1 hält den Ball länger als fünf Sekunden, bemüht sich jedoch dabei, durch Sternschritte freizukommen.

Regelung: Regelübertretung durch A1, da er den Ball hält und nah bewacht wird.

D **Situation:** Kurz vor Ende des Spiels hält A1 bei knapper Führung den Ball in beiden Händen, ohne dass gegen ihn eng verteidigt wird.

Regelung: Legale Aktion. Der Spieler kann dies im Rahmen der Acht-Sekunden-Regel im Rückfeld bzw. der Wurfuhr-Regel tun.

- 28-1** **Erklärung:** Wird die Wurfuhr aufgrund einer Sprungball-Situation gestoppt und erhält die Mannschaft, die vorher in ihrem Rückfeld Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, hat sie nur noch die verbleibende Zeit der acht Sekunden.
- 28-2** **Beispiel:** A1 dribbelt seit fünf Sekunden in seinem Rückfeld, als ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
Regelung: Mannschaft A bleiben nur drei Sekunden, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-3** **Erklärung:** Bei einem Dribbling vom Rückfeld ins Vorfeld geht der Ball ins Vorfeld, wenn beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig Kontakt mit dem Vorfeld haben.
- 28-4** **Beispiel:** A1 steht an der Mittellinie mit einem Fuß im Rückfeld und dem anderen Fuß im Vorfeld und erhält den Ball von A2 aus seinem Rückfeld. A1 passt zurück zu A2, der
a) sich noch in seinem Rückfeld befindet.
b) in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
c) in Zwitterstellung an der Mittellinie steht und dann in sein Rückfeld dribbelt.
Regelung: In allen drei Fällen eine legale Aktion der Mannschaft A. Da A1 nicht mit beiden Füßen vollständig im Vorfeld ist, darf er ins Rückfeld passen. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-5** **Beispiel:** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld und stoppt weiterdribbelnd seine Vorwärtsbewegung, während er
a) in Zwitterstellung an der Mittellinie steht.
b) mit beiden Füßen in seinem Vorfeld ist, aber den Ball in seinem Rückfeld dribbelt.
c) mit beiden Füßen in seinem Vorfeld ist, den Ball in seinem Rückfeld dribbelt und dann mit beiden Füßen in sein Rückfeld zurückkehrt.
d) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld ist, aber den Ball in seinem Vorfeld dribbelt.
Regelung: In allen genannten Fällen legale Aktion von A1. Dribbler A1 befindet sich weiterhin in seinem Rückfeld, solange er nicht mit beiden Füßen und dem Ball vollständig im Vorfeld ist. Die acht Sekunden werden weitergezählt.
- 28-6** **Erklärung:** Jedes Mal, wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, Einwurf in ihrem Rückfeld erhält und danach die acht Sekunden mit der verbleibenden Zeit weitergezählt werden, muss der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, den Einwerfer über die restliche Zeit der acht Sekunden informieren.
- 28-7** **Beispiel:** A1 dribbelt seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als ein Doppelfoul gepfiffen wird in seinem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.
Regelung: Im Fall
a) geht das Spiel weiter mit Einwurf A in ihrem Rückfeld nächst der Stelle des Doppelfouls. Der Schiedsrichter muss den Einwerfer informieren, dass seiner Mannschaft noch zwei Sekunden bleiben, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.
b) geht das Spiel weiter mit Einwurf A in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Doppelfouls.
- 28-8** **Beispiel:** A1 dribbelt seit vier Sekunden in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt.
Regelung: Das Spiel geht weiter mit Einwurf A in ihrem Rückfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging. Der Schiedsrichter muss den Einwerfer informieren, dass seiner Mannschaft noch vier Sekunden bleiben, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.
- 28-9** **Erklärung:** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat und der die gegnerische Mannschaft benachteiligen würde, wird das Spiel mit der Restzeit der acht Sekunden fortgesetzt.

- 28-10 Beispiel:** Bei 25 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und einem Spielstand von 72:72 erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle. A1 dribbelt fünf Sekunden lang in seinem Rückfeld, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil
- a) die Spieluhr oder Wurfuhr nicht läuft.
 - b) eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
 - c) die Wurfuhr irrtümlich zurückgesetzt wurde.

Regelung: In allen drei Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A in ihrem Rückfeld. Für die Acht-Sekunden-Regel verbleiben ihr nur noch die verbleibende Zeit von drei Sekunden. Mannschaft B würde benachteiligt, wenn es neue acht Sekunden geben würde.

- 28-11 Erklärung:** Nach einer Acht-Sekunden-Regelübertretung wird die Einwurfstelle durch den Ort des Balls zum Zeitpunkt der Regelübertretung bestimmt.

- 28-12 Beispiel:** Die acht Sekunden für Mannschaft A laufen ab, als
- a) Mannschaft A den Ball in ihrem Rückfeld kontrolliert.
 - b) nach einem Pass von A1 der Ball sich im Flug auf dem Weg ins Vorfeld befindet.

Regelung: Der Einwurf B wird in ihrem Vorfeld ausgeführt, nächst der

- a) Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Acht-Sekunden-Regelübertretung befand, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- b) Mittellinie.

Mannschaft B erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A Kommentar:** Eine Abweichung zwischen der Wurfuhr und der Zählweise der Schiedsrichter kann durch einen Fehler des Wurfuhr-Zeitnehmers entstehen, wenn er zum Beispiel die Wurfuhr nach einem erfolglosen Korbwurf bereits bei Ringberührung des Balls nicht nur zurücksetzt, sondern neu startet, obwohl noch keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat.
- B Situation:** Mannschaft A ist in ihrem Rückfeld seit sechs Sekunden in Ballkontrolle, als A1 einen weiten Pass zu A2 in seinem Vorfeld spielt.
- Regelung:** Der Schiedsrichter zählt die acht Sekunden so lange weiter, bis der Ball im Vorfeld ist.
- C Situation:** A1 hat den Ball bereits sieben Sekunden in seinem Rückfeld unter Kontrolle, als er versucht, ihn zu seinem Mitspieler A2 ins Vorfeld zu passen. In diesen Pass springt B1, der sich ebenfalls im Rückfeld der Mannschaft A befindet, und tippt den Ball zurück zu A1.
- Regelung:** Acht-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Ball war nicht innerhalb acht Sekunden im Vorfeld der Mannschaft A.
- D Situation:** Gegen Ende der acht Sekunden passt A1 den Ball aus seinem Rückfeld ins Vorfeld. Bevor die acht Sekunden abgelaufen sind, wird der Ball von B1 im Vorfeld der Mannschaft A berührt und prallt zurück zu A2 in dessen Rückfeld.
- Regelung:** Durch die Berührung von B1 war der Ball im Vorfeld. Der Schiedsrichter beginnt die acht Sekunden neu zu zählen.
- E Situation:** Mannschaft A hat seit fünf Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als der Ball durch eine Berührung von B1 ins Aus geht. Der Einwerfer A1 wirft den Ball zu A2, der den Ball zwar berührt, aber nicht kontrolliert. Anschließend rollt der Ball einige Sekunden frei über das Spielfeld, bevor A2 Ballkontrolle erlangt.
- Regelung:** Der Schiedsrichter zählt die acht Sekunden weiter, sobald A2 den Ball auf dem Spielfeld berührt.
- F Situation:** Mannschaft A hat seit drei Sekunden Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als das Spiel wegen Verletzung von A2 unterbrochen wird.
- Regelung:** Bei einer Verletzung eines Spielers der ballkontrollierenden Mannschaft hat diese nur noch die verbleibende Zeit (hier fünf Sekunden), um den Ball ins Vorfeld zu bringen. Der Schiedsrichter zählt die acht Sekunden nach der Spielfortsetzung weiter.

29/51-1 **Erklärung:** ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, gilt:

- Geht der Ball in den Korb, zählt er.
- Berührt der Ball den Ring und springt von diesem wieder ab, geht das Spiel mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr weiter, sobald die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt. Erlangt diejenige Mannschaft Ballkontrolle, die sie vor der Ringberührung des Balls hatte, geht das Spiel mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr weiter.
- Verfehlt der Ball den Ring, müssen die Schiedsrichter abwarten, ob die gegnerische Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt.
 - Ist das der Fall, wird das Wurfuhr-Signal nicht beachtet.
 - Wenn nicht, hat sich eine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

29/51-2 **Beispiel:** Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball berührt das Spielbrett und springt dann über das Spielfeld, wo er zuerst von B1, dann von A2 berührt und schließlich von B2 kontrolliert wird.

Regelung: Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, weil der Ball beim Korbwurf von A1 nicht den Ring berührt hat und es anschließend zu keiner sofortigen eindeutigen Ballkontrolle durch Mannschaft B kam.

29/51-3 **Situation:** Ein Korbwurf von A1 berührt das Spielbrett, verfehlt aber den Ring. Beim Rebound berührt B1 den Ball, ohne die Ballkontrolle zu erlangen. Danach fängt A2 den Ball und es ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung: Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A.

29/51-4 **Beispiel:** Kurz vor Ablauf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. B1 blockt den aufsteigenden Ball. Anschließend ertönt das Signal der Wurfuhr und nach dem Signal wird A1 von B1 gefoult.

Regelung: Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, da der Ball nicht den Ring berührte. Das Foul von B1 an A1 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul.

29/51-5 **Beispiel:** Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball verfehlt den Ring, danach

- a) entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2.
- b) tippt B1 den Ball ins Aus.

Regelung: In beiden Fällen Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, da Mannschaft B nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt.

29/51-6 **Beispiel:** A1 wird bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Ungefähr gleichzeitig ertönt das Signal der Wurfuhr und der Ball geht in den Korb.

Regelung: Keine Wurfuhr-Regelübertretung, falls der Ball

- a) noch in den Händen von A1 war und das Foul von B1 geschah, bevor die Wurfuhr ablief.
- b) beim Wurf von A1 bereits in der Luft war und das Foul von B1 geschah, bevor die Wurfuhr ablief.
- c) beim Wurf von A1 bereits in der Luft war und das Foul von B1 geschah, nachdem die Wurfuhr ablief.

Der Korb von A1 zählt. A1 erhält einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- d) War der Ball noch in den Händen von A1, als das Signal der Wurfuhr ertönte, und ereignete sich das Foul von B1 nach diesem Signal, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung vor.

Der Korb von A1 zählt nicht und das Foul von B1 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

- 29/51-7 Beispiel:** Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball verfehlt den Ring und
- nach weiteren 1,2 Sekunden ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts.
 - A2 fängt den Ball beim Rebound. Die Wurfuhr-Regelübertretung wird gepfiffen, als die Spieluhr noch 0,8 Sekunden anzeigt.

Regelung: Im Fall

- keine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Schiedsrichter wartete ab, ob Mannschaft B sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt und entschied daher noch nicht auf eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Spielabschnitt ist beendet.
- Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung und mit 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

- 29/51-8 Beispiel:** Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle. Bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr hat A1 den Ball in seinen Händen, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Schiedsrichter entscheidet auf eine Wurfuhr-Regelübertretung, als die Spieluhr 0,8 Sekunden zeigt.

Regelung: Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Da die Regelübertretung bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr geschah, müssen die Schiedsrichter die Spieluhr korrigieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung und mit 1,2 Sekunden auf der Spieluhr.

- 29/51-9 Erklärung:** Ertönt das Signal der Wurfuhr in einer Situation, in der die gegnerische Mannschaft unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter ohne Unterbrechung.

- 29/51-10 Beispiel:** Kurz vor Ablauf der Wurfuhr will A1 zu A2 passen (beide Spieler sind in ihrem Vorfeld), aber der Ball fliegt an A2 vorbei ins Rückfeld der Mannschaft A. Bevor B1, der dem Ball hinterherläuft und freien Weg zum Korb hätte, die Ballkontrolle erlangen kann, ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung: Erlangt B1 unmittelbar und eindeutig die Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter ohne Unterbrechung.

- 29/51-11 Beispiel:** Nach einem gegnerischen Korb und bei noch 25,3 Sekunden auf der Spieluhr hat Mannschaft A den Ball zum Einwurf von ihrer Endlinie. Gegen Ende der Wurfuhr-Periode wird ein Pass von A1 zu A2 durch B1 abgefälscht und das Wurfuhr-Signal ertönt. Der Schiedsrichter pfeift die Regelübertretung bei noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Dies ist eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Die Regelübertretung geschieht bei noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde und mit noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

- 29/51-12 Erklärung:** Erhält diejenige Mannschaft Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz, die zuvor in Ballkontrolle war, hat sie nur die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, die ihr bei Entstehen der Sprungball-Situation noch zur Verfügung stand.

- 29/51-13 Beispiel:** Mannschaft A ist in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr, als eine Sprungball-Situation entsteht. Das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz hat

- Mannschaft A.
- Mannschaft B.

Regelung:

- Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.
- Mannschaft B erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 29/51-14 Erklärung:** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (außer wegen eines Ausballs) der Mannschaft, die nicht die Ballkontrolle hat, und die bisher angreifende Mannschaft erhält erneut den Ball zu einem Einwurf in ihrem Vorfeld, gilt für die Wurfuhr folgendes:
- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung
- 14 Sekunden oder mehr an, wird sie mit der verbleibenden Zeit gestartet.
 - 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- 29/51-15 Beispiel:** Bei noch acht Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als
- a) B1 den Ball dort ins Aus tippt.
 - b) A1 von B1 gefoult wird (2. Mannschaftsfoul B)
- Regelung:** Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A mit noch
- a) 8 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.
- 29/51-16 Beispiel:** Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als
- a) A1
 - b) B1
- sich verletzt und die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- Regelung:** Mannschaft A erhält beim Einwurf auf der Wurfuhr
- a) 4 Sekunden.
 - b) 14 Sekunden.
- 29/51-17 Beispiel:** Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr ist der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als gegen A2 und B2 ein Doppelfoul verhängt wird. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.
- a) Der Ball verfehlt den Ring.
 - b) Der Ball berührt den Ring.
- Regelung:** Mannschaft A hat noch
- a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.
- 29/51-18 Beispiel:** Bei noch fünf Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1, als gegen B1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 oder 2 und anschließend gegen Trainer A ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt werden.
- Regelung:** Beide Strafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A und mit fünf Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/51-19 Beispiel:** Bei noch
- a) 16 Sekunden
 - b) 12 Sekunden
- auf der Wurfuhr passt A1 zu A2. Beide Spieler sind in ihrem Vorfeld, als B1 den Ball absichtlich mit dem Fuß spielt oder ihn faustet.
- Regelung:** In beiden Fällen Regelübertretung von B1 wegen absichtlichen Fußspiels oder absichtlichen Schlagens des Balls mit der Faust. Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld und mit
- a) 16 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.
- 29/51-20 Beispiel:** Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B2 ein Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes Foul an A2 begeht.
- Regelung:** Nach den zwei Freiwürfen von A2 ohne Aufstellung, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, wirft Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ein.

- 29/51-21 Erklärung:** Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund, den keine Mannschaft zu verantworten hat, wird beim anschließenden Einwurf die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, wenn dadurch die gegnerische Mannschaft benachteiligt würde, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
- 29/51-22 Beispiel:** Bei 25 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und einem Spielstand von 72:72 erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle in ihrem Vorfeld. A1 dribbelt 20 Sekunden lang, als die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, weil
- a) die Spieluhr oder Wurfuhr nicht läuft.
 - b) eine Flasche aufs Spielfeld geworfen wurde.
 - c) die Wurfuhr irrtümlich zurückgesetzt wurde.
- Regelung:** In allen drei Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, und mit vier Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft B würde benachteiligt, wenn die Wurfuhr ausgeschaltet würde.
- 29/51-23 Beispiel:** Ein Korbwurf von A1 prallt vom Ring ab. A2 fängt den Rebound und neun Sekunden später ertönt irrtümlich das Signal der Wurfuhr, worauf die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- Regelung:** Das Nicht-Zurücksetzen der Wurfuhr ist ein Fehler des Wurfuhr-Zeitnehmers. Nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls anwesend, und dem Wurfuhr-Zeitnehmer geht das Spiel weiter mit Einwurf A und mit fünf Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/51-24 Beispiel:** Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring, der Wurfuhr-Zeitnehmer stellt aber die Wurfuhr irrtümlich zurück. A2 fängt den Rebound und einige Zeit später erzielt A3 einen Korb. Zu diesem Zeitpunkt bemerken die Schiedsrichter den Fehler.
- Regelung:** Die Schiedsrichter müssen sich nach Beratung mit dem Kommissar, falls anwesend, vergewissern, dass der Ball beim Korbwurf von A1 den Ring nicht berührt hat. Falls dies so war, müssen sie anschließend entscheiden, ob der Ball die Hand von A3 verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal hätte ertönen müssen, wäre die Wurfuhr nicht zurückgestellt worden. Wenn ja, zählt der Korb, wenn nein, liegt eine Regelübertretung vor und der Korb von A3 zählt nicht.
- 29/51-25 Erklärung:** Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft und es wird ein Foul eines Verteidigers in dessen Rückfeld gepfiffen, das mit Einwurf bestraft wird, wird die Wurfuhr wie folgt gesetzt: Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung
- 14 Sekunden oder mehr, wird sie mit der verbleibenden Restzeit gestartet.
 - 13 Sekunden oder weniger, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- 29/51-26 Beispiel:** Ein Korbwurf von A1 geht in den Korb und danach wird A2 in seinem Vorfeld von B2 gefoult (3. Mannschaftsfoul B).
- Regelung:** Der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/51-27 Beispiel:** Bei noch 17 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 in seinem Rückfeld ein Foul an A2 (2. Mannschaftsfoul B). Der Ball
- a) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - b) verfehlt den Ring.
- Regelung:**
In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 29/51-28 Beispiel:** Bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 ein Foul in seinem Rückfeld an A2 (2. Mannschaftsfoul B). Der Ball
- a) geht in den Korb.
 - b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - c) verfehlt den Ring.
- Regelung:**
Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 29/51-29 Beispiel:** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend begeht B2 in seinem Rückfeld ein Foul an A2 (2. Mannschaftsfoul B). Der Ball
- a) geht in den Korb.
 - b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - c) verfehlt den Ring.

Regelung:

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 29/51-30 Beispiel:** Bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 ein Foul in seinem Rückfeld an A2 (5. Mannschaftsfoul B). Der Ball
- a) geht in den Korb.
 - b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
 - c) verfehlt den Ring.

Regelung:

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 29/51-31 Beispiel:** Während der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend begeht B2 ein Foul an A2 (5. Mannschaftsfoul B) bevor der Ball
- a) in den Korb geht.
 - b) den Ring berührt, aber nicht in den Korb geht.
 - c) den Ring verfehlt.

Regelung:

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und A2 erhält zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 29/51-32 Erklärung:** Der Einwurf als Teil der Strafe für ein **Disruptive, Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul wird immer an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ausgeführt.

- 29/51-33 Beispiel:** Bei 1:12 auf der Spieluhr und noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 ein **Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes** Foul an ihm begeht. Nach dem ersten Freiwurf von A1 beantragt Trainer A oder Trainer B eine Auszeit.

Regelung: A1 wirft seinen 2. Freiwurf ohne Aufstellung, danach wird die Auszeit gewährt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 29/51-34 Beispiel:** Bei noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B2 ein **Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierendes** Foul an A2 begeht.

Regelung: Nach den zwei Freiwürfen für A2 ohne Aufstellung, unabhängig davon, ob erfolgreich oder nicht, geht das Spiel weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- 29/51-35 Erklärung:** Berührt der Ball aus welchem Grund auch immer den Ring des gegnerischen Korbs und dieselbe Mannschaft, die vor der Ringberührung Ballkontrolle hatte, erlangt wieder die Ballkontrolle, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

- 29/51-36 Beispiel:** Einen Pass von A1 zu A2 fälscht B2 so ab, dass der Ball den Ring berührt. Danach erlangt A3 die Ballkontrolle.

Regelung: Sobald A3 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/51-37 Beispiel: A1 wirft auf den Korb bei noch

- a) 4 Sekunden
- b) 20 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Ball berührt den Ring, prallt davon ab und A2 erlangt Ballkontrolle.

Regelung: In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A2 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/51-38 Beispiel: Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach

- a) berührt B1 den Ball.
- b) tippt A2 den Ball.

Anschließend erlangt A3 Ballkontrolle.

Regelung: In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A3 auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/51-39 Beispiel: Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach berührt B1 den Ball, der dann ins Aus geht.

Regelung: Einwurf A nächst der Stelle des Ausballs. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt unabhängig davon, an welcher Stelle des Spielfelds der Einwurf ausgeführt wird.

29/51-40 Beispiel: Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 den Ball an den Ring, um die Wurfuhr zurückzusetzen. Nach der Ringberührung berührt B1 den Ball, der dann im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus geht.

Regelung: Einwurf A in deren Rückfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-41 Beispiel: Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring, A2 erlangt die Ballkontrolle und wird beim Rebound von B2 gefoult (3. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-42 Beispiel: A1 wirft auf den Korb, der Ball berührt den Ring. Beim Rebound entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2. Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Halteballs und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-43 Beispiel: A1 wirft auf den Korb bei noch

- a) 8 Sekunden
- b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Ball klemmt zwischen Ring und Spielbrett fest. Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie in ihrem Vorfeld in der Nähe des Spielbretts und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-44 Beispiel: In seinem Vorfeld passt A1 den Ball zu einem Alley-oop zu A2, der den Ball verpasst. Der Ball berührt den Ring und wird dann von A3 im

- (a) Vorfeld
- (b) Rückfeld

von Mannschaft A gefangen.

Regelung:

(a) Mannschaft A erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

(b) Dies ist eine Rückspiel-Regelübertretung, da Mannschaft A die Ballkontrolle nicht verloren hat.

29/51-45 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab. B1 fängt in der Luft den Rebound und landet mit Ball, der ihm aber von A2 aus den Händen getippt und dann von A3 gefangen wird.

Regelung: Da nach dem Korbwurf von A1 zunächst Mannschaft B mit dem Rebound von B1 die Ballkontrolle erlangt hatte und erst danach Mannschaft A die Ballkontrolle erlangt, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-46 Beispiel: Bei fünf Sekunden auf der Wurfuhr passt Einwerfer A1 den Ball in Richtung des gegnerischen Korbs. Der Ball prallt vom Ring ab und wird dann von A2 oder B2 berührt, aber nicht kontrolliert.

Regelung: Spieluhr und Wurfuhr werden gleichzeitig gestartet, sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.

Erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle auf dem Spielfeld, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr, bei Mannschaft B wären es 24 Sekunden.

29/51-47 Erklärung: Erlangt während des Spiels bei laufender Spieluhr eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld neue Kontrolle über einen belebten Ball, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-48 Beispiel: Bei laufender Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle in ihrem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-49 Beispiel: Beim Einwurf der Mannschaft B fängt A1 den von B1 eingeworfenen Ball und erlangt damit Ballkontrolle, und zwar in seinem
a) Rückfeld.
b) Vorfeld.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-50 Erklärung: Wenn ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) durch die ballkontrollierende Mannschaft unterbricht und dadurch der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in ihrem Vorfeld zugesprochen wird, erhält diese Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-51 Beispiel: In seinem Rückfeld passt A1 den Ball zu A2. A2 berührt den Ball, kann ihn aber nicht fangen und er geht im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/51-52 Erklärung: Erlangt eine Mannschaft bei einer Restzeit von **weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr neue** Ballkontrolle auf dem Spielfeld, ist die Anzeige der Wurfuhr dunkel zu schalten.

Hat der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt und die bisher angreifende Mannschaft erlangt die Ballkontrolle irgendwo auf dem Spielfeld bei einer Restspielzeit von mehr als 14 Sekunden und weniger als 24 Sekunden, wird die Wurfuhr mit 14 Sekunden gestartet. Zeigt die Spieluhr eine Restzeit von 14 Sekunden oder weniger an, ist die Wurfuhr dunkel zu schalten.

29/51-53 Beispiel: Bei 12 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A durch einen Einwurf eine neue Ballkontrolle.

Regelung: Die Anzeige der Wurfuhr wird dunkel geschaltet.

29/51-54 Beispiel: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei 18 Sekunden auf der Spieluhr spielt B1 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fußspiels bei 18 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt dunkel geschaltet.

29/51-55 Beispiel: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 19 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und Mannschaft A erlangt wieder die Ballkontrolle bei 16 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Die Anzeige der Wurfuhr wird bei 16 Sekunden auf der Spieluhr mit 14 Sekunden wieder angeschaltet, da die Spieluhr mehr als 14 Sekunden anzeigte, als Mannschaft A wieder die Ballkontrolle erlangte.

29/51-56 Beispiel: Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 15 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei 12 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs bei 12 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter dunkel geschaltet, da die Spieluhr weniger als 14 Sekunden anzeigte, als Mannschaft A wieder die Ballkontrolle erlangte.

29/51-57 Beispiel: Bei 22 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 18 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei

a) 15,5 Sekunden

b) 12 Sekunden

auf der Spieluhr.

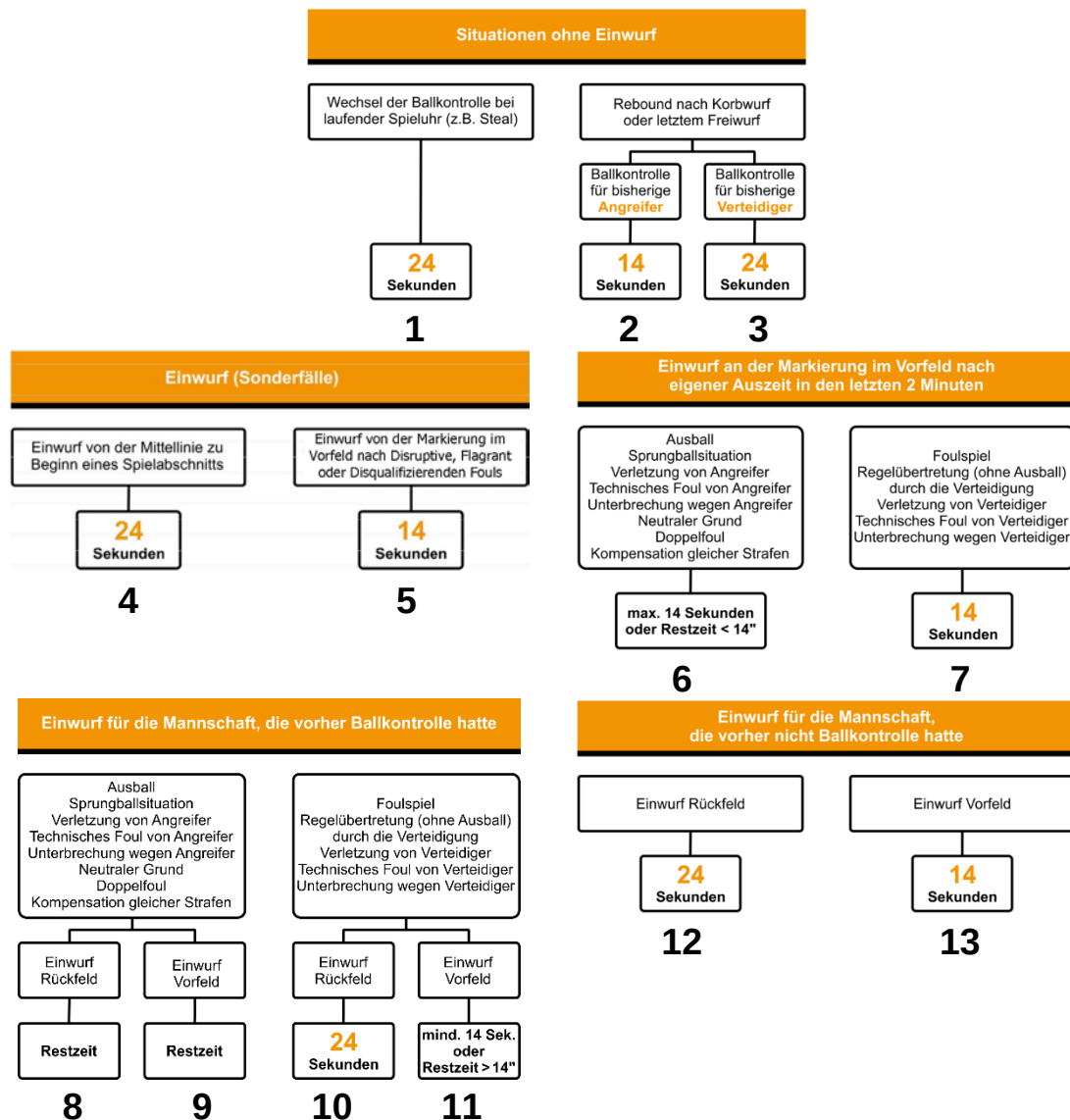
Regelung: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs mit der verbleibenden Zeit auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter dunkel geschaltet, da Mannschaft A bei weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr eine neue Ballkontrolle erlangt.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Bei absichtlichem Fußballspiel eines Verteidigers im Rückfeld der angreifenden Mannschaft wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt. Der Schiedsrichter zeigt das Handzeichen „Zurücksetzen der Wurfuhr“.

Im Vorfeld gibt der Schiedsrichter dieses Handzeichen nur, wenn die angreifende Mannschaft weniger als 14 Sekunden auf der Wurfuhr hat und die Wurfuhr deshalb auf 14 Sekunden gesetzt wird.

- B** **Kommentar:** In der folgenden Übersicht sind die wesentlichen Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr dargestellt. Zu jedem der von 1 bis 13 durchnummerierten Endpfade folgt ein Beispiel.



Beispiele zur Bedienung der Wurfuhr gemäß der Nummerierung im Diagramm:

Situation 1: A1 hält in seinem Rückfeld den Ball, der ihm dann von B1 aus der Hand gespielt und zu B2 gepasst wird.

Regelung: Mannschaft B erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Ballgewinn im Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Situation 2: Bei einem Pass von A1 zu A2 berührt der Ball den Verteidiger B2, von dessen Schulter der Ball den Ring berührt. Den abprallenden Ball fängt A3.

Regelung: Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt, sobald A3 in seinem Vor- oder Rückfeld die Ballkontrolle erlangt.

Situation 3: Bei einem Korbwurf von A1 tippt A2 den vom Ring abprallenden Ball unkontrolliert zurück in Richtung Mittellinie. B2 fängt den Ball in seinem Vorfeld.

Regelung: Mannschaft B erhält beim Rebound 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob B2 die Ballkontrolle im Vor- oder Rückfeld erlangt.

Situation 4: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn des 2. Viertels tritt Einwerfer A1 über die Seitenlinie.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle mit ebenfalls 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Einwerfer B1 darf ins Rück- oder Vorfeld passen.

Situation 5: A1 begeht in der Pause zwischen dem 1. und 2. Viertel ein **Flagrant** Foul an B1.

Regelung: B1 wirft vor Beginn des 2. Viertels zwei Freiwürfe. Das Viertel beginnt mit Einwurf der Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

Situation 6 und 8: Bei 1:24 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt. Die Wurfuhr zeigt

- a) 6 Sekunden
 - b) 17 Sekunden verbleibende Zeit.
- Nun erhält Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (8) Rückfeld, hat Mannschaft A in jedem Fall die Restzeit auf der Wurfuhr, also 6 bzw. 17 Sekunden.
- (6) Vorfeld, erhält Mannschaft A maximal 14 Sekunden, also
 - a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden.

Situation 7 und 10: Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel begeht Verteidiger B1 ein absichtliches Fußspiel, bzw. ein Foul an A1 (3. Mannschaftsfoul B). Die Wurfuhr zeigt noch 19 Sekunden und Trainer A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (10) Rückfeld, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- (7) Vorfeld, wird die Wurfuhr für Mannschaft A unabhängig von der angezeigten verbleibenden Zeit auf 14 Sekunden gesetzt.

Situation 9: Mannschaft A hat in ihrem Vorfeld die Ballkontrolle, als bei einer verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr von zehn Sekunden ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung: Die Wurfuhr wird mit der Restzeit von zehn Sekunden gestartet.

Situation 11: A1 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). Die Wurfuhr zeigt eine verbleibende Zeit von drei Sekunden.

Regelung: Mannschaft A erhält beim Einwurf neue 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 12: Nach einem erfolglosen Korbwurf von A1 tippt A2 beim Rebound den Ball ins Aus.

Regelung: Mit dem Einwurf in ihrem Rückfeld erlangt Mannschaft B eine neue Ballkontrolle und erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 13: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn der Verlängerung passt A1 den Ball zu A2 in seinem Rückfeld, dem der Ball aus den Händen ins Aus fliegt.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

- C** **Kommentar:** Ob der Ball bei einem Korbwurf bei Ablauf der 24 Sekunden den Ring berührt hat, ist Tatsachenentscheidung der Schiedsrichter. Sie sind normalerweise in einer besseren Position als das Kampfgericht. Der Wurfuhr-Zeitnehmer ist angehalten, im Zweifelsfall die Wurfuhr nicht anzuhalten. Hat der Schiedsrichter eine Ringberührung gesehen, kann er eingreifen und eine entsprechende Korrektur der Wurfuhr und ggfs. auch der Spielzeit anordnen. Bei seinem Eingreifen ist darauf zu achten, dass keine Mannschaft benachteiligt wird.

- D** **Situation:** Mannschaft A ist in Ballbesitz, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht aus einem Grund, den Mannschaft B zu verantworten hat (B1 hat eine Kontaktlinse verloren, B2 ist verletzt, etc.).
- Regelung:** In allen Situationen, bei denen der Schiedsrichter das Spiel aus einem Grund unterbricht, den die verteidigende Mannschaft zu verantworten hat (nicht bei einem absichtlichen Fußballspiel), muss der Wurfuhr-Zeitnehmer selbstständig seine Uhr bedienen. Das heißt, sie je nach Situation auf 24 oder 14 Sekunden zurückzusetzen oder mit der verbleibenden Zeit zu starten. Der Schiedsrichter gibt kein Handzeichen.
- E** **Situation:** B1 foult A1 bei dessen Korbwurf, während sich der Ball noch in der Hand von A1 befindet. Der Ball geht in den Korb. Das Signal der Wurfuhr ertönt nach dem Foulpfeif, als der Ball noch in der Hand von A1 ist.
- Regelung:** Bei jedem Schiedsrichterpfeif muss die Wurfuhr gestoppt werden. Das Signal der Wurfuhr hätte nicht mehr ertönen dürfen und ist deshalb zu ignorieren. Der Korb zählt und das Spiel geht weiter mit einem Freiwurf für A1.
- F** **Situation:** A1 hat Ballkontrolle im Vorfeld, als B1 in einen Pass springt, den Ball abfälscht und dieser dadurch ins Rückfeld der Mannschaft A gerät. A2 erreicht als erster den Ball und nimmt ihn auf. Anschließend gelingt es B1, ebenfalls den Ball mit beiden Händen zu fassen. Bevor der Schiedsrichter auf eine Sprungball-Situation entscheidet, ertönt das Signal der Wurfuhr.
- Regelung:** Dies ist eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Weder liegt ein Rückspiel vor, noch hat Mannschaft A die Ballkontrolle verloren.
- G** **Situation:** Nach einem Foul von B1 im Vorfeld der Mannschaft A bei einer verbleibenden Zeit von sechs Sekunden auf der Wurfuhr wird diese irrtümlich nicht auf 14 Sekunden zurückgesetzt. Sechs Sekunden nach dem Einwurf ertönt das Signal der Wurfuhr, als Mannschaft A noch immer in Ballkontrolle ist.
- Regelung:** Ein irrtümliches Ertönen des Signals der Wurfuhr ist grundsätzlich nicht zu beachten und das Spiel geht weiter ohne Unterbrechung. Da in diesem Fall Mannschaft A klar benachteiligt wurde, muss das Spiel unterbrochen und die Wurfuhr auf jetzt noch acht Sekunden korrigiert werden. Die Spieluhr wird nicht korrigiert.
- H** **Kommentar:** Ob der Ball den Ring berührt hat oder ob die Ballkontrolle – auch kurzzeitig – gewechselt hat, entscheidet zunächst der Wurfuhr-Zeitnehmer. Die Schiedsrichter können diese Entscheidung gegebenenfalls korrigieren.
- I** **Situation:** A1 wirft nach 23 Sekunden Angriffszeit erfolglos auf den Korb. Der Wurfuhr-Zeitnehmer ist der Meinung, der Ball habe den Ring berührt und stoppt die Wurfuhr. A2 erlangt anschließend den Rebound. Der Schiedsrichter ist sich jedoch sicher, dass der Ball den Korb verfehlt hat und unterbricht das Spiel.
- Regelung:** Mannschaft A hat eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Das Zurücksetzen der Wurfuhr hat das Ertönen des Signals der Wurfuhr verhindert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle der Wurfuhr-Regelübertretung.
- K** **Situation:** Mannschaft A ist seit 18 Sekunden in Ballkontrolle, als es B2 gelingt, dem Dribbler A2 den Ball aus der Hand zu spielen. Anschließend erlangt A1 die Ballkontrolle. Der Wurfuhr-Zeitnehmer hat die Ballberührung von B2 als Dribbling und somit als Ballkontrolle interpretiert und seine Anlage zurückgesetzt. Der Schiedsrichter ist jedoch der Meinung, B2 habe den Ball nicht kontrolliert, und unterbricht das Spiel.
- Regelung:** Durch das Zurücksetzen der Wurfuhr wurde Mannschaft B benachteiligt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde mit sechs Sekunden auf der Wurfuhr.

- 30-1** **Erklärung:** Befindet sich ein Spieler bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er bei seiner letzten Berührung auf dem Spielfeld hatte.

Springt ein Spieler in seinem Vorfeld ab, fängt in der Luft den Ball und erlangt dadurch eine neue Ballkontrolle für seine Mannschaft, darf er mit dem Ball auf jeder Stelle des Spielfelds landen. Er darf aber in der Luft den Ball nicht zu einem Mitspieler in seinem Rückfeld passen.

- 30-2** **Beispiel:** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2 im Vorfeld. B1 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend
- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.

Regelung: Legale Aktion von B1 in allen drei Fällen. B1 erlangt in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft und darf auf jeder Stelle des Spielfelds landen und befindet sich legal in seinem Rückfeld.

- 30-3** **Beispiel:** Beim Eröffnungssprungball zwischen A1 und B1 wird der Ball legal getippt. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet
- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt dann den Ball in sein Rückfeld.

Regelung: Legale Aktion von A2 in allen drei Fällen. A2 erlangt in der Luft die erste Ballkontrolle des Spiels, darf auf jeder Stelle des Spielfelds landen und befindet sich legal in seinem Rückfeld.

- 30-4** **Beispiel:** A1 wirft im Vorfeld den Ball zu A2 ein. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet anschließend
- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
 - b) in Zwitterstellung an der Mittellinie.
 - c) in Zwitterstellung an der Mittellinie und dribbelt oder passt den Ball in sein Rückfeld.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A. Einwerfer A1 hatte beim Einwurf bereits im Vorfeld Ballkontrolle für seine Mannschaft, bevor A2 den Ball in der Luft fängt und in seinem Rückfeld landet.

- 30-5** **Beispiel:** A1 wirft in seinem Rückfeld den Ball zu A2 ein. B1 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und passt noch in der Luft den Ball zu B2 in seinem Rückfeld.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft B. Als B1 in seinem Vorfeld abspringt und in der Luft neue Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt, darf er mit Ball auf jeder Stelle des Spielfelds landen. Er darf jedoch nicht den Ball zu einem Mitspieler im Rückfeld passen.

- 30-6** **Beispiel:** Beim Eröffnungssprungball zwischen A1 und B1 wird der Ball legal zu A2 in seinem Vorfeld getippt. A2 springt dort ab, fängt den Ball in der Luft und bevor er wieder auf dem Spielfeld landet, passt er den Ball zu A1 in seinem Rückfeld.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A. A2 darf zwar mit Ball im Rückfeld landen, aber den Ball nicht zu einem Mitspieler in seinem Rückfeld passen.

- 30-7** **Erklärung:** Eine Mannschaft verursacht eine Rückspiel-Regelübertretung, wenn einer ihrer vollständig in seinem Vorfeld befindliche Spieler verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt, und anschließend der Ball von einem seiner Spieler als Erster im Vor- oder Rückfeld berührt wird. Es ist jedoch legal, wenn einer seiner Spieler in seinem Rückfeld verursacht, dass der Ball das Vorfeld berührt, und anschließend der Ball von einem seiner Spieler im Vor- oder Rückfeld berührt wird.

- 30-8** **Beispiel:** A1 und A2 stehen mit beiden Füßen in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. A1 spielt den Ball per Bodenpass zu A2. Der Ball berührt das Rückfeld der Mannschaft A, bevor er von A2 in seinem Vorfeld berührt wird.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.

- 30-9 Beispiel:** A1 steht mit beiden Füßen in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie und spielt den Ball per Bodenpass zu A2, der ebenfalls mit beiden Füßen im Rückfeld in der Nähe der Mittellinie steht. Der Ball berührt das Vorfeld, bevor er von A2 berührt wird.

Regelung: Da sich kein Spieler der Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand, ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Jedoch werden die acht Sekunden nicht mehr weitergezählt, sobald der Ball das Vorfeld berührt hat. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 in seinem Rückfeld den Ball berührt.

- 30-10 Beispiel:** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld in Richtung Vorfeld. Ein Schiedsrichter, der sich in Zwitterstellung an der Mittellinie befindet, fälscht den Ball ab. A2, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, nimmt den Ball auf.

Regelung: Da sich kein Spieler der Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand, ist dies keine Rückspiel-Regelübertretung. Jedoch werden die acht Sekunden nicht mehr weitergezählt, sobald der Ball den Schiedsrichter im Vorfeld berührt. Neue acht Sekunden beginnen, sobald A2 in seinem Rückfeld den Ball berührt.

- 30-11 Beispiel:** Mannschaft A kontrolliert den Ball in ihrem Vorfeld, als der Ball gleichzeitig von A1 und B1 berührt wird. Von dort geht der Ball ins Rückfeld von Mannschaft A und wird zuerst von A2 berührt.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A.

- 30-12 Beispiel:** A1 dribbelt aus seinem Rückfeld in sein Vorfeld. Mit beiden Füßen in seinem Vorfeld dribbelt A1 noch im Rückfeld. Der Ball berührt sein Bein und springt in sein Rückfeld, wo A2 ein Dribbling beginnt.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A1 den Ball noch nicht in seinem Vorfeld kontrolliert hat.

- 30-13 Beispiel:** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2 in seinem Vorfeld. A2 berührt den Ball, ohne ihn zu kontrollieren, und der Ball prallt zurück zu A1 im Rückfeld.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A2 den Ball noch nicht in seinem Vorfeld kontrolliert hat.

- 30-14 Beispiel:** Beim Einwurf in seinem Vorfeld passt A1 den Ball zu A2. A2 springt von seinem Vorfeld über die Mittellinie, fängt den Ball in der Luft und landet mit Ball mit seinem linken Fuß in seinem Vorfeld und dem rechten Fuß noch in der Luft. Dann setzt er den rechten Fuß in seinem Rückfeld auf.

Regelung: Rückspiel-Regelübertretung durch Mannschaft A, da sie bereits durch den Einwerfer A1 beim Einwurf Ballkontrolle in ihrem Vorfeld hatte.

- 30-15 Beispiel:** A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. A1 hat immer noch beide Füße in seinem Vorfeld und dribbelt in seinem Rückfeld weiter.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A, da A1 nicht zuletzt den Ball in seinem Vorfeld berührt hatte. A1 könnte sein Dribbling auch in seinem Rückfeld fortsetzen, und zwar mit neuen acht Sekunden.

- 30-16 Beispiel:** A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2. A2 springt in seinem Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft und landet

- a) mit beiden Füßen in seinem Rückfeld.
- b) mit einem oder beiden Füßen auf der Mittellinie.
- c) mit einem Fuß im Vor- und dem anderen Fuß im Rückfeld.

Regelung: Mannschaft A begeht in allen drei Fällen eine Rückspiel-Regelübertretung, da A2 die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt, als er den Ball in der Luft fängt.

- 30-17 Beispiel:** A1 passt aus seinem Rückfeld zu A2, der sich in der Nähe der Mittellinie in seinem Vorfeld befindet. A2 fängt den Ball, mit einem Fuß im Vorfeld und dem anderen Fuß in der Luft, den er dann im Rückfeld aufsetzt.

Regelung: Legale Aktion der Mannschaft A. A2 erlangt zwar die Ballkontrolle mit einem Fuß im Vorfeld, berührt aber das Vorfeld nicht mit beiden Füßen.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Begeht eine Mannschaft eine Rückspiel-Regelübertretung, erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der Regelübertretung, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett. Der Ball wird immer im Vorfeld eingeworfen und darf nur zu einem Mitspieler im Vorfeld eingeworfen werden. Hat sich die Regelübertretung in der Nähe der Mittellinie ereignet, achtet der Schiedsrichter darauf, dass der Einwerfer sich bei der Ballübergabe mit beiden Füßen im Vorfeld befindet.
- B** **Situation:** Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Vorfeld. B1 tippt den Ball bei einem Pass zwischen A1 und A2 in das Rückfeld von A. Dort wird der Ball von A3 aufgenommen.
Regelung: Legale Aktion. Mannschaft A hatte zwar Ballkontrolle in ihrem Vorfeld, jedoch hat B1 den Ball als letzter im Vorfeld der Mannschaft A berührt.
- C** **Situation:** Mannschaft A hat Ballkontrolle in ihrem Rückfeld. B1 tippt den Ball in das eigene Rückfeld, wo der Ball von B2 aufgenommen wird.
Regelung: Legale Aktion. B1 hat zwar den Ball zuletzt im Vorfeld und B2 zuerst im Rückfeld berührt, Mannschaft B hatte jedoch keine Ballkontrolle im Vorfeld.
- D** **Situation:** Nach einem missglückten Einwurf von A1 an der Endlinie des gegnerischen Korbs geht der Ball, ohne von einem Spieler berührt zu werden, am anderen Ende des Spielfelds ins Aus.
Regelung: Kein Rückspiel, da der Ball von keinem Spieler der Mannschaft A in ihrem Rückfeld berührt wurde, sondern eine Ausball-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von derselben Stelle, von der A1 eingeworfen hat.
- E** **Situation:** Mannschaft A hat Einwurf im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Nachdem der Ball dem Einwerfer A1 zur Verfügung steht, macht dieser einen normalen seitlichen Schritt so, dass er nun mit einem Fuß im Rückfeld steht. Er wirft den Ball zu A2 ein, der sich im Vorfeld befindet.
Regelung: Legale Aktion. Würde der Ball jedoch zu einem Mitspieler eingeworfen, der sich in Zwitterstellung oder im Rückfeld befindet, wäre es eine Rückspiel-Regelübertretung, da die ursprüngliche Einwurfstelle sich im Vorfeld befand.

- 31-1** **Erklärung:** Befindet sich der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf oberhalb des Rings, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.
- 31-2** **Beispiel:** Beim letzten Freiwurf von A1 greift B1 von unten durch den Korb und berührt den Ball,
a) bevor dieser den Ring berührt.
b) als dieser den Ring berührt hat, aber noch in den Korb gehen kann.
- Regelung:** In beiden Fällen begeht B1 die Regelübertretung (Stören des Balls). A1 wird ein Punkt angeschrieben. Da die Regelübertretung sich ereignete
a) beim letzten Freiwurf, wird gegen B1 ein Technisches Foul der Kategorie 2 verhängt.
b) nach Ende des letzten Freiwurfs, wird gegen B1 kein Technisches Foul verhängt.
- 31-3** **Erklärung:** Befindet sich der Ball oberhalb des Rings, bei einem Pass oder nachdem er den Ring berührt hat, handelt es sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.
- 31-4** **Beispiel:** Bei einem Pass von A1 auf dem Spielfeld befindet sich der Ball über dem Ring, als B1 von unten durch den Ring greift und den Ball berührt.
- Regelung:** Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch B1, A1 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.
- 31-5** **Erklärung:** Hat der Ball beim letzten erfolglosen Freiwurf den Ring berührt und wird dann legal von einem Spieler berührt, bevor er in den Korb geht, wird der Freiwurf zu einem Zwei-Punkte-Korb.
- 31-6** **Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring ab. B1 versucht, den Ball weg zu tippen, der aber in den Korb geht.
- Regelung:** Die Ballberührung durch B1 zu einem Eigenkorb ist legal. Dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A werden zwei Punkte angeschrieben.
- 31-7** **Erklärung:** Nachdem der Ball
- bei einem Korbwurf,
 - bei einem erfolglosen letzten Freiwurf,
 - nach Erönen des Signals der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts
- den Ring berührt und noch in den Korb gehen kann, wird ein Foul gepfiffen. Wenn danach ein Spieler den Ball berührt, ist dies eine Regelübertretung.
- 31-8** **Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben, als A2 von B2 beim Rebound gefoult wird (3. Mannschaftsfoul B). Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von
- a) A3.
 - b) B3.
- Regelung:** Dies ist in beiden Fällen eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch A3 bzw. B3.
- Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden. Beide Einwurfstrafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Fouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben. Aufgrund des Fouls von B2 geht das Spiel weiter mit Einwurf A von der Endlinie der Mannschaft B nächst der Stelle des Fouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.
- 31-9** **Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben, als A2 von B2 beim Rebound gefoult wird (5. Mannschaftsfoul B). Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von
- a) A3.
 - b) B3.
- Regelung:** Dies ist in beiden Fällen eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch A3 bzw. B3.

Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden.
Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben.

In beiden Fällen erhält A2 aufgrund des Fouls von B2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 31-10 Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring ab. Beim Rebound wird B2 von A2 gefoult (5. Mannschaftsfoul A). Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von

- a) A3.
- b) B3.

Regelung: Dies ist in beiden Fällen eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch A3 bzw. B3.

Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden.
Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben.

In beiden Fällen erhält B2 wegen des Fouls von A2 zwei Freiwürfe. Danach geht das Spiel weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 31-11 Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab. Beim Rebound kommt es zu einem Doppelfoul zwischen A2 und B2. Der Ball kann noch in den Korb gehen und wird berührt von

- a) A3.
- b) B3.

Regelung: Dies ist in beiden Fällen eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch A3 bzw. B3. A2 und B2 wird je ein Foul angeschrieben.

Im Fall a) kann kein Punkt erzielt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf von der Endlinie gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Doppelfouls, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

Im Fall b) wird ein Punkt für A1 gegeben. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem erfolgreichen letzten Freiwurf.

- 31-12 Beispiel:** Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring nach oben und kann noch in den Korb gehen, als das Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels ertönt. Der Ball wird berührt von

- a) A2 und geht in den Korb.
- b) B2 und geht in den Korb.
- c) A2 und geht nicht in den Korb.
- d) B2 und geht nicht in den Korb.

Regelung: In allen genannten Fällen ist dies eine Regelübertretung (Stören des Balls). Nach dem Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels darf kein Spieler den Ball berühren, nachdem er den Ring berührt hat und noch in den Korb gehen kann.

- a) Der Korb von A1 zählt nicht.
- b) Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte.
- c) Das Viertel ist beendet.
- d) Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte.

In allen genannten Fällen ist das 3. Viertel beendet. Das 4. Viertel beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der Mittellinie.

- 31-13 Erklärung:** Berührt bei einem Korbwurf ein Spieler den Ball in seinem Flug zum Korb, gelten alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls weiter.

- 31-14 Beispiel:** Nach einem Zwei-Punkte-Korbwurf von A1 berührt A2 oder B2 den aufsteigenden Ball. Bei seinem Abwärtsflug zum Korb wird der Ball berührt von

- a) A3.
- b) B3.

Regelung: Die Berührung des Balls im Aufwärtsflug durch A2 oder B2 ist legal. Die Berührung des Balls im Abwärtsflug durch A3 oder B3 ist jedoch eine Goaltending-Regelübertretung.

- a) Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- b) Der Korb von A1 zählt zwei Punkte.

31-15 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 ist der Ball in der Luft, als A1 von B1 gefoult wird. Der steigende Ball wird von B2 legal berührt. Der Ball geht in den Korb.

Regelung: Der Korb zählt nicht. Mit dem Pfiff des Schiedsrichters wird der Ball durch die Berührung durch B2 sofort zum toten Ball.

31-16 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 berührt A2 oder B2 den aufsteigenden Ball am höchsten Punkt oberhalb des Ringniveaus.

Regelung: Die Berührung des Balls durch A2 oder B2 ist legal. Die Berührung des Balls ist nur dann illegal, nachdem der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat und seinen Abwärtsflug begonnen hat.

31-17 Erklärung: Es handelt sich um Stören des Balls, wenn ein Spieler den Korb so in Schwingung versetzt oder den Korb (Ring oder Netz) so greift, dass der Ball anders abprallt, als zu erwarten war, oder der Ball seine Richtung ändert und deshalb nicht in den Korb geht oder nur deshalb in den Korb geht.

31-18 Beispiel: Gegen Ende des Spiels wirft A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spiels. Nach dem Signal bringt

- a) B1 den Korb so in Schwingung, dass der Ball anders abprallt, als zu erwarten war, oder der Ball seine Richtung ändert und deshalb nicht in den Korb geht.
- b) A2 den Korb so in Schwingung, dass der Ball seine Richtung ändert und nur deshalb in den Korb geht.

Regelung: Auch nach dem Signal der Spieluhr bleibt der Ball in der Luft belebt. Es liegt eine Regelübertretung (Stören des Balls) vor von

- a) B1, A1 erhält drei Punkte.
- b) A2, der Korb von A1 zählt nicht.

31-19 Erklärung: Berührt bei einem Korbwurf ein Angreifer oder Verteidiger den Korb (Ring oder Netz) oder das Spielbrett, während der Ball gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat und noch in den Korb gehen kann, ist es eine Regelübertretung (Stören des Balls).

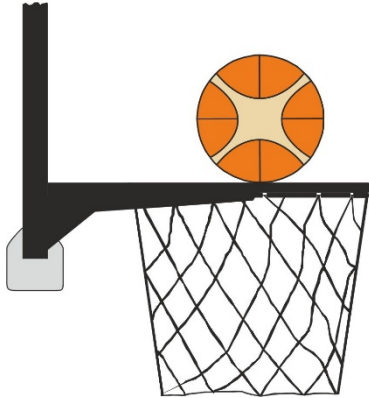


Bild 31.1 Ball hat Kontakt mit dem Ring

31-20 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch und landet wieder auf dem Ring. Während der Ball Kontakt mit dem Ring hat, berührt B1 den Korb oder das Spielbrett.

Regelung: Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls) von B1. Die Einschränkungen hinsichtlich Stören des Balls gelten, solange der Ball noch in den Korb gehen kann.

31-21 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 wird der fallende Ball, der sich noch vollständig oberhalb des Rings befindet, gleichzeitig von A2 und B2 berührt. Der Ball

- a) geht in den Korb.
- b) geht nicht in den Korb.

Regelung: Dies ist eine Regelübertretung (Goaltending) von A2 und B2. In beiden Fällen werden keine Punkte gegeben. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

31-22 Erklärung: Es ist eine Stören-des-Balls-Regelübertretung, wenn ein Spieler sich am Korb (Ring oder Netz) festhält, um den Ball zu spielen.

- 31-23 Beispiel:** A1 wirft auf den Korb. Der Ball prallt vom Ring ab, als
- a) A2 sich am Ring festhält und den Ball in den Korb tippt.
 - b) A2 sich am Ring festhält, als der Ball noch in den Korb gehen kann. Der Ball geht in den Korb.
 - c) B2 sich am Ring festhält und den Ball vom Korb weg tippt.
 - d) B2 sich am Ring festhält, als der Ball noch in den Korb gehen kann. Der Ball geht nicht in den Korb.

Regelung: Dies ist in allen genannten Fällen eine Regelübertretung (Stören des Balls) von A2 bzw. B2.

- a) und b) Der Korb zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- c) und d) Der Korb von A1 zählt zwei oder drei Punkte. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem Korberfolg.

- 31-24 Erklärung:** Es ist eine Regelübertretung (Stören des Balls), wenn ein Verteidiger den Ball berührt, während dieser im Korb ist.

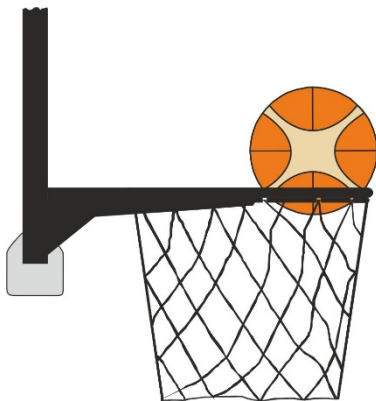


Bild 31.2 Ball ist im Korb

- 31-25 Beispiel:** Nach einem Zwei-Punkte-Korbwurf von A1 rollt der Ball um den Ring und befindet sich somit mit einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus, als
- a) B1 den Ball berührt.
 - b) A2 den Ball berührt.

Regelung: Der Ball ist im Korb, wenn er sich auch nur zu einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus befindet.

- a) Regelübertretung (Stören des Balls) von B1. Der Korb von A1 zählt zwei Punkte.
- b) Legale Aktion von A2. Ein Angreifer darf den Ball im Korb berühren.

- 31-26 Beispiel:** Nach einem Zwei-Punkte-Korbwurf von A1 ertönt das Schlussignal zum Ende des Spielabschnitts, als der Ball um den Ring rollt und sich mit einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus befindet. Nach dem Signal berührt

- a) A2
 - b) B2
- den Ball.

Regelung: Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls) von

- a) A2. Ein eventuell erzielter Korb zählt nicht.
- b) B2. A1 erhält zwei Punkte.

Nach dem Schlussignal zum Ende eines Spielabschnitts wird der Ball sofort zum toten Ball, sobald er von einem Spieler (Angreifer oder Verteidiger) berührt wird.

- 31-27 Beispiel:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring ab, berührt das Spielbrett und befindet sich anschließend mit einem kleinen Teil inner- und unterhalb des Ringniveaus. Dann berührt

- a) B2
 - b) A2
- den am Ring befindlichen Ball.

Regelung: Dies ist eine

a) Stören-des-Balls-Regelübertretung durch B2.

b) legale Aktion von A2.

In beiden Fällen erhält Mannschaft A einen Punkt.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Goaltending bezeichnet das illegale Berühren des Balls oberhalb des Ringniveaus, während Stören des Balls das illegale Berühren der Korbanlage, des Balls im Korb oder das Greifen durch den Ring mit Ballberührung ist.

B **Situation:** B1 foul't A1 beim Korbwurf. Während der Ball auf der Innenseite des Rings rollt, berührt A2 den Ring.

Regelung: Dies ist eine Regelübertretung (Stören des Balls) durch A2. Der Ball ist sofort tot und ein eventueller Korb zählt nicht. Da B1 ein Foul an einem Korbwerfer begangen hat, erhält A1 zwei bzw. drei Freiwürfe.

C **Kommentar:** Eine Regelübertretung durch die verteidigende Mannschaft wegen Goaltending oder Stören des Balls wird hinsichtlich des nachfolgenden Einwurfs so behandelt, als hätte die angreifende Mannschaft einen Korb erzielt. Auch wenn der Ball aufgrund der Regelübertretung durch den Schiedsrichter übergeben werden muss, kann der Einwurf von einer beliebigen Stelle der Endlinie ausgeführt werden.

D **Kommentar:** Während sich der Ball im Korb befindet, darf der Verteidiger den Ball nicht berühren, während dies dem Angreifer gestattet ist.

E **Kommentar:** In den nachfolgenden Bildern darf ein weißer Ball von dem jeweiligen Spieler berührt werden, während dies bei einem schwarzen Ball eine Regelübertretung ist.

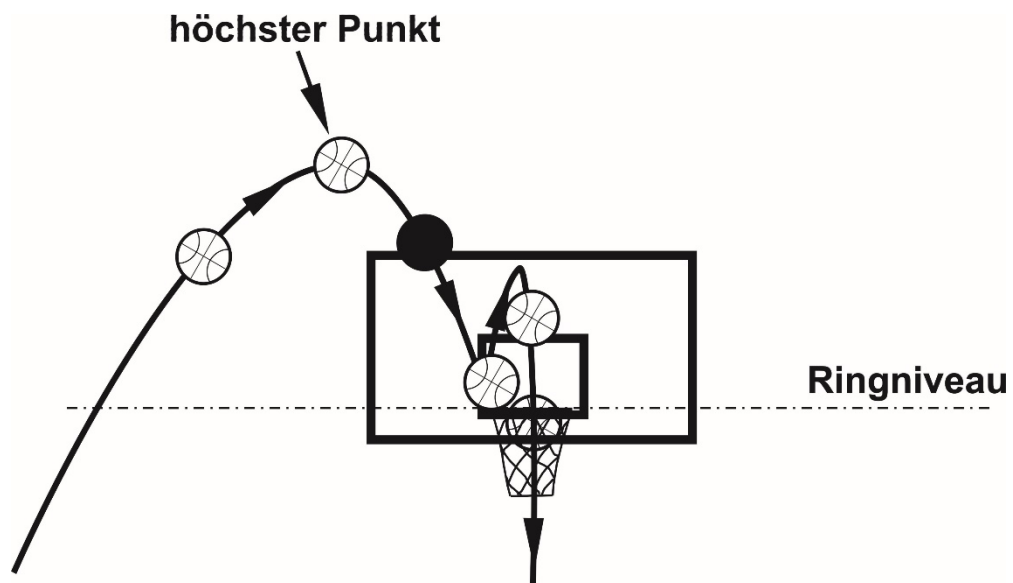


Bild 31.3 Korbwurf, Ballberührung durch Angreifer

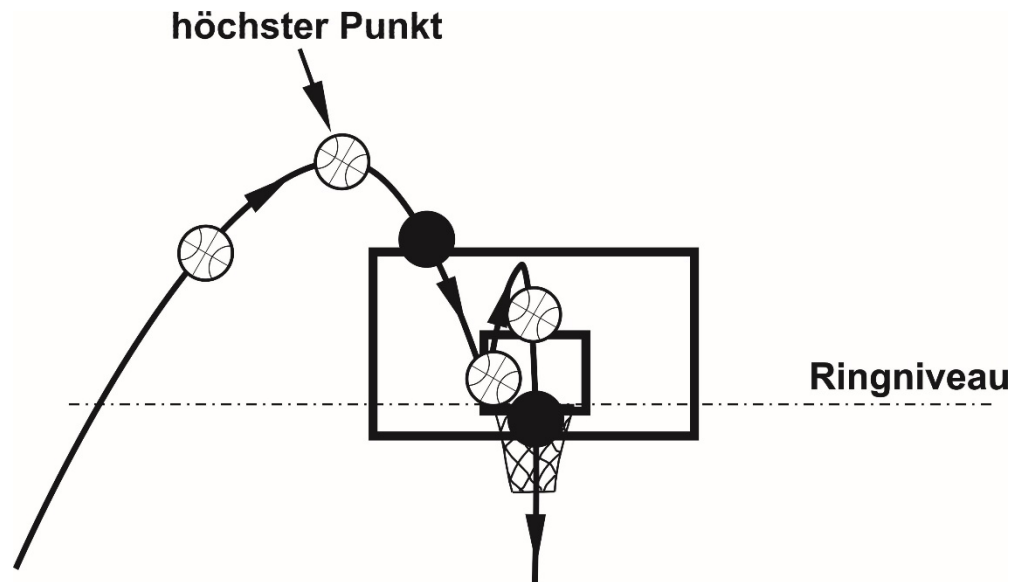


Bild 31.4 Korbwurf, Ballberührung durch Verteidiger

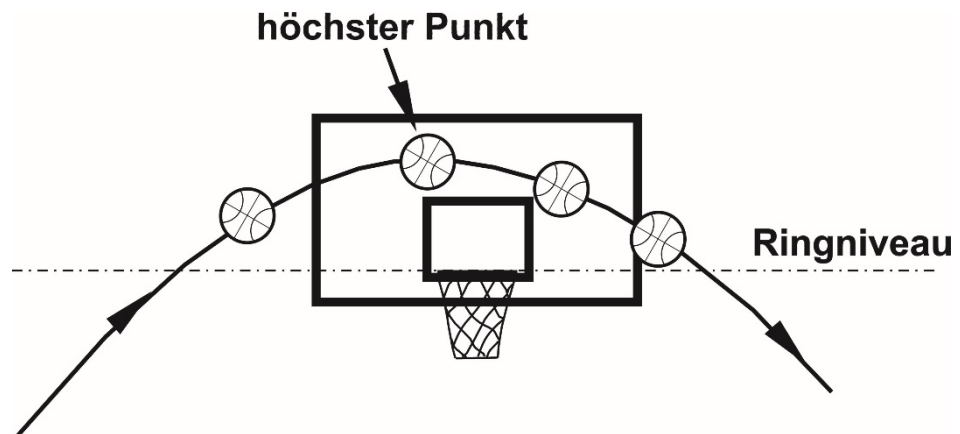


Bild 31.5 Pass, Ballberührung durch Angreifer und Verteidiger

Kommentar: Am Ende eines Spielabschnitts können Situationen auftreten, in denen das Zeitnehmer-Signal für das Ende des Spielabschnitts ertönt, während sich der Ball nach einem Korbwurf in der Luft befindet (siehe **Situation 1**). Ähnliche Situationen können auftreten, wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und nun ein Schiedsrichter pfeift (siehe **Situation 2**), sowie wenn der Ball nach einem Korbwurf in der Luft ist und das Signal der Wurfuhr ertönt.

Situation 1: Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwurf, Ball in der Luft, Zeitnehmer-Signal zum Ende des Spielabschnitts		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Legale Aktion, keine Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Goaltending, zwei bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt
Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball genau gleichzeitig den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Stören des Balls, keine Punkte, Ende Spielabschnitt	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, Ende Spielabschnitt

Situation 2: Zeitlicher Ablauf der Aktionen	Aktion durch Angreifer	Aktion durch Verteidiger
Korbwerfer wird gefoult, Ball (Korbwurf) ist in der Luft		
Ball wird berührt im Aufwärtsflug	Legale Aktion, Ball ist tot, zwei bzw. drei Freiwürfe	Legale Aktion, Ball ist tot, zwei bzw. drei Freiwürfe
Ball wird berührt im Abwärtsflug über Ringniveau	Goaltending, keine Punkte, zwei bzw. drei Freiwürfe	Goaltending, zwei bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf
Spieler berührt Ring, Netz oder Spielbrett, als der Ball genau gleichzeitig den Ring berührt, oder Spieler greift von unten durch den Korb und berührt den Ball	Stören des Balls, keine Punkte, zwei bzw. drei Freiwürfe	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf
Ball springt vom Ring zurück und kann noch in den Korb gehen, als er berührt wird	Stören des Balls, keine Punkte, zwei bzw. drei Freiwürfe	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf
Ball wird berührt, als er bereits im Korb ist	Stören des Balls, keine Punkte, zwei bzw. drei FW	Stören des Balls, zwei bzw. drei Punkte, ein Bonusfreiwurf

- G** **Kommentar:** Nach einem Goaltending oder Stören des Balls durch die verteidigende Mannschaft B werden Punkte zuerkannt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie. Die Schiedsrichter übergeben den Ball dem Einwerfer, der aber wie nach einem Korberfolg innerhalb der fünf Sekunden von jedem Punkt der Endlinie aus einwerfen kann. Bei derselben Regelübertretung durch die angreifende Mannschaft findet der Einwurf grundsätzlich in Höhe der verlängerten Freiwurflinie statt.
- H** **Situation:** A1 wirft auf den Korb und der Ball ist seitlich vom Korb im Abwärtsflug. Es ist offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. Kurz bevor der Ball das Spielbrett berührt, bzw. als der Ball vom Spielbrett abspringt, wird er von A2 in den Korb getippt.
- Regelung:** Das Berühren des Balls im Abwärtsflug ist in diesem Fall legal, gleichgültig ob dieser vorher das Spielbrett berührt hat oder nicht. Entscheidend ist hier, dass der Ball zum Zeitpunkt der Berührung durch A2 nicht mehr in den Korb hätte gehen können.
- I** **Situation:** A1 wirft aus einer Ecke des Spielfelds auf den Korb. Es ist offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. Der Ball wird vom hinter dem Korb befindlichen B2 deutlich über Ringniveau berührt und zu B1 getippt. Während der Ball nach dem Tippen durch B2 noch im Fallen über Ringniveau ist, wird er von A2 in den Korb getippt.
- Regelung:** Die Berührung des Balls durch B2 ist legal, denn es war offensichtlich, dass der Ball den Korb verfehlen wird. A2 hat ebenfalls keine Regelübertretung begangen. Deshalb ist der Korb gültig.
- K** **Situation:** Nach einem Einwurf von A1 ist der Ball in der Zone im Abwärtsflug über Ringniveau und wird
- a) vom B2
 - b) vom A2
- berührt.
- Regelung:** In beiden Fällen ist die Aktion legal, da es sich beim Einwurf nicht um einen Korbwurf handelt.
- L** **Situation:** B2 berührt oberhalb des Ringniveaus den fallenden Ball, der von B1 zufällig auf den eigenen Korb getippt wurde.
- Regelung:** Wenn ein Spieler zufällig auf den eigenen Korb wirft, handelt es sich nicht um einen Korbwurf im Sinne der Regeln. Also darf dieser Ball von jedem Spieler auch oberhalb des Ringniveaus berührt werden. Ein absichtlicher Eigenkorb wäre eine Regelübertretung.
- M** **Situation:** A1 passt den Ball über den Korb zu einem Alley-oop-Dunking für A2. In der Zwischenzeit bringt B1 das Spielbrett zum Schwingen. Deshalb verfehlt A2 sein Dunking, nachdem er den Ball gefangen hat.
- Regelung:** Ein Dunking ist ein Korbwurf. Sofern der Ball aufgrund der Schwingung nicht in den Korb geht, hat B1 eine Stören-des-Balls-Regelübertretung begangen und A2 werden zwei Punkte zuerkannt.
- N** **Situation:** A1 bekommt in der Nähe der Zone den Ball und erzielt per Dunking einen Korb. Nachdem der Ball im Korb ist, berührt er den Ring bzw. das Netz.
- Regelung:** Die Aktion ist legal. Die Berührung von Ring bzw. Netz ist nur dann eine Regelübertretung, wenn der Ball bei einem Korbwurf genau gleichzeitig Kontakt mit dem Ring hat.
- O** **Situation:** Kurz vor Ende eines Spielabschnitts wirft A1 auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand von A1 verlassen hat und in der Luft ist, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts. Der Ball springt vom Ring hoch, hat noch die Möglichkeit in den Korb zu gehen und wird dann von B1 berührt.
- Regelung:** Die Berührung des Balls durch B1 ist nach dem Signal der Spieluhr illegal. A1 werden zwei bzw. drei Punkte angeschrieben.

DBB-Regelinterpretation

- A **Kommentar:** Folgende Foularten werden unterschieden:
- a) Persönliches Foul (Kontaktfoul einschließlich Einwurffoul)
 - b) Doppelfoul (Kontaktfouls)
 - c) Technisches Foul der Kategorie 1 (Foul ohne Kontakt oder Kontaktfoul)
 - d) Technisches Foul der Kategorie 2 (Foul ohne Kontakt)
 - e) Disruptive Foul (Kontaktfoul)
 - f) Flagrant Foul (Kontaktfoul)
 - g) Disqualifizierendes Foul (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
 - h) Gewalttätigkeit (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)
 - i) Foul in Verbindung mit Sonderfällen (Kontaktfoul oder Foul ohne Kontakt)

33-1 Erklärung: Das Zylinder-Prinzip gilt für alle Spieler, unabhängig davon, ob es sich um einen Verteidiger oder einen Angreifer handelt.

33-2 Beispiel: A1 befindet sich bei einem Drei-Punkte-Korbwurf in der Luft. A1 streckt dabei sein Bein so aus, dass er damit seinen Verteidiger B1 trifft.

Regelung: Dies ist ein Foul von A1, da er sein Bein außerhalb seines Zylinders bewegt und dadurch seinen Verteidiger B1 trifft.

33-3 Erklärung: Zweck der No-charge-Halbkreisregel (Artikel 33.10) ist, zu verhindern, dass ein Verteidiger dafür belohnt wird, eine Position unter seinem eigenen Korb nur aus dem Grund einzunehmen, um ein Charging-Foul gegen einen zum Korb ziehenden Angreifer zu verursachen.

Die No-charge-Halbkreisregel kann nur angewendet werden, wenn

- a) der Verteidiger mit einem oder beiden Füßen den No-charge-Halbkreisbereich berührt (Bild 33.1). Die Halbkreislinie gehört zum No-charge-Halbkreisbereich.
- b) der Angreifer über die No-charge-Halbkreislinie zum Korb zieht und, während er sich in der Luft befindet, den Ball auf den Korb wirft oder passt.

Die No-charge-Halbkreisregel wird nicht angewendet und alle Kontakte werden nach den normalen Kriterien beurteilt, wie z. B. nach dem Zylinder- oder Charge/Block-Prinzip:

- a) In allen Situationen, die außerhalb des No-charge-Halbkreises entstehen, einschließlich der Situationen zwischen dem No-charge-Halbkreisbereich und der Endlinie.
- b) In allen Rebound-Situationen, wenn der Ball nach einem Korbwurf vom Ring abprallt und es zu einem regelwidrigen Kontakt kommt.
- c) Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.

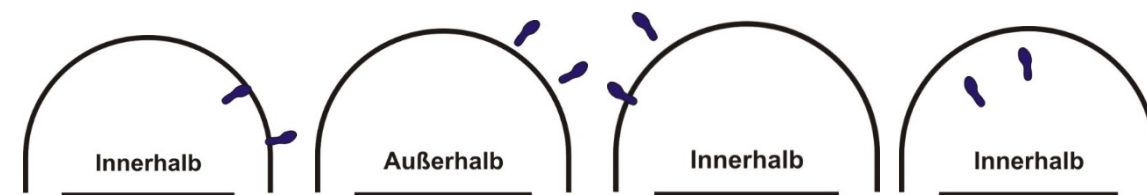


Bild 33.1 Spieler innerhalb und außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs

33-4 Beispiel: A1 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B1 hinein, der den No-charge-Halbkreisbereich berührt.

Regelung: Legale Aktion von A1 aufgrund der No-charge-Halbkreisregel.

33-5 Beispiel: A1 dribbelt entlang der Endlinie und springt, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, in Richtung Freiwurflinie in B1 hinein, der sich mit einer legalen Verteidigungs-Position innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet.

Regelung: Offensivfoul von A1. Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden, da A1 von einer Stelle direkt hinter dem Spielbrett in den No-charge-Halbkreisbereich eingedrungen ist, wo der Bereich nicht mit einer Linie markiert ist.

33-6 Beispiel: Nach einem Korbwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch. A2 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B1 hinein, der sich mit einer legalen Verteidigungs-Position innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet.

Regelung: Offensivfoul von A2. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden.

33-7 Beispiel: A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen, passt er den Ball zu A2, der hinter ihm gefolgt ist. A1 springt dann in B1 hinein, der sich im No-charge-Halbkreisbereich befindet. Dadurch hat A2 mit dem Ball in seinen Händen freie Bahn zum Korbleger.

Regelung: Offensivfoul von A1. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, weil A1 mit seinem Körper illegal den Weg für A2 zum Korb freimacht.

33-8 Beispiel: A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt seine **Korbwurfaktion**

abzuschließen, passt er noch in der Luft zu A2, der in der Ecke des Spielfelds steht. A1 springt dann in B1 hinein, der sich im No-charge-Halbkreisbereich befindet.

Regelung: Legale Aktion von A1, die No-charge-Halbkreisregel ist anzuwenden.

- 33-9 Beispiel:** A1 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Bevor der Ball seine Hände zum Korbwurf verlässt, benutzt A1 seinen Arm, um B1 wegzustoßen, der sich im No-charge-Halbkreisbereich befindet.

Regelung: Offensivfoul von A1. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, da A1 seinen Arm regelwidrig benutzt.

- 33-10 Beispiel:** A1 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B1 hinein, der im No-charge-Halbkreisbereich senkrecht nach oben gesprungen ist.

Regelung: **Legale Aktion von B1.** Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, da B1 nicht mit einem oder beiden Füßen den No-charge-Halbkreisbereich berührt, als es zum Kontakt mit A1 kommt. Der Kontakt ist nach den normalen Kriterien zu beurteilen.

- 33-11 Erklärung:** Ein Persönliches Foul ist ein regelwidriger Kontakt mit einem Gegenspieler. Der Spieler, der den regelwidrigen Kontakt mit dem Gegenspieler verursacht, wird entsprechend bestraft.

- 33-12 Beispiel:** A1 wirft auf den Korb. B1 stößt seinen Mitspieler B2, der deshalb einen regelwidrigen Kontakt am Korbwerfer A1 verursacht. Der Ball geht in den Korb.

Regelung: A1 erhält zwei oder drei Punkte. Das Foul wird gegen B2 verhängt, der den Kontakt mit A1 hatte. A1 erhält einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- 33-13 Beispiel:** A1 wirft auf den Korb. B2 stößt seinen Gegenspieler A2 so, dass dieser einen unnötigen Kontakt am Korbwerfer A1 verursacht (3. Mannschaftsfoul B). Der Ball geht in den Korb.

Regelung: Der Korb von A1 zählt. Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle, wo das Foul von B2 geschah.

34-1 Erklärung: In den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung steht der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung. Wenn ein Verteidiger zu diesem Zeitpunkt einen Kontakt an einem Angreifer auf dem Spielfeld verursacht, handelt es sich um ein Einwurffoul, sofern die Härte des Kontakts noch nicht die Kriterien eines **Flagrant oder Disqualifizierenden** Fouls erfüllt. Unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls ist die Strafe ein Freiwurf ohne Aufstellung für den gefoulten Spieler gefolgt von einem Einwurf für die angreifende Mannschaft nächst der Stelle des Fouls.

34-2 Beispiel: Bei 1:31 auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen oder steht ihm zur Verfügung, als B2 ein Foul an A2 begeht, bevor der Ball eingeworfen wurde. Gegen B2 wird ein Einwurffoul verhängt.

Regelung: Unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls B im 4. Viertel erhält A2 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2.

Liegt dieser Einwurf-Ort der Mannschaft A im

- a) Rückfeld, erhält Mannschaft A neue 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Vorfeld, erhält Mannschaft A die Restzeit auf der Wurfuhr, falls diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt oder neue 14 Sekunden, falls diese weniger als 14 Sekunden anzeigt.

34-3 Beispiel: Bei 1:24 auf der Spieluhr im 4. Viertel und nach einem erfolgreichen Korb oder Freiwurf von B1 hat Einwerfer A1 den Ball hinter seiner Endlinie. Bevor A1 den Ball einwirft, begeht B2 ein Foul an A2 auf dem Spielfeld (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Sofern der Kontakt von B2 nicht die Kriterien für ein **Flagrant oder Disqualifizierendes** Foul erfüllt, ist dies ein Einwurffoul. Unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls B im 4. Viertel erhält A2 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2. Ist dies hinter seiner Endlinie – nicht direkt hinter dem Spielbrett – darf der Einwerfer sich vor dem Einwurf nicht entlang seiner Endlinie bewegen wie nach einem erfolgreichen Korb oder letzten Freiwurf, sondern muss an der vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle einwerfen.

34-4 Beispiel: Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel, bevor A1 den Ball einwirft, begeht B2 ein Foul an A2 auf dem Spielfeld.

Regelung: Falls das Foul von B2 nicht die Kriterien für ein **Flagrant oder Disqualifizierendes** Foul erfüllt, liegt ein Einwurffoul vor. A2 erhält einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2.

34-5 Beispiel: Bei 55 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel, bevor A1 den Ball einwirft, begeht B2 ein Foul an A2 auf dem Spielfeld, das die Kriterien für ein **Flagrant** Foul erfüllt. Gegen B2 wird ein **Flagrant** Foul verhängt.

Regelung: A2 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

34-6 Beispiel: Bei 54 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel, bevor A1 den Ball einwirft, begeht B2 ein Foul an A2 auf dem Spielfeld. Gegen B2 wird ein Einwurffoul verhängt. Anschließend wird gegen A2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** verhängt.

Regelung: Das Spiel geht weiter mit einem Freiwurf für Mannschaft B. Anschließend wirft A2 einen Freiwurf und Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2.

Erfolgt der Einwurf für Mannschaft A in ihrem

- a) Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Vorfeld, erhält sie 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr 13 Sekunden oder weniger beträgt, bzw. die verbleibende Zeit, sofern sie 14 Sekunden oder mehr beträgt.

34-7 Beispiel: Bei 53 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen oder er steht ihm zur Verfügung, als ein Kontakt von A2 auf dem Spielfeld an B2 als Offensivfoul gepfiffen wird.

Regelung: A2 hat durch dieses Offensivfoul keinen Vorteil. Dies ist ein Persönliches Foul

von A2, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als **Flagrant oder Disqualifizierendes Foul**. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls.

- 34-8 Beispiel:** Bei 51 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und beim Spielstand von 83:80 hat Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen, als B2 abseits des Einwurf-Bereichs ein Foul an A2 begeht.

Regelung: Falls das Foul von B2 nicht die Kriterien für ein **Flagrant oder Disqualifizierendes Foul** erfüllt, liegt ein Einwurffoul vor. A2 erhält einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle des Fouls von B2.

- 34-9 Beispiel:** Bei **16 Sekunden** auf der Spieluhr im 4. Viertel und beim Spielstand von 83:80 hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen, als B2 abseits des Einwurf-Bereichs ein Foul an A2 begeht.

Regelung: Dies ist kein Einwurffoul, da der Ball bereits die Hände des Einwerfers A1 verlassen hat. Es liegt ein Persönliches Foul von B2 vor, das entsprechend zu ahnden ist, sofern es sich nicht um ein **Disruptive, Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul handelt.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A **Kommentar:**** Bei der Beurteilung von Fouls können folgende Kontakte toleriert werden, sofern dabei kein Spieler oder Mannschaft benachteiligt wird:

- Zwei Gegenspieler versuchen, aus gleich guter Position den Ball zu spielen.
- Ein Verteidiger berührt den Arm oder Körper des Gegenspielers bei dem Versuch, den Ball zu spielen, vorausgesetzt der Gegenspieler kann ohne Ballverlust weiter spielen.
- Zwei Gegenspieler kämpfen um Positionen, um den Ball zu erhalten.

- B Situation:** B1 verursacht Kontakt mit dem Dribbler A1, der dadurch ins Aus gerät.

Regelung: A1 wird benachteiligt, deshalb Foul gegen B1.

- C Situation:** Bei einer Eins-gegen-Eins-Situation berührt B1 die Hand des Dribblers A1.

Regelung: Befindet sich der Ball an der Hand des Dribblers, ist dieser Kontakt legal. Schlägt jedoch B1 und trifft dabei den Dribbler an irgendeinem Teil seines Körpers, ist das ein Foul.

- D Situation:** A1 läuft vorwärts über das Spielfeld, B1 verfolgt ihn mit engem Abstand. A1 stoppt so plötzlich, dass B1 nicht mehr reagieren kann und auf A1 aufläuft. Im Fall

- a) dribbelt A1.
b) ist A1 nicht im Ballbesitz.

Regelung: In beiden Fällen handelt es sich um ein Foul von B1, weil er den Einfluss von Zeit und Abstand nicht beachtet hat. Die Ballkontrolle des Spielers ist in diesem Fall nicht von Bedeutung.

- E Situation:** A1 hält den Ball, während B1 nahe bei ihm steht. Bei einem Sternschritt beugt sich A1 nach vorne. B1 rückt nach und stellt sich mit gespreizten Beinen über einen Fuß von A1. Als A1 sich nun aufrichtet, kommt es zum Kontakt.

Regelung: Jeder Spieler hat das Recht auf den Raum, der sich über ihm befindet (Vertikalprinzip). Deshalb ist B1 für den Kontakt verantwortlich.

- F Situation:** A1 passt den Ball zu A2. B2, der erkannt hatte, dass A1 seinem Pass nachschaut und nicht darauf achtet, wohin er läuft, stellt sich in einer Entfernung von zwei Metern in die Bahn von A1. Während der Ball in den Händen von A2 ist, läuft A1 in B2 hinein, der dadurch auf den Boden fällt.

Regelung: B2 hat die Kriterien von Zeit und Abstand beachtet, d. h. er hatte eine Position in der Bahn von A1 eingenommen, die es A1 ermöglicht hätte, nach ein bis zwei Laufschritten anzuhalten oder die Richtung zu ändern. Dass A1 in eine andere Richtung schaute, ist B2 nicht anzulasten. A1 ist für den Kontakt verantwortlich und begeht ein Foul.

Anmerkung: Nimmt B2 eine Position so nahe an A1 ein, dass dieser nach dem Pass sofort auf B2 prallt, ist B2 für den Kontakt verantwortlich und begeht ein Foul.

- G Situation:** A1 läuft zum Korb und schaut zurück, um bei einem Schnellangriff einen Pass zu bekommen. Direkt vor Ballerhalt stoppt A1. In diesem Augenblick nimmt B1 eine Verteidigungs-Position in der Bahn von A1 ein. Nach Ballerhalt kommt es zum Kontakt zwischen A1 und B1
- a) ohne einen weiteren Schritt,
 - b) nach einem weiteren Schritt von A1.
- Regelung:** Die Verteidigungs-Position von B1 ist legal. A1 muss darauf achten, dass der Raum, in den er läuft, nicht schon von einem Gegenspieler besetzt ist. Daher ist in beiden Fällen A1 für den Kontakt verantwortlich.
- H Situation:** A1 stellt einen Block etwa einen Meter im Rücken von B1, der gegen den ballführenden A2 verteidigt. Als A2 zum Korb zieht, versucht B1 ihm zu folgen. Dabei kommt es zum Kontakt mit A1, der seine Position während der gesamten Phase unverändert beibehalten hat. B1 gelingt es, an A1 vorbeizukommen.
- Regelung:** Der Block von A1 ist legal, so dass B1 für einen Kontakt verantwortlich ist. Da es B1 jedoch gelang, an A1 vorbeizukommen, ohne ihn wegzustoßen, und keine Mannschaft benachteiligt wurde, können die Schiedsrichter die Aktion tolerieren.
- I Situation:** B1 hat in der Bahn des Dribblers A1 eine legale Verteidigungs-Position eingenommen. A1 versucht nun, an B1 vorbei zu dribbeln. B1 macht einen Schritt zur Seite, um seine Position in der Bahn von A1 beizubehalten. A1 läuft direkt in B1 hinein.
- Regelung:** Dribbler A1 ist für den Kontakt verantwortlich. Zwei Faktoren sind für diese Regelung maßgebend:
1. Der Verteidiger hatte eine legale Verteidigungs-Position in der Bahn des Dribblers bereits eingenommen und bewegte sich seitlich (nicht nach vorn), um seine Position in der Bahn des Dribblers beizubehalten.
 2. Der Dribbler lief direkt in den Körper des Verteidigers hinein. Da der Kontakt an der Vorderseite des Verteidigers entstand, ist davon auszugehen, dass der Verteidiger seine korrekte Verteidigungs-Position beibehalten konnte.
- K Situation:** B1 verteidigt gegen Center A1. B1 steht sehr nahe hinter ihm, ohne ihn zu berühren oder den Raum über ihm zu beanspruchen. A1 erhält den Ball und
- a) geht rückwärts in B1 hinein, als er zum Korb ziehen will,
 - b) dreht sich zum Sprungwurf und stößt dabei B1 mit Arm oder Schulter aus dessen Position,
 - c) versucht ein Dribbling um B1 herum. B1 bleibt aber in seiner Bahn, so dass A1 in den Körper von B1 hineinläuft,
 - d) versucht ein Dribbling um B1 herum. Dabei benutzt A1 seinen freien Arm, um B1 von sich fernzuhalten.
 - e) kommt mit Fuß und Schulter sehr nahe an B1 heran, wobei B1 ihn von der Seite stößt.
- Regelung:** In den Fällen a), b), c) und d) ist A1, im Fall e) ist B1 für den Kontakt verantwortlich.
- L Kommentar:** Ein Kontakt auf der ballfernen Seite mit einer oder beiden Händen, Armen oder Beinen darf nicht zugelassen werden, sofern dadurch
- die schnelle Fortbewegung des Gegenspielers behindert, oder
 - die Bewegungsfreiheit eines Spielers beeinträchtigt wird.
- Illegale Kontakte dieser Art beeinträchtigen den Spielfluss der gegnerischen Mannschaft.
- Beispiele:**
- a) A1 läuft einen Schnellangriff entlang der Seitenlinie. B1 bringt seine Hand an die Hüfte von A1, behindert dadurch eindeutig die direkte Bewegung von A1 zum Korb und erlangt dadurch einen Vorteil.
 - b) Illegaler Gebrauch der Hände an einen Gegenspieler – weg vom Ball – ist nicht nur beim unmittelbaren Ziehen eines Angreifers zum gegnerischen Korb ein Foul, sondern auch dann, wenn ein Gegenspieler ohne Ball bewacht wird.
- M Situation:** B1 verfolgt den Dribbler A1 in der Absicht, durch ein Foul die Spieluhr zu stoppen. Es kommt zum Kontakt von B1 an A1. A1 behält die Kontrolle über den Ball und dribbelt weiter. Da kein Pfiff kam, verfolgt B1 weiterhin A1 und verursacht einen erneuten – dieses Mal härteren – Kontakt an A1.

Regelung: Sofern der zweite Kontakt nicht geringfügig ist, ist gegen B1 ein **Flagrant Foul** zu verhängen. Die zu erwartende Wiederholung eines solchen offensichtlich beabsichtigten Kontakts von B1 führt zu einer Eskalation des Spiels, wozu es die Schiedsrichter nicht kommen lassen dürfen.

- N Situation:** B1 verfolgt Dribbler A1 in der Absicht, durch ein Foul die Spieluhr zu stoppen. Es kommt zum Kontakt von B1 an A1. Es gelingt A1, den Ball zu A2 zu passen, der frei zum Korb ziehen kann.

Regelung: Der Kontakt ist nicht zu ahnden, da er zu keinem Nachteil geführt hat. Ein Pfiff würde Mannschaft A benachteiligen.

- O Situation:** A1 zieht mit Ball schnell in Richtung des gegnerischen Korbs. B1 und B2 versuchen, ihn von beiden Seiten einzuklemmen und ihm damit den direkten Weg zum Korb zu versperren. Es kommt zum Sandwich-Kontakt B1 – A1 – B2, aber es gelingt A1 dennoch, durch die Lücke zwischen beiden gegnerischen Spielern zu dribbeln und nunmehr freien Weg zum Korb zu haben.

Regelung: Der Schiedsrichter soll hier das Vorteil-/Nachteil-Prinzip anwenden und das Spiel nicht unterbrechen.

- P Situation:** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig stößt B2 seinen Gegenspieler A2 beim Kampf um eine gute Rebound-Position weg (3. Mannschaftsfoul B), als der Ball
- a) noch in der Hand des Korbwerfers A1 ist.
 - b) sich in der Luft auf dem Weg zum Korb befindet.
 - c) bereits durch den Korb gefallen ist.

Regelung: In allen drei Fällen zählt der Korb und das Spiel wird mit Einwurf A **nächst der Stelle des Fouls von B2 fortgesetzt und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr**.

- Q Situation:** A1 hält den Ball mit beiden Händen über den Kopf, um auf den Korb zu werfen. B1 gelingt es, den Ball wegzuschlagen. Dabei berührt er die Wurfhand von A1.

Regelung: Die Schiedsrichter haben zu beurteilen, ob der Spieler, der den Kontakt verursacht, dadurch einen Vorteil erlangt. Die bloße Berührung mit den Händen beim Versuch, den Ball zu spielen, ist nicht notwendigerweise eine Regelverletzung. Zum Foul wird dies erst, wenn B1 heftig auf die Hände schlägt oder die Hände wegreißt, insbesondere wenn B1 oder seine Mannschaft durch diese Aktion in Ballbesitz kommt.

35-1 Erklärung: Ein Foul kann ein **Persönliches, Disruptive, Flagrant, Disqualifizierend oder ein Technisches Foul** sein. Bei einem Doppelfoul müssen beide Fouls gegeneinander begangene Spielerfouls sein und zum selben Typ gehören. Entweder sind beide Fouls Persönliche Fouls oder beide Fouls sind eine beliebige Kombination aus einem **Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden** Foul. Es werden unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls keine Freiwürfe verhängt. Bei einem Doppelfoul muss es sich um zwei Kontaktfouls handeln, Technische Fouls sind nicht Teil eines Doppelfouls.

Gehören beide **annähernd gleichzeitig erfolgte Fouls** nicht zum selben Typ (**Persönlich oder Disruptive, Flagrant, Disqualifizierend**), ist das kein Doppelfoul. Die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das Persönliche Foul ist dann immer als das zuerst geschehene Foul anzusehen, das **Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierende** Foul stets als zweites.

35-2 Beispiel: Während A1 dribbelt, werden gegen A2 und B2 Technische Fouls verhängt.

Regelung: Technische Fouls sind keine Bestandteile eines Doppelfouls. Die Foulstrafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des ersten Technischen Fouls war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-3 Beispiel: Dribbler A1 und B1 begehen annähernd gleichzeitig aneinander ein Foul. (2. Mannschaftsfoul A, 5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Beide (Persönlichen) Fouls gehören zum selben Typ. Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Die unterschiedliche Anzahl der Mannschaftsfouls ist nicht relevant. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-4 Beispiel: A1, der den Ball bei seiner Korbwurfaktion noch in der Hand hat, und B1 begehen aneinander zur etwa gleichen Zeit ein Persönliches Foul.

Regelung: Beide Fouls gehören zum selben Typ (Persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul.

Geht der Ball in den Korb, zählt er nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der verlängerten Freiwurflinie.

Geht der Ball nicht in den Korb, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, in beiden Fällen mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-5 Beispiel: A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begehen A1 und B1 annähernd gleichzeitig aneinander Persönliche Fouls.

Regelung: Beide Fouls gehören zum selben Typ (Persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul.

Geht der Ball in den Korb, zählt der Korb von A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem Korberfolg.

Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-6 Beispiel: Mannschaft A hat in einem Viertel zwei Mannschaftsfouls, Mannschaft B hat drei, als

- a) A2 dribbelt und A1 und B1 sich beim Kampf um die Position gegenseitig wegstoßen.
- b) beim Kampf um den Rebound sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.
- c) zum Erhalt eines Passes von A2 sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.

Regelung: In allen drei Fällen handelt es sich um ein Doppelfoul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf

- a) und c) für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah.
- b) gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-7 Beispiel: B1 stößt Dribbler A1 und gegen ihn wird ein **Persönliches Foul** (3. Mannschaftsfoul B) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen A1 ein **Flagrant Foul** verhängt, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung: Beide Fouls (Persönliches und **Flagrant Foul**) gehören nicht zum selben Typ. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das Persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. Die Einwurfstrafe für Mannschaft A verfällt, da noch eine weitere Foulstrafe auszuführen ist. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-8 Beispiel: B1 stößt Dribbler A1 und gegen ihn wird ein **Persönliches Foul** (5. Mannschaftsfoul B) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen A1 ein **Flagrant Foul** verhängt, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung: Beide Fouls (Persönliches und **Flagrant Foul**) gehören nicht zum selben Typ. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das Persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung, danach wirft B1 ebenfalls zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-9 Beispiel: A1 dribbelt und gegen ihn wird ein Offensiv-Foul an B1 (5. Mannschaftsfoul A) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen B1 ein **Flagrant Foul** verhängt, weil er A1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung: Beide Fouls (Persönliches und **Flagrant Foul**) gehören nicht zum selben Typ. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das Persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. Die Einwurfstrafe für Mannschaft B entfällt, da eine weitere Foulstrafe auszuführen ist. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-10 Beispiel: A1 dribbelt, als A1 und B1 aneinander und annähernd gleichzeitig je ein Foul begehen.

- a) Beide Fouls sind Persönliche Fouls.
- b) Beide Fouls sind **Flagrant Fouls**.
- c) Das Foul von B1 ist ein **Disruptive Foul** und das Foul von A1 ist ein **Flagrant** oder ein Disqualifizierendes Foul.
- d) Das Foul von B1 ist ein **Flagrant Foul** und das Foul von A1 ist ein Disqualifizierendes Foul.

Regelung: In allen genannten Fällen gehören die beiden Fouls zum selben Typ, deshalb handelt es sich jeweils um ein Doppelfoul. **Es gibt keine Freiwürfe und** das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah und mit der Restzeit auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretation

A **Kommentar:** Ein Doppelfoul sollte grundsätzlich nur von einem Schiedsrichter entschieden werden und nicht durch unterschiedliche Entscheidungen der Schiedsrichter entstehen.

36-1 Erklärung: Technische Fouls der Kategorie 1

Ein Technisches Foul der Kategorie 1 gegen einen Spieler kann beispielsweise für folgendes Verhalten sowohl mit oder ohne Kontakt verhängt werden:

- Respektloses Verhalten oder Kommunizieren mit den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, den Kampfrichtern oder Mitgliedern der gegnerischen Mannschaft einschließlich der Personen, die einen Platz auf deren Mannschaftsbank haben.
- Sprache oder Gesten zu verwenden, die geeignet sind, Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
- Einen Gegenspieler mit oder ohne Körperkontakt oder Ball zu verhöhnen, verspotten oder zu provozieren, ohne dabei die Grenze zu einem Flagrant oder Disqualifizierenden Foul zu überschreiten.
- Die Sicht eines Gegenspielers mit den Händen in der Nähe dessen Augen zu beeinträchtigen.
- Übertriebenes Schwingen der Ellbogen ohne Kontakt.
- Vortäuschen, gefoult worden zu sein.

Technische Fouls gegen eine Person des Mannschaftsbankbereichs sind immer Technische Fouls der Kategorie 1 und werden dem Trainer angeschrieben. Hierzu gehören respektloses Berühren oder Kommunizieren mit den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, den Kampfrichtern oder Mitgliedern der gegnerischen Mannschaft, sowie ein Fehlverhalten beim regelgerechten Spielablauf oder sonstiger administrativer Art.

Ein Technisches Foul der Kategorie 1 zählt zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

36-2 Erklärung: Technische Fouls der Kategorie 2

Ein Technisches Foul der Kategorie 2 gegen einen Spieler kann für Fehlverhalten ohne Kontakt oder administrativer Natur beispielsweise für folgendes Verhalten verhängt werden:

- Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls nach einem Korberfolg, beim Einwurf oder Freiwurf oder beim zu späten Antreten zu Spielbeginn oder zur 2. Halbzeit.
- Sich so an den Ring zu hängen, dass dieser dem vollen Gewicht des Spielers ausgesetzt ist. Eine Ausnahme gilt für kurzzeitiges Greifen nach dem Ring nach einem Dunking oder um eine Verletzungsgefahr für einen Spieler abzuwenden.
- Goaltending durch einen Verteidiger bei einem letzten Freiwurf. Die Mannschaft des Werfers erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für dieses Technische Foul des Verteidigers.

Ein Technisches Foul der Kategorie 2 zählt nicht zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

36-3 Beispiel: A1 erhält ein Technisches Foul der Kategorie 2 wegen Spielverzögerung. Später erhält er ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen einer respektlosen Geste gegen einen Gegenspieler.

Regelung: A1 erhält keine Spieldisqualifikation (GD). Nur Technische Fouls der Kategorie 1 zählen zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

36-4 Beispiel: A1 erhält im 1. Viertel ein Technisches Foul der Kategorie 1 und im 3. Viertel ein Flagrant Foul.

Regelung: A1 ist bis zum Spielende zu disqualifizieren, da ein Technisches Foul der Kategorie 1 und ein Flagrant Foul zur Spieldisqualifikation (GD) führen.

36-5 Beispiel: A1 macht eine beleidigende Geste gegen einen Gegenspieler und erhält ein Technisches Foul der Kategorie 1. Später erhält er ein Technisches Foul der Kategorie 2 wegen Spielverzögerung.

Regelung: A1 erhält keine Spieldisqualifikation (GD). Nur Technische Fouls der Kategorie 1 zählen zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen. Das Technische Foul der Kategorie 2 wird gemäß Regeln bestraft, zählt aber nicht zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

36-6 Beispiel: Ersatzspieler A6 und Assistenz-Trainer A im Mannschaftsbankbereich erhalten je ein Technisches Foul. Später wird gegen eine weitere Person des Mannschaftsbank-Bereichs A ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt.

Regelung: Trainer A hat insgesamt drei Technische Fouls der Kategorie 1 angesammelt, die jeweils mit „B“ bzw. „BD“ für ihn und die Mitglieder des Mannschaftsbank-Bereichs angeschrieben werden. Deshalb ist gegen den Trainer eine Spieldisqualifikation (GD) auszusprechen. Diese drei Technischen Fouls zählen nicht zu den Mannschaftsfouls A.

36-7 Erklärung: Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem Technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Sie gilt dann für ähnliches Verhalten für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Spielende. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

36-8 Beispiel: A1 wird mit dem Handzeichen „Spielverzögerung“ verwarnet wegen Störens eines Einwurfs oder einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem Technischen Foul der Kategorie 2 führen kann.

Regelung: Die Verwarnung von A1 muss mit dem Handzeichen „Spielverzögerung“ auch dem Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

36-9 Erklärung: Befindet sich ein Spieler bei einem Korbwurf, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. die Hände in der Nähe der Augen des Werfers halten, ihn anschreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion benachteiligt, kann ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt werden. Wird er nicht benachteiligt, kann eine Verwarnung ausgesprochen werden.

36-10 Beispiel: A1 hat den Ball in seinen Händen und wird von B1 bei seinem Korbwurf gestört, indem B1 ihm mit seinen Händen die Sicht stört oder ihn anschreit oder heftig mit den Füßen auf das Spielfeld stampft. Der Korbwurf von A1 ist
a) erfolgreich.
b) nicht erfolgreich.

Regelung:

- a) Der Korb von A1 zählt. B1 ist zu verwarnen und die Verwarnung ist Trainer B mitzuteilen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie. Wurde Mannschaft B bereits zuvor wegen eines ähnlichen Verhaltens verwarnet, wird gegen B1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.
- b) Gegen B1 wird ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

36-11 Erklärung: Stellen die Schiedsrichter fest, dass bei laufender Spieluhr für eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld am Spiel teilnehmen, muss zumindest ein Spieler illegal das Spielfeld betreten oder nicht verlassen haben.

Dieser Fehler muss sofort korrigiert werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Alle Ereignisse während der illegalen Teilnahme bis zur deshalb erfolgten Spielunterbrechung behalten ihre Gültigkeit.

Ein Spieler muss das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer dieser Mannschaft ist ein Technisches Foul der Kategorie 1 zu verhängen. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass alle Spielerwechsel korrekt durchgeführt werden.

- 36-12 Beispiel:** Bei laufender Spieluhr wird festgestellt, dass Mannschaft A sechs Spieler auf dem Spielfeld hat. Zum Zeitpunkt der Entdeckung hat
- Mannschaft B (mit fünf Spielern) Ballkontrolle.
 - Mannschaft A (mit mehr als fünf Spielern) Ballkontrolle.

Regelung:

Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft B dabei nicht benachteiligt wird. Ein Spieler, der vom Trainer bestimmt wird, muss das Spielfeld verlassen und gegen Trainer A wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt.

- 36-13 Beispiel:** Bei laufender Spieluhr hat Mannschaft A sechs Spieler auf dem Spielfeld. Dies wird bemerkt, nachdem
- A1 ein Offensiv-Foul begeht.
 - A1 einen Korb erzielt.
 - A1 von B1 bei einem Korbwurf gefoult wird und der Ball nicht in den Korb geht.
 - der 6. Spieler der Mannschaft A das Spielfeld verlassen hat.

Regelung:

In allen genannten Fällen ist gegen Trainer A ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen.

In den Fällen a), b) und c) muss ein Spieler der Mannschaft A, den der Trainer bestimmt, das Spielfeld verlassen. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

Das Spiel geht weiter

- mit Einwurf B nächst der Stelle des Persönlichen Fouls von A1.
- mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem Korberfolg.
- mit zwei oder drei Freiwürfen für A1.
- nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Hat keine Mannschaft Ballkontrolle oder steht keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungball-Situation.

- 36-14 Erklärung:** Hat ein Spieler sein 5. Foul begangen, **sei es Persönlich, Disruptive, Flagrant oder ein Technisches Foul**, wird er zum ausgeschlossenen Spieler und gehört dann zu den Personen des Mannschaftsbankbereichs.

Stellen die Schiedsrichter fest, dass bei laufender Spieluhr ein ausgeschlossener Spieler auf dem Spielfeld ist, muss dieser Spieler illegal das Spielfeld nicht verlassen oder wieder betreten haben.

Dieser Fehler muss sofort korrigiert werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Alle Ereignisse während der illegalen Teilnahme bis zur deshalb erfolgten Spielunterbrechung behalten ihre Gültigkeit.

Der ausgeschlossene Spieler muss das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer dieser Mannschaft ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass bei laufender Spieluhr sich nur spielberechtigte Spieler auf dem Spielfeld aufhalten.

- 36-15 Beispiel:** Bei laufender Spieluhr befindet sich der ausgeschlossene Spieler B1 auf dem Spielfeld. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, als der Ball wieder
- belebt ist und Mannschaft A die Ballkontrolle hat.
 - belebt ist und Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
 - zum toten Ball wurde und B1 immer noch auf dem Spielfeld ist.

Regelung: Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B1 muss das Spielfeld sofort verlassen und gegen Trainer B ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen.

- 36-16 Beispiel:** Bei laufender Spieluhr befindet sich der ausgeschlossene Spieler A1 auf dem Spielfeld. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, als A1
- einen Korb erzielt.
 - ein Foul an B1 begeht.
 - beim Dribbeln von B1 gefoult wird (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. A1 muss das Spielfeld sofort verlassen und gegen Trainer A ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen

- a) Der von A1 erzielte Korb zählt.
- b) Das von A1 begangene Foul wird als Spielerfoul hinter dem 5. Foul von A1 angeschrieben.
- c) Die A1 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.

36-17 Beispiel: Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und einem Spielstand von 70:70 begeht A1 sein 5. Foul und wird zum ausgeschlossenen Spieler. Nach der anschließenden Auszeit erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle und A1 erzielt einen Korb. Nun wird die illegale Teilnahme von A1 am Spiel entdeckt, die Spieluhr zeigt noch eine Sekunde Restzeit.

Regelung: Der Korb von A1 zählt und gegen Trainer A ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen. Ein beliebiger Spieler **oder Einwechselspieler** der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.

36-18 Erklärung: Täuscht ein Spieler ein Foul vor, ist folgende Prozedur anzuwenden:

- Ohne das Spiel zu unterbrechen, gibt der Schiedsrichter das entsprechende Handzeichen, indem er zweimal den Unterarm senkt und wieder hebt.
- Bei der nächsten Spielunterbrechung aus irgendeinem Grund ist der Spieler zu verwarnen und dies seinem Trainer mitzuteilen. Jede Mannschaft kann für ein „Foul vortäuschen“ einmal verwarnet werden.
- Täuscht im weiteren Verlauf des Spiels erneut ein Spieler dieser Mannschaft ein Foul vor, ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen. Dies gilt auch dann, wenn das Spiel seit dem ersten Vorfall noch nicht unterbrochen war und somit die vorherige Verwarnung nicht ausgesprochen werden konnte.
- In besonders übertriebenen Fällen ohne jeden Körperkontakt kann sofort und ohne vorherige Verwarnung ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt werden.
- Die Schiedsrichter müssen auf jedes Vortäuschen eines Fouls reagieren unabhängig davon, ob in einer solchen Situation ein Foul oder eine Regelübertretung geahndet werden oder nicht.
- Gegen einen Spieler kann in einer Spielsituation sowohl ein Foul als auch eine Verwarnung für „Foul vortäuschen“ verhängt werden, bzw. gegen einen gefoulten Spieler kann auch eine Verwarnung für „Foul vortäuschen“ verhängt werden.

36-19 Beispiel: B1 verteidigt gegen Dribbler A1. A1 stößt B1 weg und bewegt ruckartig seinen Kopf, um übertrieben anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden. Der Schiedsrichter pfeift ein Offensivfoul gegen A1.

Regelung: Zusätzlich zum Offensivfoul gegen A1 ist A1 wegen Vortäuschen eines Fouls zu verwarnen (falls dies die erste Verwarnung dieser Art gegen Mannschaft A ist). Handelt es sich um einen Wiederholungsfall, ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen.

36-20 Beispiel: B1 verteidigt gegen Dribbler A1. B1 stößt A1 weg und A1 bewegt ruckartig seinen Kopf, um übertrieben anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden. Der Schiedsrichter pfeift ein Defensivfoul gegen B1.

Regelung: Zusätzlich zum Defensivfoul gegen B1 ist A1 wegen Vortäuschen eines Fouls zu verwarnen (falls dies die erste Verwarnung dieser Art gegen Mannschaft A ist). Handelt es sich um einen Wiederholungsfall, ist ein Technisches Foul **der Kategorie 1** zu verhängen.

36-21 Beispiel: B1 verteidigt gegen Dribbler A1. A1 bewegt ruckartig seinen Kopf, um anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden. Der Schiedsrichter verwarnet A1 mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms). Während die Spieluhr noch läuft und bevor sie wieder gestoppt wurde, lässt sich

- a) A1 so fallen, als ob er von B1 umgestoßen worden wäre.
- b) B2 so fallen, als ob er von A2 umgestoßen worden wäre.

Regelung: Im Fall

- a) zeigte der Schiedsrichter dem Spieler A1 eine Verwarnung mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms) für den 1. Täuschungsversuch an. Der 2. Täuschungsversuch von A1 (sich fallen lassen) wird

mit einem Technischen Foul **der Kategorie 1** gegen A1 bestraft, obwohl das Spiel noch nicht unterbrochen war, um ihm und seinem Trainer die Verwarnung für den 1. Täuschungsversuch zu kommunizieren.

- b) verwarnt der Schiedsrichter den Spieler B2 für dessen 1. Täuschungsversuch mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms). Bei der nächsten Spielunterbrechung teilt der Schiedsrichter dem Spieler B2 und dessen Trainer, sowie dem Trainer der Mannschaft A jeweils die Verwarnung mit, da es auch für Mannschaft A die erste Spielunterbrechung ist.

36-22 Beispiel: B1 verteidigt gegen Dribbler A1. B1 lässt sich fallen, um anzudeuten, er sei von A1 gefoult worden. Gleichzeitig bewegt A1 ruckartig seinen Kopf, um anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden.

Regelung: Der Schiedsrichter verwarnt A1 und B1 wegen Vortäuschen eines Fouls oder er muss im Wiederholungsfall der Mannschaft A und/oder der Mannschaft B gegen A1 und/oder B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängen.

36-23 Erklärung: Durch heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Rebound-Situationen oder enger Bewachung können schwere Verletzungen entstehen. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein Persönliches, ein **Flagrant** oder gar ein Disqualifizierendes Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt werden.

36-24 Beispiel: A1 fängt den Ball beim Rebound, landet und wird sofort eng von B1 bewacht. Ohne B1 zu berühren, schwingt A1 übertrieben seinen Ellbogen, entweder um dadurch seinen Gegenspieler einzuschüchtern oder um für sich genügend Platz für einen Sternschritt oder zum Passen oder Dribbeln zu schaffen.

Regelung: Das Verhalten von A1 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A1 kann ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt werden.

36-25 Erklärung: Ein Spieler ist spieldisqualifiziert (GD), wenn gegen ihn ein **zweites Technisches Foul der Kategorie 1 oder zwei Flagrant Fouls oder ein Flagrant Foul und ein Technisches Foul der Kategorie 1** verhängt werden.

Ein Trainer ist automatisch disqualifiziert, wenn gegen ihn zwei Technische Fouls (C-Foul) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens oder drei Technische Fouls, entweder alle drei als B-Fouls oder eines davon als C-Foul verhängt wurden.

Wenn eine Person automatisch disqualifiziert wurde, muss diese sofort das Spiel verlassen (das darf nicht länger als 30 Sekunden dauern) und in seine Umkleidekabine gehen und dort für den Rest der Spielzeit bleiben oder die Halle verlassen, wenn er dies möchte.

36-26 Beispiel: In der 1. Halbzeit wird gegen A1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen respektlosen Umgangs mit einem Schiedsrichter verhängt, in der 2. Halbzeit ein weiteres Technisches Foul der Kategorie 1 wegen unsportlichen Verhaltens.

Regelung: Der Zeitnehmer muss die Schiedsrichter sofort informieren, dass gegen A1 zwei Technische Fouls der Kategorie 1 verhängt wurden und A1 somit automatisch disqualifiziert werden muss (GD). Das zweite Technische Foul ist zu bestrafen, für die anschließende Spieldisqualifikation entsteht keine weitere Strafe.

36-27 Beispiel: A1 erhält wegen Schaukelns am Ring ein Technisches Foul **der Kategorie 2** und ein Technisches Foul **der Kategorie 1** wegen **Sichtbehinderung eines Gegenspielers**.

Regelung: In dieser Kombination ist A1 nicht zu disqualifizieren (GD).

36-28 Erklärung: Nach seinem 5. Foul (Persönlich, Technisch, Disruptive oder Flagrant) wird ein Spieler zum ausgeschlossenen Spieler. Danach werden alle weiteren gegen ihn verhängten Technischen Fouls **der Kategorie 1** seinem Trainer als „B“-Fouls angeschrieben.

Der ausgeschlossene Spieler ist kein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied und darf in seinem Mannschaftsbank-Bereich bleiben.

36-29 Beispiel: Im 1. Viertel wird gegen B1 ein
a) Technisches Foul **der Kategorie 2** verhängt.
b) **Flagrant** Foul verhängt.

Im 4. Viertel wird gegen B1 sein 5. Foul (2. Mannschaftsfoul B) verhängt. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank erhält B1 ein Technisches Foul der Kategorie 1.

Regelung: In beiden Fällen gilt B1 nicht als disqualifiziert. Mit seinem 5. Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Jedes weitere Technische Foul gegen B1 wird seinem Trainer als Technisches Foul der Kategorie 1 angerechnet und mit „B“ eingetragen. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des letzten Technischen Fouls war.

36-30 Beispiel: B1 foult Dribbler A1 (5. Foul B1, 2. Mannschaftsfoul B). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird B1 disqualifiziert.

Regelung: B1 wird disqualifiziert und muss entweder in seine Umkleidekabine gehen oder die Halle verlassen, wenn er dies möchte. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul hinter seinem 5. Foul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als Technisches („B“-)Foul. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft A wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-31 Beispiel: B1 foult Dribbler A1 (5. Mannschaftsfoul B). Dies ist das 5. Foul von B1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird er disqualifiziert.

Regelung: B1 wird disqualifiziert und muss in seine Umkleidekabine gehen oder die Halle verlassen, wenn er dies möchte. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als („B“-)Foul. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft A zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-32 Beispiel: In der 1. Halbzeit wird gegen A1 ein Technisches Foul der Kategorie 2 wegen Spielverzögerung verhängt und in der 2. Halbzeit ein Flagrant Foul für ein hartes Foul an B1.

Regelung: In dieser Kombination ist A1 nicht spieldisqualifiziert (GD). Das Flagrant Foul ist zu bestrafen, B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-33 Beispiel: In der 1. Halbzeit wird gegen A1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen Fehlverhaltens an einem Gegenspieler verhängt. In der 2. Halbzeit, als A2 in seinem Rückfeld dribbelt, wird abseits des Balls gegen A1 ein zweites Technisches Foul der Kategorie 1 wegen Vortäuschen eines Fouls an ihm verhängt.

Regelung: Der Zeitnehmer muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, dass ein Spieler zwei Technische Fouls der Kategorie 1 erhalten hat und spieldisqualifiziert werden muss (GD). Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, für die Spieldisqualifikation entsteht keine weitere Strafe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls von A1 war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-34 Erklärung: Nach seinem 5. Foul (Persönlich, Technisch, Disruptive oder Flagrant) wird ein Spieler zum ausgeschlossenen Spieler. Danach werden alle weiteren gegen ihn verhängten Technischen, Flagrant oder disqualifizierenden Fouls oder weiteres unsportliches Verhalten gegen diesen ausgeschlossenen Spieler seinem Trainer als Technische Foul der Kategorie 1 angeschrieben und entsprechend bestraft.

36-35 Beispiel: B1 foult Dribbler A1 (2. Mannschaftsfoul B). Dies ist das 5. Foul von B1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank versetzt er A2 einen Stoß.

Regelung: Mit seinem 5. Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Sein anschließendes unsportliches Verhalten gegen A2 wird seinem Trainer als Technisches Foul der Kategorie 1 („B“-Foul) angeschrieben und bestraft. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das unsportliche Verhalten von B1 geschah.

36-36 Beispiel: Dribbler A1 foult B1. (5. Mannschaftsfoul A). Dies ist das 5. Foul von A1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank erhält A1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 für Fehlverhalten gegen einen Schiedsrichter.

Regelung: Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Sein anschließendes Technisches Foul wird seinem Trainer als Technisches Foul der Kategorie 1 („B“-Foul) angeschrieben und bestraft. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das 5. Foul von A1 geschah.

36-37 Beispiel: A1 foult B1 (2. Mannschaftsfoul A). Dies ist das 5. Foul von A1. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank versetzt er B1 einen Stoß, worauf sich dieser heftig revanchiert und ein Flagrant Foul erhält.

Regelung: Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Sein anschließendes unsportliches Verhalten wird seinem Trainer als Technisches Foul der Kategorie 1 („B“-Foul) angeschrieben. Das Flagrant Foul von B1 wird diesem mit „FL“ angeschrieben. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Der Einwechselspieler für A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-38 Erklärung: Ein Spielertrainer ist automatisch zu disqualifizieren (GD), wenn gegen ihn folgende Fouls verhängt wurden:

- Zwei Technische Fouls der Kategorie 1 als Spieler
- Zwei Flagrant Fouls als Spieler
- Ein Flagrant Foul und ein Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler
- Ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Flagrant oder Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler
- Ein Technisches Foul („B“) als Trainer, ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Flagrant Foul oder ein Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler
- Zwei Technische Fouls („B“) als Trainer und ein Flagrant oder Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler
- Zwei Technische Fouls („C“) als Trainer
- Ein Technisches Foul („C“) als Trainer und zwei Technische Fouls („B“) als Trainer
- Drei Technische Fouls („B“) als Trainer.

Wird ein Spielertrainer spieldisqualifiziert, ist ein „GD“ hinter dem Foul einzutragen, das zu der Spieldisqualifikation führt. Der Spieler, der neuer Kapitän wird, wird zum neuen Spielertrainer.

36-39 Beispiel: Im 1. Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt. Im 3. Viertel erhält er als Spielertrainer ein Technisches Foul („B“) wegen unsportlichen Verhaltens eines Ersatzspielers.

Regelung: Spielertrainer A1 kann sowohl als Trainer und Spieler weiter am Spiel teilnehmen. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Technische Foul wegen Fehlverhaltens des Ersatzspielers ereignete.

36-40 Beispiel: Im 1. Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein Technisches Foul der Kategorie 1 wegen Vortäuschen eines Fouls verhängt. Im 4. Viertel wird gegen Spielertrainer A1 ein Technisches Foul („C“) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt.

Regelung: Spielertrainer A1 wird spieldisqualifiziert (GD). Eine Strafe wird nur für das 2. Technische Foul von A1 verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Spieldisqualifikation ausgesprochen. Der Zeitnehmer muss sofort die GD-Tafel hochheben, um einen Schiedsrichter darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein Technisches Foul als Spieler und ein persönliches Technisches Foul als Trainer begangen hat und spieldisqualifiziert werden muss. Ein Spieler oder Einwechselspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

36-41 Beispiel: Im 2. Viertel begeht Spielertrainer A1 als Spieler ein Flagrant Foul an seinem Gegenspieler B1. Im 3. Viertel wird gegen A1 als Trainer ein Technisches Foul der

Kategorie 1 wegen unsportlichen Verhaltens seines Physiotherapeuten verhängt. Im 4. Viertel wird gegen den Spielertrainer ein Technisches Foul („B“) als Trainer für das Fehlverhalten des Ersatzspielers A6 verhängt.

Regelung: Spielertrainer A1 wird spieldisqualifiziert (GD). Der Zeitnehmer muss sofort **die GD-Tafel hochheben**, um einen Schiedsrichter darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein **Flagrant** Foul als Spieler begangen hat und mit zwei Technischen Fouls gegen Personen aus seinem Mannschaftsbereich belastet wurde und automatisch disqualifiziert werden muss. Eine Strafe wird nur für das 2. Technische Foul (Fehlverhalten von A6) verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Spieldisqualifikation ausgesprochen. Ein Spieler oder Ersatzspieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

36-42 Beispiel: Im 2. Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Trainer ein Technisches Foul („C“) wegen seines persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt. Im 4. Viertel wird gegen ihn ein **Flagrant** Foul an B1 als Spieler verhängt.

Regelung: Spielertrainer A1 wird spieldisqualifiziert (GD). Eine Strafe wird nur für das **Flagrant** Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Zeitnehmer muss sofort **die GD-Tafel hochheben**, um einen Schiedsrichter darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein persönliches Technisches Foul als Trainer und ein **Flagrant** Foul als Spieler begangen hat und spieldisqualifiziert werden muss. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-43 Beispiel: Spielertrainer A1 ist als Spieler auf dem Spielfeld, als gegen Ersatzspieler A6 ein Technisches Foul verhängt wird.

Regelung: Das Technische Foul **der Kategorie 1** wegen unsportlichen Verhaltens anderer Personen, die auf der Mannschaftsbank sitzen, wird dem Spielertrainer als Trainer („B“) angeschrieben, auch wenn ein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.

36-44 Beispiel: Während einer Spielpause erhält

- a) Ersatzspieler A6
 - b) Spielertrainer A1
 - c) Mannschaftsarzt A
- ein Technisches Foul.

Regelung: Das Technische Foul **der Kategorie 1** wird wie folgt angeschrieben:

- a) A6 als Spieler,
 - b) A1 als Spieler,
 - c) A1 als **Spielertrainer**,
- auch wenn ein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.

36-45 Beispiel: Spielertrainer A1 hat als Spieler vier Fouls und als Spielertrainer ein Technisches Foul **der Kategorie 1** begangen.

Regelung: Spielertrainer A1 darf nicht mehr als Spieler fungieren, da er als Spieler und Trainer insgesamt fünf Fouls begangen hat. Er darf weiter als Trainer tätig sein.

36-46 Erklärung: Zeigt die Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger und es findet ein Einwurf statt, bei dem der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer zu übergeben hat und gegen den Einwerfer verteidigt wird, ist folgende Vorgehensweise anzuwenden:

- Der Schiedsrichter muss das Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ als Warnung an den Verteidiger benutzen, bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- Falls dann der Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegt, um den Einwurf zu stören, ist ohne weitere Verwarnung ein Technisches Foul **der Kategorie 2 wegen Spielverzögerung** zu verhängen.

36-47 Beispiel: Bei 1:08 auf der Spieluhr im 4. Viertel hält A1 den Ball zum Einwurf in dessen

- a) Vorfeld.
- b) Rückfeld.

Der Schiedsrichter zeigt dem Verteidiger B1 das vorgeschriebene Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ als präventive Warnung. Dennoch hält B1 seine Hände über die Seitenlinie, um den Einwurf von A1 zu stören.

Regelung: Da der Schiedsrichter das Handzeichen als präventive Warnung machte, bevor er den Ball zum Einwurf übergab, erhält B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 2** wegen **Spielverzögerung**. Ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls von B1 war. Mannschaft A hat auf der Wurfuhr

- a) 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr 13 Sekunden oder weniger beträgt, bzw. die verbleibende Zeit, sofern sie 14 Sekunden oder mehr beträgt.
- b) 24 Sekunden.

36-48 Erklärung: Bei einem Einwurf während der ersten drei Viertel und vor den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung gilt bei einem Einwurf: Bewegt ein Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie, um den Einwerfer zu stören, ist folgende Vorgehensweise anzuwenden:

- Der Schiedsrichter muss sofort das Spiel unterbrechen, den Verteidiger **und dessen Trainer mit dem Handzeichen „Spielverzögerung“** warnen. Diese Warnung gilt für alle Spieler dieser Mannschaft für den Rest des Spiels.
- Falls ein Verteidiger danach erneut einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegt, um den Einwurf zu stören, ist ohne weitere Warnung ein Technisches Foul **der Kategorie 2** zu verhängen.

36-49 Beispiel: Bei 4:27 auf der Spieluhr im 2. Viertel hat A1 nach einem Korb von B1 den Ball zum Einwurf von der Endlinie in seinen Händen. Dabei bewegt B1 seine Hände über die Endlinie, um den Einwurf von A1 zu stören.

Regelung:

- a) Begeht ein Spieler der Mannschaft B zum ersten Mal diese Regelübertretung, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel und warnt B1 und dessen Trainer **mit dem Handzeichen „Spielverzögerung“**. Diese Warnung gilt für alle Spieler **der Mannschaft B** für den Rest des Spiels.
- b) Wurde während des Spiels bereits ein Spieler dieser Mannschaft wegen **Spielverzögerung** warnt, erhält B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 2**. Ein beliebiger Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A von deren Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-50 Erklärung: Wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 oder 2** gepfiffen, ist der Freiwurf sofort und ohne Aufstellung auszuführen. Nach dem Freiwurf geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

36-51 Beispiel: Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 ein Technisches Foul begeht.

Regelung: Ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A erhält neue acht Sekunden und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

36-52 Beispiel: Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als A2 ein Technisches Foul begeht.

Regelung: Ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A hat noch fünf Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu spielen und 21 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-53 Beispiel: Bei einem Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb und A1 erhält zwei Freiwürfe.

- a) Vor
- b) Nach

dem 1. Freiwurf von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Im Fall

- a) wirft ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 zwei Freiwürfe.
- b) wirft ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 seinen 2. Freiwurf.

In beiden Fällen geht das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

36-54 Beispiel: Gegen A1 wird ein Technisches Foul verhängt. Trainer A beantragt nun eine Auszeit.

Regelung: Die Auszeit wird gewährt. Nach der Auszeit wirft ein Spieler oder Ersatzspieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es unterbrochen wurde.

36-55 Beispiel: Während einer Auszeit wird gegen A2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt.

Regelung: Nach Ende der Auszeit wirft ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Auszeit unterbrochen wurde.

36-56 Beispiel: A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gepfiffen gegen

- a) B1 oder den Mannschaftsarzt B.
- b) A2 oder den Mannschaftsarzt A.

Regelung: Zuerst wird ein Freiwurf geworfen von einem beliebigen Spieler **oder Ersatzspieler** der

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

War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf B an deren Endlinie.

War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Technischen Fouls.

36-57 Beispiel: A1 hat bei seiner Korbwurfaktion den Ball in seinen Händen, als ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gepfiffen wird gegen

- a) B1 oder den Mannschaftsarzt B.
- b) A2 oder den Mannschaftsarzt A.

Regelung: Im Fall

- a) wirft ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft A einen Freiwurf. War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf B an deren Endlinie.
- b) wirft ein Spieler **oder Ersatzspieler** der Mannschaft B einen Freiwurf. War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb nicht und das Spiel geht weiter mit Einwurf A in Höhe der Freiwurflinie.

War der Korbwurf von A1 in beiden Fällen nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle des Technischen Fouls.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A **Kommentar:** Ein Spieler, der ein Foul begangen hat, muss dies durch Hochheben seiner Hand nur bestätigen, wenn er vom Schiedsrichter hierzu aufgefordert wird. Für den Anschreiber ist das Hochheben der Hand ohne Bedeutung, er nimmt seine Eintragungen aufgrund der Anzeige des Schiedsrichters vor.

B **Situation:** A1 erzielt mit einem spektakulären Dunking einen Korb und hängt sich dabei für etwa eine oder zwei Sekunden an den Ring.

Regelung: Diese Aktion ist legal, insbesondere wenn er sich oder andere Spieler vor Verletzungen schützen will.

C **Situation:** Während der Halbzeitpause wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Dieses Foul wird A1 angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das 3. Viertel. Vor Beginn des 3. Viertels erhält Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung und das 3. Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- D Situation:** Während der Halbzeitpause wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Als der Trainer A gegen diese Entscheidung lautstark protestiert, wird auch gegen ihn ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Das Foul von A1 wird in dessen Foulzeile angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls für das 3. Viertel. Das Technische Foul („C“) von Trainer A wird in dessen Foulzeile angeschrieben und zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. Vor Beginn des 3. Viertels erhalten Spieler der Mannschaft B insgesamt zwei Freiwürfe ohne Aufstellung und das 3. Viertel beginnt mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- E Kommentar:** Wechselt ein Spieler seine Trikotnummer, ohne den 1. Schiedsrichter und den Anschreiber zu benachrichtigen, und hat dieser Spieler bereits mit einer anderen Trikotnummer zu einem früheren Zeitpunkt mitgewirkt, wird gegen diesen Spieler ein Technisches Foul verhängt.

- F Kommentar:** Ein Technisches Foul
- a) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen.
 - b) welches aus einem anderen Grund dem Trainer angerechnet wird, wird mit einem „B“ eingetragen.

Die Art des Technischen Fouls – ob ein „C“-Foul oder ein „B“-Foul – teilt der Schiedsrichter dem Anschreiber verbal mit.

- G Kommentar:** Ein Trainer darf während des laufenden Spiels mit seinen Spielern auf dem Spielfeld sprechen, vorausgesetzt, er verlässt nicht den Mannschaftsbank-Bereich.

- H Situation:** A1 sind zwei Freiwürfe zugesprochen worden. Der Korb, auf den geworfen werden soll, befindet sich am anderen Ende des Spielfelds. Vor der Ausführung seiner Freiwürfe geht A1 zur Seitenlinie, um von seinem Trainer Anweisungen zu erhalten.

Regelung: Der Trainer darf mit diesem Spieler sprechen. Allerdings darf sich dadurch die Ausführung der Freiwürfe nicht verzögern. Gegebenenfalls wird der Schiedsrichter den Ball an der Freiwurflinie niederlegen und mit dem Zählen der fünf Sekunden beginnen, innerhalb derer der Freiwurf auszuführen ist.

- I Situation:** Während der Ausführung von Freiwürfen geht ein Spieler zur Seitenlinie an seinen Mannschaftsbank-Bereich und erhält von seinem Trainer taktische Anweisungen.

Regelung: Dies ist erlaubt, da es den Spielablauf nicht beeinträchtigt.

- K Kommentar:** Für alle Personen, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein dürfen, gilt allgemein, dass sie ihre Mannschaft auf dem Spielfeld anfeuern dürfen, solange dieses Verhalten nicht beleidigend oder herabsetzend für Gegenspieler und Schiedsrichter ist. Zurufe von der Bank wie „Schrittfehler“, „Foul“, „Drei-Sekunden“ usw. sind Versuche, die Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen. Diese Versuche sind nach einer Verwarnung, in gravierenden Fällen auch ohne Verwarnung sofort mit einem Technischen Foul gegen den Trainer („B“) zu bestrafen.

- L Kommentar:** Ein Technisches Foul („B“) ist u. a. in folgenden Fällen gegen den Trainer zu verhängen:

- a) Bei Fehlverhalten einer Person, die in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf.
- b) Es sind bei laufender Spieluhr und während der Ausführung von Freiwürfen mehr als fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.
- c) Ein Spieler wird wieder eingewechselt, der bereits zuvor wegen seines 5. Fouls das Spielfeld hatte verlassen müssen, und nimmt bei laufender Spieluhr am Spiel teil, bevor der Fehler entdeckt wird.
- d) Eine Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, wird disqualifiziert.
- e) Einem Trainer wird wegen Spielverzögerung eine weitere Auszeit angerechnet, aber seiner Mannschaft steht keine weitere Auszeit mehr zur Verfügung.
- f) Weitere Personen, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein dürfen, verlassen während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld den Mannschaftsbank-Bereich, oder der 1. Trainer-Assistent tut dies, ohne anschließend

die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. Zusätzlich sind alle Beteiligten zu disqualifizieren.

- g) Ein Mannschaftsbegleiter, der auf dem Anschreibebogen eingetragen ist (1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler) und in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, verlässt während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld diesen Bereich und beteiligt sich aktiv an der Auseinandersetzung. Bei jeder einzelnen dieser Personen wird ein „D“ eingetragen und die freien Kästchen bzw. der Platz hinter dem 5. Kästchen mit „F“ aufgefüllt.
- h) Ein Mannschaftsbegleiter, der nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen ist und in seinem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, verlässt während einer gewalttätigen Auseinandersetzung auf dem Spielfeld diesen Bereich und beteiligt sich aktiv an der Auseinandersetzung. Für jede einzelne dieser Personen wird gegen den Trainer ein Technisches Foul verhängt. Diese werden beim Trainer als „B“-Foul eingetragen und eingekreist, führen aber nicht zu einer automatischen Disqualifikation (GD) des Trainers.

M **Kommentar:** In folgenden Situationen führen die administrativen Verstöße nicht zu Technischen Fouls:

- a) Bei einem Spieler ist eine falsche Trikotnummer auf dem Anschreibebogen eingetragen.
- b) Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zu den bestätigten Ersten Fünf gehört.
- c) Zu Beginn des zweiten oder eines späteren Spielabschnitts kommt ein Spieler neu auf das Spielfeld, ohne sich beim Anschreiber anzumelden.
- d) Ein Arzt betritt das Spielfeld, um einen verletzten Spieler zu behandeln, ohne sich hierzu die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen.

N **Kommentar:** Der Hallensprecher darf mit seinen Mitteln weder die Zuschauer aufhetzen noch Schiedsrichter-Entscheidungen in irgendeiner Weise kommentieren. Gegen ihn kann zwar kein Technisches Foul verhängt werden, aber er kann verwarnet und gegebenenfalls seiner Funktion entbunden werden. Gleiches gilt für weitere Personen am Anschreibertisch wie Scouter oder Musik-Einspieler.

37-1 Erklärung: Ein Disruptive Foul ist ein illegaler Kontakt eines Spielers an einem Gegenspieler, dessen Härte unterhalb der eines Flagrant Fouls liegt und der den Spielfluss unterbrechen und die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligen soll. Die Kriterien für ein Disruptive Foul lauten:

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

Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.

Ein Disruptive Foul führt nicht zu einer Spieldisqualifikation.

37-2 Beispiel: Mannschaft A beginnt einen Schnellangriff. Bevor A1 seine Korbwurfaktion beginnt, greift B1 den Arm von A1, ohne dabei den Ball direkt spielen zu wollen.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von B1. Der Kontakt ist unnötig, unterbricht den Schnellangriff und geschieht vor Beginn der Korbwurfaktion.

37-3 Beispiel: Mannschaft A erlangt Ballkontrolle und beginnt einen Schnellangriff. Bevor A1 seine Korbwurfaktion beginnt, greift B1 seitlich am Körper vorbei das Trikot von A1, ohne dabei den Ball direkt spielen zu wollen.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von B1. Der Kontakt ist unnötig, kein legitimer Versuch, den Ball direkt zu spielen, unterbricht den Schnellangriff und geschieht vor dem Beginn der Korbwurfaktion.

37-4 Beispiel: A1 läuft einen Schnellangriff und hat seine Korbwurfaktion begonnen. Dabei macht B1 einen unnötigen Kontakt, ohne dabei den Ball direkt spielen zu wollen.

Regelung: Sobald der Angreifer seine Korbwurfaktion begonnen hat, gilt das Kriterium für ein Disruptive Foul nicht mehr. Der Kontakt ist vom Schiedsrichter je nach Relevanz der Aktion oder Schwere des Kontakts nach den Kriterien für ein Persönliches oder Flagrant Foul zu beurteilen.

37-5 Beispiel: B1 versucht bei einem Schnellangriff von Mannschaft A, direkt den Ball zu spielen, und macht einen normalen, aber illegalen Kontakt am Unterarm von A1.

Regelung: Dies ist kein Disruptive Foul von B1, nur weil der Kontakt bei einem Schnellangriff geschieht. Sofern der Kontakt nicht nach den Kriterien für ein Disruptive oder Flagrant Foul beurteilt wird, ist das ein Persönliches Foul.

37-6 Beispiel: Bei noch 30 Sekunden im 4. Viertel fängt A1 den Ball vom Einwerfer A2. Mitten auf dem Spielfeld umfasst B1 mit beiden Armen A1, um die Spieluhr zu stoppen. B1 versucht nicht den Ball zu spielen.

Regelung: Sofern der Kontakt nicht das Kriterium eines Flagrant Fouls erfüllt, ist dies ein Disruptive Foul. Der Kontakt ist unnötig, geschieht nur, um gegen Ende des 4. Viertels die Spieluhr zu stoppen ohne direkt den Ball spielen zu wollen.

37-7 Beispiel: Bei noch 18 Sekunden in der Verlängerung stößt B1 vorsätzlich den Dribbler A1 irgendwo auf dem Spielfeld ohne den Ball spielen zu wollen.

Regelung: Sofern der Kontakt nicht das Kriterium eines Flagrant Fouls erfüllt, ist dies ein Disruptive Foul. Der Kontakt ist unnötig, geschieht nur, um gegen Ende der Verlängerung die Spieluhr zu stoppen, ohne direkt den Ball spielen zu wollen.

37-8 Beispiel: Bei noch 10 Sekunden im 4. Viertel (3. Mannschaftsfoul B) fängt A1 den Ball und beginnt einen Wurf aus der Bewegung. Bei der Aufwärtsbewegung von A1 zieht B1 hinten am Trikot von A1, ohne den Ball spielen zu wollen.

Regelung: Der Kontakt geschah in der Korbwurfaktion. Sofern der Kontakt nicht das Kriterium eines Flagrant Fouls erfüllt, ist dies ein Disruptive Foul. Der Kontakt ist unnötig, geschieht nur, um gegen Ende des 4. Viertels die Spieluhr zu stoppen ohne direkt den Ball spielen zu wollen.

a) Wenn der Korbwurf von A1 erfolgreich ist, zählt der Korb und A1 erhält einen zusätzlichen Freiwurf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

b) Wenn der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich ist, erhält A1 zwei oder drei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

37-9 Beispiel: A1 dribbelt bei einem Schnellangriff zum Korb, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben. B1 verursacht von hinten einen illegalen Kontakt an A1, der als Foul gepfiffen wird.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von B1.

37-10 Beispiel: Während A1 seinen Schnellangriff beendet und bevor er den Ball in seinen Händen aufnimmt, um seine Korbwurfaktion zu beginnen, entsteht durch B1 beim Versuch, den Ball zu stehlen, ein Kontakt von hinten am Arm von A1. Es befindet sich kein Verteidiger zwischen A1 und dem gegnerischen Korb.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von B1.

37-11 Beispiel: Während A1 seinen Schnellangriff im Vorfeld an der Freiwurflinie beendet und nachdem er den Ball in seinen Händen aufnimmt, um seine Korbwurfaktion zu beginnen, entsteht durch B1, beim Versuch den Ball wegzutippen, ein Kontakt von hinten am Arm von A1. Es befindet sich kein Verteidiger zwischen A1 und dem gegnerischen Korb.

Regelung: Der Kontakt geschah, nachdem die Korbwurfaktion begonnen wurde. Deshalb wurde das Kriterium für ein Disruptive Foul nicht erfüllt. Sofern der Kontakt von B1 nicht nach den Kriterien für ein Flagrant Foul beurteilt wird, ist das ein Persönliches Foul.

37-12 Beispiel: A1 passt aus seinem Rückfeld zu A2, der im Vorfeld mit einem Schnellangriff zum gegnerischen Korb zieht. Es befindet sich kein Verteidiger zwischen A2 und dem Korb. A2 springt hoch und bevor er den Ball fangen kann, wird er von B1 von hinten gefoult. Gegen B1 wird ein Foul verhängt.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von B1, weil er den illegalen Kontakt von hinten an einem zum Korb ziehenden Spieler verursacht hat, der keinen Verteidiger zwischen A2 und dem Korb hatte.

37-13 Beispiel: B1 tippt in seinem Rückfeld dem Dribbler A1 den Ball weg. Dann versucht B1, die Ballkontrolle zu erlangen. Ohne einen Gegenspieler zwischen B1 und dem gegnerischen Korb zu haben, verursacht A2 von hinten oder von der Seite an B1 einen Kontakt.

Regelung: Dies ist ein Disruptive Foul von A2. Der illegale Kontakt wurde von der Seite oder von hinten an einem zum Korb ziehenden Spieler verursacht, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben.

37-14 Beispiel: A1 hat den Ball in seinem Rückfeld in den Händen. A2 zieht im Vorfeld mit einem Schnellangriff zum gegnerischen Korb. Es befindet sich kein Verteidiger zwischen A2 und dem Korb. Bevor der Pass von A1 zu A2 die Hände verlassen hat, wird A2 von B1 von hinten gefoult.

Regelung: Dies erfüllt nicht die Kriterien für ein Disruptive Foul von B1. Der Ball hat die Hände von A1 zum Pass noch nicht verlassen. Sofern der Kontakt nicht nach den Kriterien für ein Flagrant Foul beurteilt wird, ist das ein Persönliches Foul.

38-1 Erklärung: Ein Flagrant Foul ist ein illegaler Kontakt eines Spielers an einem Gegenspieler, der gegen den Geist des Spiels und die Regeln des Fair Play verstößt und dessen Härte und fehlende Rücksicht die Grenzen eines Persönlichen oder Disruptive Fouls überschreitet. Die Kriterien für ein Flagrant Foul lauten:

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

Ein Flagrant Foul zählt zu den Fouls, die zu einer Spieldisqualifikation (GD) führen.

38-2 Beispiel: A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie. B1 versucht nicht, an den Ball zu kommen, und schlägt A1 übertrieben hart.

Regelung: Dies ist ein Flagrant Foul von B1. Der Kontakt ist eine basketballuntypische Aktion und überschreitet die Grenzen zu einem Persönlichen Foul.

38-3 Beispiel: A1 befindet sich in einer Korbwurfaktion für drei Punkte in der Luft. B1 dringt rücksichtslos in den Zylinder von A1 ein. Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, landet A1 auf dem Fuß von B1. Durch diesen Kontakt von B1 verletzt sich A1 am Fußgelenk oder anderen Körperteilen.

Regelung: Dies ist ein Flagrant Foul von B1 wegen seiner rücksichtslosen und gefährlichen Aktion.

38-4 Beispiel: A1 befindet sich bei einem Dunking-Versuch in der Luft. B1 bewegt sich unter A1, der dadurch sein Gleichgewicht verliert und heftig auf dem Spielfeld landet.

Regelung: Dies ist ein Flagrant Foul von B1 wegen seiner rücksichtslosen und gefährlichen Aktion.

38-5 Beispiel: Nach einem erfolglosen Korbwurf fängt B1 den Rebound und wird sofort von A2 am Arm gefoult. Daraufhin schlägt B1 mit seinem Ellbogen heftig auf die Brust von A2.

Regelung: Dies ist ein Persönliches Foul von A2 und ein Flagrant Foul von B1 wegen seiner gewalttätigen und gefährlichen Aktion.

38-6 Beispiel: A1 befindet sich bei einem Korbleger in der Luft. B1 verursacht einen übertrieben harten Kontakt an A1, indem er die Schulter von A1 herunterdrückt, um ihn zu stoppen.

Regelung: Dies ist ein Flagrant Foul von B1, da der übertriebene Kontakt die Grenze zu einem Persönlichen Foul überschreitet.

38-7 Beispiel: A1 zieht in die Zone. Nachdem A1 den Ball aufgenommen und seine Korbwurfaktion begonnen hat, schwingt B1 seinen Arm, um den Ball abzulenken. Dabei entsteht durch Herunterreißen oder Durchziehen ein harter Kontakt am Arm von A1.

Regelung: Dies ist ein Flagrant Foul von B1, da der übertriebene Kontakt die Grenze zu einem Persönlichen Foul überschreitet.

39-1 Erklärung: Ein Disqualifizierendes Foul ist ein eklatant grob unsportliches Verhalten eines Spielers, Ersatzspielers, Trainers, Assistenztrainers, ausgeschlossenen Spielers und Mannschaftsbegleiters.

39-2 Beispiel: Nach einer Spielunterbrechung durch einen Ausball geraten A1 und B1 aneinander. B1 schlägt dann in aggressiver Weise mit seinen Ellbogen und trifft den Hals von A1.

Regelung: B1 wird für sein flagrant grob unsportliches Verhalten disqualifiziert. Die Art der Aktion und die Schwere des Kontakts gehen über die Grenze zu einem Flagrant Foul hinaus. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-3 Beispiel: Nachdem das Spiel wegen einer Wurfuhr-Regelübertretung unterbrochen wurde, geraten A1 und B1 aneinander. B1 stößt mit dem Kopf ins Gesicht von A1.

Regelung: B1 wird für sein flagrant grob unsportliches Verhalten disqualifiziert. Die Art der Aktion und die Schwere des Kontakts gehen über die Grenze zu einem Flagrant Foul hinaus. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-4 Erklärung: Mit einer Disqualifikation verliert eine Person das Recht, in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein zu dürfen und kann daher für weiteres unsportliches Verhalten nicht mehr bestraft werden.

39-5 Beispiel: A1 wird wegen grob unsportlichen Verhaltens disqualifiziert. Er verlässt das Spielfeld und beleidigt dabei einen Schiedsrichter.

Regelung: A1 wurde bereits disqualifiziert und kann für sein verbales Fehlverhalten nicht mehr bestraft werden. Der 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar, falls anwesend, sendet einen Bericht über diesen Vorfall an die spielleitende Stelle.

39-6 Erklärung: Bei einer Disqualifikation aufgrund grob unsportlichen Verhaltens ohne Kontakt ist die Strafe dieselbe wie bei einer Disqualifikation mit Kontakt.

39-7 Beispiel: A1 begeht einen Schrittfehler. Aus Frustration darüber beleidigt er den Schiedsrichter und wird disqualifiziert.

Regelung: A1 wird zum disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird ihm mit einem „D“ angeschrieben. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-8 Erklärung: Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird ihm mit einem „D“ angeschrieben.

Wird eine andere Person aus dem Mannschaftsbank-Bereich disqualifiziert, wird dies dem Trainer als Technisches Foul („B“ oder „BD“) angeschrieben. Die Strafe ist dieselbe wie bei jedem anderen Disqualifizierenden Foul.

39-9 Beispiel: Gegen A1 wird sein 5. Persönliches Foul (2. Mannschaftsfoul A) verhängt. Auf dem Weg zur Mannschaftsbank

- a) beleidigt A1 einen Schiedsrichter.
- b) schlägt A1 mit der Faust B2 ins Gesicht

In beiden Fällen wird gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul verhängt.

Regelung: Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Für seine Schiedsrichter-Beleidigung oder seinen Schlag gegen B2 wird A1 zu einem disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird bei A1 mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B“) angeschrieben.

- a) Ein Spieler oder Ersatzspieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.
- b) B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-10 Erklärung: Ein Disqualifizierendes Foul ist jedes grob unsportliche Verhalten eines Spielers oder einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Dazu gehören Aktionen

- gegen eine Person der gegnerischen Mannschaft, Schiedsrichter, Kampfrichter, Kommissar und Zuschauer.
- gegen ein Mitglied der eigenen Mannschaft.
- durch welche die Spielausrüstung bewusst beschädigt wird.

39-11 Beispiel: Es kommt zu folgendem grob unsportlichem Verhalten:

- a) A1 schlägt seinen Mitspieler A2.
- b) A1 verlässt das Spielfeld und schlägt einen Zuschauer.
- c) A6 schlägt in seinem Mannschaftsbank-Bereich seinen Mitspieler A7.
- d) A6 schlägt auf den Anschreibertisch und beschädigt dabei die Wurfuhr.

Regelung: In den Fällen

- a) und b) wird A1 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird ihm mit einem „D“ angeschrieben.
- c) und d) wird A6 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird bei ihm mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B“) angeschrieben.

Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-12 Erklärung: Wurde ein Spieler disqualifiziert und zeigt auf dem Weg zu seinem Umkleieraum ein Verhalten wie bei einem **Flagrant** oder Disqualifizierenden Foul, werden diese zusätzlichen Aktionen nicht spielrelevant bestraft, sondern der spielleitenden Stelle berichtet.

39-13 Beispiel: A1 wurde wegen Beleidigung des Schiedsrichters disqualifiziert. Auf dem Weg zu seinem Umkleieraum

- a) stößt er B1 weg nach Art eines **Flagrant** Fouls.
- b) schlägt er B1 nach Art eines Disqualifizierenden Fouls.

Regelung: Nachdem A1 disqualifiziert wurde, kann ihm kein weiteres Foul angeschrieben und bestraft werden. Das Verhalten von A1 muss durch den 1. Schiedsrichter oder den Kommissar, falls anwesend, an die spielleitende Stelle berichtet werden.

In beiden Fällen erhält ein Spieler der Mannschaft B für das Disqualifizierende Foul von A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Eine **Spieldisqualifikation** (GD) eines Spielers, Trainers oder Spielertrainers entsteht durch ein wiederholt unsportliches Verhalten, für das ein **zweites** Technisches oder **Flagrant** Foul verhängt wird.

Eine **Disqualifikation** eines Mannschaftsmitglieds oder einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf, entsteht durch ein grob unsportliches Verhalten, für das ein Disqualifizierendes Foul verhängt wird.

Art der Disqualifikation	Spieldisqualifikation (GD)	Normale Disqualifikation
Definitionen:	Siehe Artikel 36 bis 38,	Beispiele siehe B .
Gegen wen verhängt:	Spieler, Trainer, Spielertrainer.	Spieler, Trainer, alle Personen im Mannschaftsbank-Bereich.
Eintrag auf dem Anschreibebogen (Vorderseite):	„GD“ direkt hinter dem Foul.	Spielminute mit einem hochgestellten kleinen „D“. Im nächsten Foulkästchen bzw. im Raum dahinter ein großes „D“. Disqualifikation einer Person des Mannschaftsbank-Bereichs: Beim Trainer mit einem Technischen Foul („BD“). Ist diese Person auf dem Anschreibebogen (Spieler, 1. Trainer-Assistent, ausgeschlossener Spieler), werden die verbleibenden Foulkästchen mit „D“ aufgefüllt.
Eintrag auf dem Anschreibebogen (Rückseite):	Kein Vermerk.	Vermerk über die Disqualifikation.
Bestrafung:	Nur das zu der Spieldisqualifikation führende Technische Foul der Kategorie 1 oder Flagrant Foul: Ein Freiwurf oder zwei Freiwürfe plus Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld.	Das Disqualifizierende Foul: Zwei Freiwürfe plus Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld.
Die disqualifizierte Person:	Muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben oder bis zum Spielende das Gebäude der Spielhalle verlassen.	
Bericht an die spielleitende Stelle:	Nein	Ja
Schiedsrichter-Handzeichen:	Kein Handzeichen. Person wird aus der Halle verwiesen.	Disqualifizierendes Foul (Handzeichen Nr. 52).

- B** **Kommentar:** Folgende Situationen sind Beispiele, die sofort zu einer Disqualifikation führen:
- Tätlichkeiten gegen Schiedsrichter.
 - Tätlichkeiten gegen Spieler.
 - Beleidigungen oder körperliche Bedrohungen eines Schiedsrichters, Kommissars, Mannschaftsmitglieds oder Mitglieds des Kampfgerichts, wie
 - herabsetzende oder obszöne Gesten.
 - beleidigende Ausdrücke allgemeiner, sexistischer oder rassistischer Art.
 - beleidigende Gesten oder Formulierungen, welche die Neutralität des Schiedsrichters in Frage stellen sollen.
 - Eindeutige optische oder verbale Beleidigungen sowie Tätlichkeiten gegenüber Zuschauern.
 - Grobe **Flagrant** Fouls, bei denen die Verletzung eines Spielers billigend in Kauf genommen wird.
 - Ein Trainer oder 1. Trainer-Assistent verlässt bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung den Mannschaftsbank-Bereich und trägt nicht zur Wiederherstellung der Ordnung bei.
 - Ein Trainer bearbeitet Mannschaftsbank, Banden, Wechselbank/Stuhl usw. mit seinen Füßen, bzw. schleudert Gegenstände auf das Spielfeld.
 - Ein Trainer macht in eindeutiger Art und Weise beleidigende Gesten oder Äußerungen in Richtung des gegnerischen Mannschaftsbank-Bereichs oder der Schiedsrichter.
 - Ein Trainer stürzt zum Anschreibertisch und schreit den Kommissar und/oder Mitglieder des Kampfgerichts an.
- C** **Kommentar:** In einem Bericht an die spielleitende Stelle muss der Schiedsrichter bzw. Kommissar, falls anwesend, den zur Disqualifikation führenden Sachverhalt genau, aber frei von subjektiven Wertungen beschreiben. Bei optischen Beleidigungen sind die Gesten eindeutig zu beschreiben und verbale Beleidigungen sind wörtlich zu zitieren. Formulierungen wie „Spieler N. wurde wegen Beleidigung (bzw. unsportlichen Verhaltens) disqualifiziert“ sind für die spielleitende Stelle für eine Beurteilung des Vorfalles wertlos.
- D** **Kommentar:** Kritisiert ein Mannschaftsmitglied eine Entscheidung in sachlicher Form und ohne die Öffentlichkeit mit einzubeziehen, darf ein Schiedsrichter bzw. Kommissar dies auch „überhören“ oder deeskalierend reagieren. Schiedsrichter bzw. Kommissar müssen mit einem guten Gespür für die aktuelle Situation und Stimmungslage alles tun, um die Situation zu beruhigen. Sie dürfen keinesfalls eigene Emotionen zeigen oder sich gar dadurch leiten lassen. Andererseits dürfen sie sich aber nichts gefallen lassen, was ihrem Ansehen und Autorität abträglich ist, vor allem wenn es von weiteren Personen so wahrgenommen werden kann.
- E** **Situation:** A1 führt einen Korbleger aus und wird dabei von B1 so heftig von hinten gestoßen, dass er gegen den Stützpfeiler der Korbanlage prallt. Der Ball geht in den Korb.
Regelung: B1 wird disqualifiziert. Der Korb zählt und A1 erhält zusätzlich einen Freiwurf. Verletzt sich dadurch A1 und kann nicht weiterspielen, wirft der für ihn eingewechselte Ersatzspieler den zusätzlichen Freiwurf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- F** **Situation:** Der auf der Mannschaftsbank sitzende Ersatzspieler A6 ist über eine Schiedsrichter-Entscheidung so erregt, dass er wild gestikulierend auf den Schiedsrichter zuläuft und ihn dabei verbal oder durch Gesten beleidigt.
Regelung: A6 ist sofort zu disqualifizieren. Auf dem Anschreibebogen werden in seiner persönlichen Foulzeile alle noch freien Foulkästchen mit einem „D“ versehen. Beim Trainer A wird ein Technisches Foul („B“) angeschrieben. Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- G** **Situation:** Eine disqualifizierte Person weigert sich, in den Umkleideraum seiner Mannschaft zu gehen bzw. das Gebäude zu verlassen.
Regelung: Nach einer angemessenen Wartezeit kann der 1. Schiedsrichter das Spiel abbrechen.

40-1 Erklärung: Eine Gewalttätigkeit bedeutet körperliche Gewalt, die Boxen, Treten oder aggressives Stoßen einschließen kann.

Heben sich nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung alle Strafen auf, erhält die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war oder welcher der Ball zustand, Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

40-2 Beispiel: Mannschaft A hat Ballkontrolle seit

- a) 20 Sekunden,
- b) 5 Sekunden,

als auf dem Spielfeld eine gewalttätige Auseinandersetzung entsteht. Die Schiedsrichter disqualifizieren je zwei Ersatzspieler beider Mannschaften wegen Verlassens ihres Mannschaftsbank-Bereichs.

Regelung: Mannschaft A, die vor der gewalttätigen Auseinandersetzung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand, mit

- a) 4 Sekunden
 - b) 19 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

40-3 Erklärung: Einem Trainer wird ein einziges Technisches Foul angerechnet für die Disqualifikation von ihm selbst, seines 1. Trainer-Assistenten (falls einer von ihnen oder beide nicht die Schiedsrichter dabei unterstützen, die Ordnung wiederherzustellen), Ersatzspielern, ausgeschlossenen Spielern oder Mannschaftsbegleitern, die während einer Gewalttätigkeit den Mannschaftsbank-Bereich verlassen. Wird der Trainer disqualifiziert, wird dies bei ihm mit einem „D“ angeschrieben. Betrifft dieses Technische Foul nur die Disqualifikation anderer Personen aus seinem Mannschaftsbank-Bereich, wird dies dem Trainer mit einem „B“ oder „BD“ angeschrieben. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe ohne Aufstellung und Einwurf für die gegnerische Mannschaft.

Jedes weitere Disqualifizierende Foul wird mit zwei Freiwürfen ohne Aufstellung und Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.

Alle Strafen werden ausgeführt, sofern sich nicht gleiche Strafen gegen beide Mannschaften aufheben. In diesem Fall geht das Spiel weiter wie nach einem Disqualifizierenden Foul mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

40-4 Beispiel: Während einer gewalttätigen Auseinandersetzung betritt A6 das Spielfeld und wird deshalb disqualifiziert.

Regelung: Das Foul wird bei A6 mit einem „D“ angeschrieben und die weiteren Kästchen werden mit „F“ aufgefüllt. Beim Trainer A wird dies als Technisches Foul („B“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

40-5 Beispiel: A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und B6 betreten das Spielfeld, beteiligen sich aber nicht an der Schlägerei. A7 betritt auch das Spielfeld und schlägt B1 mit der Faust ins Gesicht.

Regelung: A1 und B1 werden disqualifiziert („D“). A7 wird disqualifiziert („D“). Auf dem Anschreibebogen werden die verbleibenden Foulkästchen von A7 mit „F“ aufgefüllt. A6 und B6 werden disqualifiziert („D“), weil sie während einer Gewalttätigkeit das Spielfeld betreten haben. Auf dem Anschreibebogen werden die hinter dem „D“ verbleibenden Foulkästchen von A6 und B6 mit „F“ aufgefüllt. Gegen Trainer A und Trainer B werden dafür je ein technisches Foul („B“) verhängt. Die Strafen für die beiden Disqualifizierenden Fouls (A1 und B1) und die beiden Technischen Fouls (A6 und B6) heben sich auf. Die Strafe für die aktive Beteiligung von A7 wird ausgeführt. Der für B1 eintretende Spieler wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

40-6 Beispiel: A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und Team-Manager A betreten das Spielfeld und beteiligen sich an der Schlägerei.

Regelung: A1 und B1 werden disqualifiziert („D“), die Strafen heben sich auf. Gegen Trainer A wird ein Technisches Foul („B“) verhängt, weil A6 und Team-Manager A den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben. A6 ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren („D“). Auf dem Anschreibebogen werden alle hinter dem „D“ verbleibenden Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Team-Manager A ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren. Seine Disqualifikation wird Trainer A als Technisches Foul („BD“) ohne Kreis um die Spielminute angeschrieben, da bei einer Gewalttätigkeit die Fouls gegen Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die namentlich nicht auf dem Anschreibebogen stehen, nicht zu den Trainerfouls für eine Spieldisqualifikation zählen.

Spieler der Mannschaft B werfen insgesamt sechs Freiwürfe ohne Aufstellung: zwei für das Technische Foul gegen Trainer A, weil A6 und Team-Manager A das Spielfeld betreten haben, zwei Freiwürfe für die Disqualifikation von A6 für seine aktive Teilnahme an der Auseinandersetzung und zwei Freiwürfe für das Technische Foul gegen Trainer A, weil Team-Manager A an der Auseinandersetzung aktiv teilgenommen hat.

Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

40-7 Beispiel: Trainer A verlässt seinen Mannschaftsbank-Bereich und beteiligt sich an der Schlägerei auf dem Spielfeld, indem er B1 heftig stößt.

Regelung: Trainer A wird disqualifiziert („D“), weil er seinen Mannschaftsbank-Bereich verlassen hat und nicht die Schiedsrichter dabei unterstützt, die Ordnung wiederherzustellen. Gegen Trainer A wird kein weiteres Disqualifizierendes Foul für seine aktive Teilnahme an der Schlägerei verhängt. Auf dem Anschreibebogen werden alle seine noch freien Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

40-8 Beispiel: Während einer Auszeit betreten Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter beider Mannschaften das Spielfeld und bleiben jeweils in der Nähe ihrer Mannschaftsbank. Nun entsteht eine Situation, die zu einer Gewalttätigkeit auf dem Spielfeld führen könnte, und

- a) alle Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren, bleiben in der Nähe ihrer Mannschaftsbank, ohne ihre Positionen zu verlassen.
- b) einige Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren, verlassen ihre Positionen in der Nähe der Mannschaftsbank und einige Spieler beteiligen sich aktiv an den Vorgängen, die zu einer gewalttätigen Situation führen könnte.

Regelung:

- a) Keine Person, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld war, ist zu disqualifizieren.
- b) alle Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren und ihre Positionen in der Nähe der Mannschaftsbank verlassen haben und alle Spieler, die sich aktiv an den Vorgängen beteiligt haben, die zu einer gewalttätigen Situation führen könnte, sind zu disqualifizieren.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Nach einer Gewalttätigkeit müssen Schiedsrichter bzw. der Kommissar, falls anwesend, einen Bericht über den Sachverhalt an die spielleitende Stelle senden.
- B** **Kommentar:** Die Entscheidung auf Spielabbruch liegt im Ermessen des 1. Schiedsrichters. Grundsätzlich muss ein Spiel, wenn es die Umstände zulassen, zu Ende geführt werden.
- C** **Kommentar:** Es gibt Situationen, verursacht durch Zuschauer oder Mannschaftsmitglieder, die es rechtfertigen, ein Spiel abubrechen. Dazu gehören schwere und grobe Tötlichkeiten gegenüber einem Schiedsrichter, bei denen eine Verletzung des Schiedsrichters billigend in Kauf genommen wird. Wenn die Sicherheit der Schiedsrichter nicht mehr gewährleistet oder eine ordnungsgemäße Weiterführung des Spiels nicht mehr möglich ist, muss der 1. Schiedsrichter im Rahmen seiner Zuständigkeit das Spiel abbrechen. Der Spielabbruch ist eine Tatsachenentscheidung.

D Situation:

- a) Der Schiedsrichter verhängt gegen B1 ein Foul. Danach kritisiert B1 lautstark den Schiedsrichter, so dass dieser ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gegen B1 verhängt. Daraufhin stürzt sich B1 auf den Schiedsrichter und versetzt ihm einen Faustschlag.
- b) Während des Spiels stürzt aus einer vorderen Zuschauerreihe ein Zuschauer auf den Schiedsrichter und schlägt auf ihn ein.

Regelung: In beiden Fällen ist das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abubrechen. Ist die Verletzung des 1. Schiedsrichters so stark, dass er die Entscheidung zum Spielabbruch nicht treffen kann, entscheidet der 2. Schiedsrichter. Strafen für Fouls werden nicht mehr ausgeführt. Die Schiedsrichter müssen einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.

E Situation: Während Mannschaft A in Ballkontrolle ist, kommt es auf dem Spielfeld zu einer Gewalttätigkeit. Die Schiedsrichter disqualifizieren folgende Personen, weil sie unzulässig den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben:

- a) Mannschaft A: Ersatzspieler A6
Mannschaft B: Ersatzspieler B6, B7, B8 und 1. Trainer-Assistent B
- b) Mannschaft A: Ersatzspieler A6
Mannschaft B: Ersatzspieler B6

Regelung: Unabhängig von der Anzahl der Personen, die den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben, wird nur jeweils ein Technisches Foul („B“) gegen die beiden Trainer verhängt, deren Strafen sich aufheben. Sofern keine weiteren Foulstrafen auf dem Spielfeld verhängt wurden und keine dieser Personen sich aktiv an der Gewalttätigkeit beteiligt, geht das Spiel in beiden Fällen weiter mit Einwurf A, da sie zum Zeitpunkt des Beginns der Gewalttätigkeiten Ballkontrolle hatte.

F Situation: Als B1 mit dem Ball frei zum Korb läuft, betritt ein Zuschauer das Spielfeld, hält B1 fest und hindert ihn am Korbwurf.

Regelung: Die Schiedsrichter unterbrechen sofort das Spiel. Sie veranlassen über den Ordnungsdienst, dass dieser Zuschauer aus der Halle entfernt wird. Das Spiel geht weiter mit Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der B1 vom Zuschauer gestoppt wurde und mit der restlichen Spielzeit. **Ist nach einem derartigen Einzelfall nach Meinung des 1. Schiedsrichters eine ordnungsgemäße Fortsetzung des Spiels nicht gefährdet, wird das Spiel fortgesetzt.** Die Schiedsrichter haben einen Bericht über den Vorfall an die spielleitende Stelle zu senden.

G Situation: A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als ein Blockfoul von A2 an B2 gepfiffen wird. B2 versetzt A2 einen **Faustschlag**. B6 läuft von der Bank aufs Spielfeld und versucht, B2 festzuhalten. A6 und Betreuer A laufen aufs Spielfeld ins Getümmel, A6 schubst B3 und dann beschimpft Betreuer A die Schiedsrichter. Während die Schiedsrichter versuchen, zu deeskalieren, pfeifen sie ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gegen A1, dann beruhigt sich die Situation.

Regelung: Es liegen Regelverletzungen (Originalstrafe in Klammer) in folgender Reihenfolge vor:

- | | |
|-----------------------------|--|
| a) Offensiv-Foul A2 an B2 | (Einwurf B) |
| b) Disqual. Foul B2 an A2 | (Zwei Freiwürfe A2 plus Einwurf A im Vorfeld) |
| c) Disqual. Foul B6 | (T („B“) für Trainer B, zwei FW A plus EW A) |
| d) Disqual. Foul A6 | (T („B“) für Trainer A, zwei FW B plus EW B) |
| e) Disqual. Foul Betreuer A | (T („BD“) für Trainer A, bereits in d) enthalten) |
| f) Disqual. Foul A6 an B3 | (Zwei Freiwürfe B3 plus Einwurf B im Vorfeld) |
| g) Disqual. Foul Betreuer A | (T („BD“) für Trainer A, zwei FW B plus Einwurf B) |
| h) Technisches Foul A1 | (Ein Freiwurf B) |

Es kompensieren sich die Strafen b) und d), sowie die Strafen c) und f), übrig bleiben die Strafen a), g) und h). Die Strafe h) ist zuerst auszuführen (Technisches Foul), da Strafe g) zwar als Technisches Foul angeschrieben wird, aber ursächlich eine Disqualifikation ist. Da sich also nicht alle Strafen kompensieren, ist auch die Ballkontrolle der Mannschaft A vor Beginn nicht mehr relevant und da weitere Strafen ausgeführt werden, entfällt der Einwurf für die Strafe a).

Das Spiel geht weiter mit den Strafen für h) und g):

- 1) Einem Freiwurf für Mannschaft B ohne Aufstellung, Werfer beliebig,
- 2) Zwei Freiwürfen für Mannschaft B ohne Aufstellung, Werfer beliebig,
- 3) Einwurf B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Anmerkung: Das Verhalten von B6 auf dem Spielfeld (Festhalten seines Mitspielers B2) wurde als Tatsachenentscheidung der Schiedsrichter nicht als aktive Teilnahme an der Gewalttätigkeit gewertet. Dafür gibt es keine zusätzliche Foulstrafe.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Sobald der Ball nach dem 4. Mannschaftsfoul innerhalb eines Viertels belebt wird, d. h. der Ball dem Einwerfer bzw. Freiwurfer zur Verfügung steht, veranlasst der Zeitnehmer, dass der Mannschaftsfoulanzeiger für diese Mannschaft aufgestellt wird.
- B** **Kommentar:** Technische („C“, „B“ und „BD“) und Disqualifizierende Fouls durch Personen des Mannschaftsbank-Bereichs zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.
- C** **Kommentar:** Alle Spielerfouls, die während einer oder mehrerer Verlängerung(en) begangen werden, zählen zu den Mannschaftsfouls des 4. Viertels dieser Mannschaft.
- D** **Kommentar:** Alle Fouls, die während einer Spielpause begangen und einem Spieler angeschrieben werden, zählen zu den Mannschaftsfouls dieser Mannschaft für das folgende Viertel.
- E** **Kommentar:** Die Regeln unterscheiden zwischen den Begriffen „einer Mannschaft steht der Ball zu“ und „einer Mannschaft (einem Spieler) steht der Ball zur Verfügung“. Die erste Aussage betrifft die Mannschaftsfoul-Regel, die zweite die Wurfuhr-Regel:

Der Ball steht einer Mannschaft zu, sobald der Ball bei einem gegnerischen Korberfolg vollständig durch den Korb gefallen ist oder ihr aus anderen Gründen ein Einwurf oder Freiwurf zugesprochen wird. Es gilt: Begeht die Mannschaft ein Foul, die in Ballkontrolle ist oder welcher der Ball zusteht, gibt es dafür keine Freiwürfe gemäß der Mannschaftsfoul-Regel.

Dagegen steht einer Mannschaft der Ball zur Verfügung, sobald der Freiwurfer den Ball zum ersten Freiwurf oder der Einwerfer den Ball zum Einwurf zur Verfügung steht. Ab diesem Zeitpunkt ist die Wurfuhr auf 24, bzw. 14 Sekunden zu setzen, falls damit die Ballkontrolle wechselt.

Anmerkung: Verzögert eine Mannschaft den Einwurf und der Schiedsrichter legt den Ball am Einwurfort auf den Boden, gilt der Ball als übergeben und steht somit dem Einwerfer zur Verfügung.

43-1 Erklärung: In Sonderfällen, also bei mehreren möglichen Strafen während derselben Uhr-Stopp-Phase, müssen die Schiedsrichter besonders auf die Reihenfolge achten, in der Regelübertretungen oder Fouls begangen wurden, um entscheiden zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche Strafen sich aufheben.

43-2 Beispiel: B1 begeht an Werfer A1 ein **Flagrant** Foul. Während sich der Ball in der Luft befindet, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball

- a) verfehlt den Ring.
- b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) geht in den Korb.

Regelung: In allen drei Fällen muss das **Flagrant** Foul von B1 geahndet werden.

- a) Die Wurfuhr-Regelübertretung (der Ball verfehlte den Ring) wird nicht beachtet, da das **Flagrant** Foul von B1 zuerst geschah. A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe ohne Aufstellung.
- b) Es hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe ohne Aufstellung.
- c) A1 erhält zwei oder drei Punkte sowie einen zusätzlichen Freiwurf ohne Aufstellung.

In allen drei Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-3 Beispiel: B1 foulst den Korbwerfer A1. Anschließend, A1 befindet sich immer noch in der Luft, wird A1 auch noch von B2 gefoult.

Regelung: Das Foul von B2 wird nicht geahndet, es sei denn es ist ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul.

43-4 Beispiel: B1 begeht an Dribbler A1 ein **Disruptive oder Flagrant** Foul. Anschließend werden gegen Trainer A und Trainer B je ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Die gleichen Strafen für die Technischen Fouls gegen die Trainer heben sich auf. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-5 Beispiel: B1 foulst den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Der Korb von A1 zählt. Die beiden Foulstrafen sind gleich und heben sich auf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.

43-6 Beispiel: B1 foulst den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend werden gegen A1 und dann gegen Trainer B Technische Fouls verhängt.

Regelung: Der Korb von A1 zählt. Alle Foulstrafen sind gleich und heben sich in der Reihenfolge ihres Entstehens auf. Die Strafen für das Persönliche Foul von B1 und das Technische Foul von A1 heben sich auf. Für das Technische Foul gegen Trainer B wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.

43-7 Beispiel: B1 begeht am erfolgreichen Korbwerfer A1 ein **Flagrant** Foul. Anschließend wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: Der Korb von A1 zählt. Die beiden Foulstrafen sind nicht gleich und heben sich daher nicht auf. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft A1 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-8 Beispiel: B1 foulst Dribbler A1 in dessen Vorfeld. Dies ist das

- a) dritte Mannschaftsfoul B.
- b) fünfte Mannschaftsfoul B.

Anschließend wirft A1 den Ball an den Körper von B1 (Arme, Beine, Rumpf usw.).

Regelung: Gegen B1 wird ein Persönliches, gegen A1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf A im Vorfeld nächst der Stelle, an der sich das Foul von B1 ereignete. Mannschaft A hat die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt. Mannschaft A hat 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

43-9 Beispiel: B1 foult Dribbler A1. Dies ist das

- a) dritte Mannschaftsfoul B.
- b) fünfte Mannschaftsfoul B.

Anschließend wirft A1 aus kurzer Distanz den Ball B1 direkt ins Gesicht.

Regelung: Gegen B1 wird ein Persönliches, gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul ohne Kontakt verhängt.

- a) Der Einwurf A entfällt, da eine weitere Strafe auszuführen ist.
- b) Der Einwechselspieler für A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

In beiden Fällen wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in deren Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-10 Beispiel: Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 in seinem Rückfeld an A1 ein Foul begeht. Danach begeht B2 ein Technisches Foul **der Kategorie 1**.

- a) Das Foul von B1 ist das 4., das von B2 das 5. Mannschaftsfoul B.
- b) Das Foul von B1 ist das 5., das von B2 das 6. Mannschaftsfoul B.
- c) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht nicht in den Korb.
- d) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht in den Korb.

Regelung: In allen genannten Fällen wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung für das Technische Foul von B2. Danach folgt:

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul von B1 geschah und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- c) A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- d) Der Korb von A1 zählt. A1 wirft einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

43-11 Beispiel: Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 ein **Disruptive oder Flagrant** Foul an A1 begeht. Danach wird gegen

- a) A2
 - b) B2
- ein Technisches Foul verhängt.

Regelung: In beiden Fällen wirft ein Spieler der **Mannschaft**

- a) B
- b) A

einen Freiwurf ohne Aufstellung. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 in beiden Fällen zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-12 Erklärung: Ereignen sich während der Ausführung von Freiwürfen Doppelfouls oder andere Fouls mit gleichen Strafen, werden die Fouls angeschrieben, aber die Strafen heben sich auf.

43-13 Beispiel: A1 erhält zwei Freiwürfe.

- a) Nach dem 1. Freiwurf,
- b) Nach dem erfolgreichen 2. Freiwurf, aber bevor Mannschaft B der Ball zum Einwurf von der Endlinie zur Verfügung steht,
- c) Nach dem erfolglosen 2. Freiwurf, aber bevor eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt,
- d) Nach dem erfolglosen 2. Freiwurf, aber nachdem eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt,

begehen A2 und B2 aneinander ein Doppelfoul oder je ein Technisches Foul der Kategorie 1.

Regelung: Die gleichen Strafen für die Fouls von A2 und B2 heben sich auf. Im Fall

- a) wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- b) erhält Mannschaft B Einwurf von der Endlinie.
- c) entsteht eine Sprungball-Situation.
- d) erhält die Mannschaft Einwurf, welche die Ballkontrolle erlangt hatte.

43-14 Erklärung: Der Freiwurf als Strafe für ein Technisches Foul gleich welcher Kategorie wird sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Dies gilt nicht, wenn einem Trainer ein Technisches Foul angeschrieben wird für die Disqualifikation einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Die Strafe für ein derartiges Technisches Foul (2 Freiwürfe und Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch) wird in der Reihenfolge ausgeführt, in der alle Fouls und Regelübertretungen entstanden sind und nachdem gleiche Strafen gegeneinander aufgehoben wurden.

43-15 Beispiel: B1 foult A1 (5. Mannschaftsfoul B). Auf dem Spielfeld entsteht eine gewalttätige Situation. Ersatzspieler A6 betritt das Spielfeld, ohne sich an der Gewaltsituation zu beteiligen.

Regelung: A6 ist zu disqualifizieren, da er während einer gewalttätigen Auseinandersetzung das Spielfeld betreten hat. Gegen Trainer A wird ein Technisches Foul („B“) verhängt. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Technische Foul gegen Trainer A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

43-16 Erklärung: Bleiben nach Doppelfouls oder Streichung von gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, geht das Spiel weiter mit Einwurf für die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

43-17 Beispiel: Während der Spielpause zwischen dem 1. und 2. Viertel werden gegen A1 und B1 Disqualifizierende Fouls oder gegen Trainer A und B je ein Technisches Foul verhängt. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung

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

Regelung: Die gleichen Strafen gegen beide Mannschaften heben sich auf.

In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz. Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal berührt wird, wird der Einwurfpfeil zugunsten der gegnerischen Mannschaft gedreht.

43-18 Beispiel: Dribbler A1 begeht ein Offensiv-Foul oder ein Doppeldribbling. Als das Spiel mit einem Einwurf B fortgesetzt wird, begeht B2 ein Foul an A2 (3. Mannschaftsfoul B)

- a) bevor
 - b) nachdem
- der Ball der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht.

Regelung: Beide Regelverletzungen ereigneten sich während derselben Uhr-Stopp-Phase und

- a) bevor der Ball zum Einwurf B belebt wurde. Daher werden gleiche Strafen aufgerechnet.
Da Mannschaft A vor der ersten Regelverletzung die Ballkontrolle hatte, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Offensiv-Foul oder die Regelübertretung von A1 begangen wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.
- b) nachdem der Ball zum Einwurf B belebt wurde. Daher kann die Strafe für die erste Regelverletzung nicht mehr aufgerechnet werden.

Die Einwurfstrafe für die Regelverletzung von A1 entfällt, da ein Einwurf wegen des Fouls von B2 auszuführen ist. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul gegen B2 verhängt wurde. Bei einem Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A 24 Sekunden und bei einem Einwurf im Vorfeld 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Ereignen sich mehrere Fouls in einer Uhr-Stopp-Phase, ist folgendes zu beachten:
- a) Zuerst ist festzustellen, in welcher Reihenfolge sich die Fouls ereignet haben.
 - b) Fouls mit gleicher Strafe gegen beide Mannschaften werden gegeneinander aufgerechnet. Dabei müssen Strafen in ihrer Gesamtheit verglichen werden, z. B. zwei Freiwürfe plus Ballbesitz sind als eine Einheit zu betrachten.
 - c) Falls mehrere Fouls aufrechenbar sind, geschieht dies in der Reihenfolge ihres Entstehens.
 - d) Strafen, die nicht durch gleiche, gegen die andere Mannschaft verhängte Strafen aufrechenbar sind, bleiben bestehen und werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sich die Fouls ereigneten.
 - e) Die Strafe für ein Technisches Foul **gleich welcher Kategorie** mit einem Freiwurf wird sofort ausgeführt, sofern sie nicht mit einer anderen Foul-Strafe aufgerechnet wird.
 - f) Einwürfe, unabhängig für welche Mannschaft, als Einzelstrafe oder als Bestandteil einer Strafe entfallen, wenn danach weitere Strafen folgen.
- B** **Kommentar:** Treffen beide Schiedsrichter in derselben Spielsituation und fast gleichzeitig Entscheidungen gegen beide Mannschaften (z. B. Schrittfehler von A2 und Foul von B2), müssen sie sich darauf einigen, **welche Regelverletzung** zuerst geschah.
- C** **Situation:** A1 und A2 **begehen** annähernd zur gleichen Zeit **Persönliche Fouls an B2**.
Regelung: Die Schiedsrichter müssen **sich einigen, welcher Spieler das erste Foul begangen hat. Nur dieses wird geahndet, das zweite Foul wird nicht beachtet.**
- D** **Kommentar:** Strafen für Regelverletzungen können nur dann gegeneinander aufgerechnet werden, wenn diese innerhalb derselben Uhr-Stopp-Phase begangen wurden. Diese beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters, der auf eine Regelverletzung folgt, und endet, sobald der Schiedsrichter den Ball dem Freierwerfer, bzw. dem Einwerfer zur Verfügung stellt.
- E** **Kommentar:** Der Zeitraum vor Spielbeginn und die Pausen zwischen allen Spielabschnitten werden jede für sich ebenfalls als Uhr-Stopp-Phase betrachtet.
- F** **Kommentar:** Ereignen sich mehrere **Fouls in der Pause vor dem Spiel oder in der Pause zwischen zwei Spielabschnitten**, werden **gleiche Strafen** in der Reihenfolge ihres Entstehens aufgerechnet. Die übrigbleibenden Strafen werden ausgeführt.
- G** **Situation:** B1 foult A1 (5. Mannschaftsfoul B). **Danach wird zuerst gegen A2 und danach gegen den Trainer B je ein Technisches Foul gleich welcher Kategorie** verhängt.
Regelung: Die gleichen Strafen gegen A2 und Trainer B heben sich auf. A1 erhält zwei Freiwürfe für das Foul von B1.
- H** **Situation:** B1 foult A1 beim Zwei-Punkte-Korbwurf, der Korbwurf ist nicht erfolgreich. **Anschließend wird gegen B2, danach gegen Trainer B je ein Technisches Foul** verhängt.
Regelung: Mannschaft A erhält insgesamt vier Freiwürfe. Die Foulstrafen für die Technischen Fouls werden zuerst ausgeführt. Zuerst werden die Freiwürfe – je ein Freiwurf – für die Technischen Fouls von B2 und Trainer B von jeweils einem Spieler der Mannschaft A geworfen. Anschließend wirft A1 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- I** **Situation:** A1 wirft auf den Korb. Nachdem der Ball seine Hand verlassen hat, wird er noch in der Luft von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb und A1 erhält zwei Freiwürfe. Bevor der Ball A1 zur Verfügung steht, begeht A2 ein Persönliches Foul an B2 (5. Mannschaftsfoul A).

Regelung: A1 erhält zwei Freiwürfe, da er sich noch in der Korbwurfaktion befand. Zum Zeitpunkt des Fouls von A2 stand Mannschaft A der Ball bereits zu, sodass die Strafe hierfür Einwurf B ist, der nach den Freiwürfen von A1 ausgeführt wird.

- K** **Situation:** Während A1 dribbelt, verhängt ein Schiedsrichter ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gegen A2. Die Wurfuhr zeigt sechs Sekunden. Als der Schiedsrichter das Foul dem Anschreiber anzeigt, verhängt ein anderer Schiedsrichter ein Technisches Foul **der Kategorie 1** gegen B2.

Regelung: Die Strafen für beide Technischen Fouls heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball beim ersten Technischen Foul gegen A2 war. Die Wurfuhr läuft mit den restlichen sechs Sekunden weiter.

- L** **Situation:** A1 begeht einen Schrittfehler. Bevor der Ball der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht, wird A2 von B2 gefoult (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Wegen des Schrittfehlers stand Mannschaft B zum Zeitpunkt des Fouls von B2 der Ball zum Einwurf zu, sodass das Foul von B2 nur mit Einwurf bestraft wird. Dadurch haben beide Mannschaften ein Einwurfrecht, welches sich aufhebt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A, da sie zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung Ballkontrolle hatte.

44-1 Erklärung: Die Spieler an den Freiwurf-Reboundplätzen können diese Plätze abwechselnd besetzen. Die übrigen Spieler müssen sich hinter der Drei-Punkte-Linie und hinter der verlängerten Freiwurflinie aufhalten, bis der Freiwurf beendet ist.

44-2 Beispiel: A1 wirft seinen letzten Freiwurf. Kein Spieler der Mannschaft B besetzt einen der Reboundplätze.

Regelung: Die Spieler können die ihnen zustehenden Plätze besetzen. Nehmen sie dieses Recht nicht wahr, müssen sie sich hinter der Drei-Punkte-Linie und hinter der verlängerten Freiwurflinie aufhalten, bis der Freiwurf beendet ist.

44-3 Erklärung: Verletzen beim letzten Freiwurf Spieler beider Mannschaften die Freiwurfbestimmungen, entsteht eine Sprungball-Situation.

44-4 Beispiel: B2 betritt die Zone, bevor der Ball beim letzten Freiwurf die Hände des Freierwerfers verlassen hat. Der Freiwurf von A1 verfehlt den Ring.

Regelung: B2 und A1 begehen eine Regelübertretung. Es entsteht eine Sprungball-Situation.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

A Kommentar: Maximal fünf Spieler dürfen sich bei einem Freiwurf auf den für sie vorgesehenen Plätzen an der Zone aufstellen. Die beiden der Endlinie nächstgelegenen Plätze dürfen nur von Spielern der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden, die nächsten beiden nur von der angreifenden Mannschaft. Einer der beiden Plätze am nächsten beim Freierwerfer darf von der verteidigenden Mannschaft eingenommen werden.

Wird ein Platz nicht von der dafür vorgesehenen Mannschaft beansprucht, kann er frei bleiben, darf aber nicht von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft eingenommen werden.

Die Neutrale Zone ist als eine 40 cm breite Fläche zwischen der ersten und zweiten Position auf beiden Seiten der Zone definiert. Die Spieler an der Zone dürfen diese und die Neutrale Zone erst betreten, wenn der Ball die Hand des Freierwerfers verlassen hat.

Alle anderen Spieler, die sich nicht an der Zone befinden, müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Linie aufhalten, bis der Freiwurf beendet ist. Sie dürfen den Freierwerfer nicht durch ihr Verhalten stören.

B Kommentar: Der Freierwerfer muss eine Position hinter der Freiwurflinie einnehmen und innerhalb des Halbkreises bleiben. Ebenso müssen die Spieler, die während der Ausführung von Freiwürfen an der Zone Aufstellung genommen haben, mit ihren Füßen außerhalb imaginärer Wände bleiben, die durch die Begrenzungslinien der Zone gebildet werden. Dies gilt so lange, bis der Ball die Hände des Freierwerfers verlassen hat. Es ist jedoch zulässig, die Arme in diesem Raum zu haben oder sich in diesen Raum hineinzubeugen, sofern diese Bewegungen die Konzentration des Freierwerfers nicht beeinträchtigen.

C Situation: Während der Ball beim letzten Freiwurf von A1 in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist, springt B1 in die Zone und berührt den Ball.

Regelung: Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich und mit einem Punkt gewertet. Gegen B1 wird ein Technisches Foul **der Kategorie 2** verhängt.

D Situation: Während der Ball beim letzten Freiwurf von A1 in der Luft und auf dem Weg zum Korb ist, versetzt B1 das Spielbrett oder den Ring so in Schwingung, dass der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters deshalb nicht in den Korb geht.

Regelung: Der Freiwurf von A1 wird als erfolgreich und mit einem Punkt gewertet. Gegen B1 wird ein Technisches Foul **der Kategorie 2** verhängt.

E Kommentar: Sofern Spieler beider Mannschaften bei einem Freiwurf gleichzeitig Regelübertretungen begehen, kann kein Punkt gegeben werden, wenn

- a) der Ball auf dem Weg zum Korb berührt wurde, oder
- b) Korb oder Spielbrett berührt wurden, während der Ball auf dem Ring war.

Das Spiel geht weiter mit einer Sprungball-Situation.

Begehen Spieler beider Mannschaften gleichzeitig Regelübertretungen, indem sie die Zone zu früh betreten oder ihre Position hinter der Drei-Punkte-Linie zu früh verlassen, zählt ein eventuell erzielter Korb und die Regelübertretungen werden nicht beachtet. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

- F** **Situation:** Nach dem letzten Freiwurf von A1 rollt der Ball auf dem Ring. A2 springt hoch und tippt den auf dem Ring rollenden Ball in den Korb.
Regelung: Legale Aktion. Zwei Punkte für A2.
- G** **Situation:** Der Freierwerfer hat einen lustigen Einfall. Er wirft den Freiwurf, indem er den Ball auf das Spielfeld prellt. Der Ball geht dann von dort aus in den Korb.
Regelung: Der Korb zählt nicht, da ein Freiwurf beendet ist, sobald der Ball das Spielfeld berührt.
- H** **Kommentar:** Unsportliche Aktionen wie Wedeln mit den Armen, verbale Störungen etc. insbesondere durch den Verteidiger, der dem Freierwerfer am nächsten steht, führen bei einem erfolglosen Freiwurf zu einer Wiederholung des Freiwurfs.
- I** **Situation:** Beim ersten von zwei oder drei Freiwürfen bzw. bei einem Freiwurf, auf den noch eine Einwurfstrafe folgt, begeht der Freierwerfer eine Regelübertretung.
Regelung: Ist der Freiwurf erfolgreich, zählt er nicht. Dem Freierwerfer steht jedoch noch der 2. bzw. 3. Freiwurf zu, bzw. das Spiel geht weiter mit Einwurf.
- K** **Kommentar:** Wird der Ball bei einem Freiwurf durch das sich zusammenziehende Netz wieder nach oben aus dem Ring herausgeschleudert, zählt dieser Freiwurf nicht. Das Spiel geht weiter, als ob der Ball vom Ring abgeprallt wäre.
Anmerkung: Ein zu enges Netz muss nach einem solchen Vorfall ausgetauscht werden bzw. ist so aufzuschneiden, dass der Ball sicher durchfallen kann.
- L** **Kommentar:** Verfehlt der letzte Freiwurf den Korb und berührt nicht den Ring, ist dies eine Regelübertretung des Freierwerfers und der Einwurf für die Gegenmannschaft erfolgt in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- M** **Situation:** Beim letzten Freiwurf von A1 springt der Ball vom Ring hoch und kann noch in den Korb fallen. B1 tippt den fallenden Ball
a) weg.
b) versehentlich in den eigenen Korb.
Regelung: Die Aktion von B1 ist legal. Im Fall b) zählt der Korb zwei Punkte, die dem gegnerischen Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben werden.

45-1 **Erklärung:** Fehler der 1. Kategorie können von den Schiedsrichtern nur dann korrigiert werden, wenn in einer der folgenden Situationen 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
- Anschreiber Fehler, 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.

Fehler der 2. Kategorie können von den Schiedsrichtern nur dann korrigiert werden, wenn in einer der folgenden Situationen eine Regel falsch angewendet wurde:

- Fehler bei der Wurfuhr durch technisches Versagen oder Fehlbedienung durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

45-2 **Erklärung:** Damit Fehler der 1. Kategorie korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht wie folgt erkannt und korrigiert 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, aber 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 während der 5:00 Minuten einer Verlängerung, muss der Fehler erkannt und korrigiert werden, bevor der Ball wieder belebt wird, nachdem die Schiedsrichter zum ersten Mal **nach dem Fehler das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben**.

45-3 **Beispiel:** B1 foult A1 bei 3:37 auf der Spieluhr im 2. Viertel (4. Mannschaftsfoul B). A1 erhält irrtümlich zwei Freiwürfe. Der Fehler wird erkannt bei

- a) 4:48 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- b) 0:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung: Im Fall

- a) ist der Fehler nun korrigierbar.
- b) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

45-4 **Beispiel:** B1 foult A1 bei 2:13 auf der Spieluhr im 4. Viertel (6. Mannschaftsfoul B). A1 stehen zwei Freiwürfe zu, der Schiedsrichter weist jedoch A2 an, die Freiwürfe auszuführen. Der Fehler wird erkannt bei

- a) 1:49 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als das Spiel zum ersten Mal nach dem Fehler unterbrochen wird.
- b) 1:23 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als das Spiel zum dritten Mal nach dem Fehler unterbrochen wird.

Regelung: Im Fall

- a) ist der Fehler nun korrigierbar.
- b) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

45-5 **Beispiel:** Bei 1:14 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird A1 bei seinem Korbwurf für zwei Punkte von B1 gefoult. Obwohl dabei kein Korb erzielt wurde, gibt der Schiedsrichter zwei Punkte und einen Bonusfreiwurf für A1. Der Fehler wird erkannt

- a) bevor das Spiel nach dem Freiwurf fortgesetzt wird.

- b) als das Spiel nach dem Freiwurf bei 0:59 auf der Spieluhr zum ersten Mal unterbrochen wird.
- c) während der Spielpause zwischen dem 4. Viertel und der 1. Verlängerung.
- d) bei 3:59 auf der Spieluhr in der 1. Verlängerung.

Regelung:

In den Fällen a) und b) ist der Fehler korrigierbar.

In den Fällen c) und d) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

45-6

Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter irrtümlich einen oder mehrere Freiwürfe ausführen lässt, und der Fehler wird innerhalb der zeitlichen Grenzen dieser Regel erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

Die irrtümlich zugesprochenen Freiwürfe werden annulliert und das Spiel wird wie folgt fortgesetzt: Wurde die Spieluhr nach dem Fehler

- noch nicht gestartet, geht das Spiel weiter mit Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch für die Mannschaft, deren Freiwürfe annulliert wurden.
- bereits gestartet, geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45-7

Beispiel: B1 foult A1 bei 3:37 auf der Spieluhr im 2. Viertel (4. Mannschaftsfoul B). A1 erhält irrtümlich zwei Freiwürfe. Der Fehler wird erkannt,

- a) als der Ball A1 zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht.
- b) nachdem A1 beide Freiwürfe geworfen hat, aber bevor die Spieluhr wieder gestartet wurde.
- c) bei 4:48 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung: Der Fehler ist in allen drei Fällen noch korrigierbar. Die Freiwürfe, ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert.

In den Fällen a) und b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Im Fall c) wird das Spiel nach der Korrektur nächst der Stelle fortgesetzt, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45-8

Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter irrtümlich einen oder mehrere Freiwürfe nicht ausführen lässt, und der Fehler wird innerhalb der zeitlichen Grenzen dieser Regel erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

- Hat seit dem Fehler der Ballbesitz nicht gewechselt, geht das Spiel nach der Korrektur weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Erzielte die Mannschaft, der statt des oder der zustehenden Freiwürfe irrtümlich Einwurf zugesprochen wurde, einen Korb, werden keine Freiwürfe nachgeholt und der Fehler bleibt unbeachtet.
- Wurde nach dem Fehler die Spieluhr bereits gestartet und der Ballbesitz hat inzwischen gewechselt, geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45-9

Beispiel: B1 foult A1 im 2. Viertel (5. Mannschaftsfoul B). Mannschaft A erhält irrtümlich Einwurf. Danach dribbelt A2

- a) in seinem Vorfeld.
- b) in seinem Vorfeld, wo B2 den Ball ins Aus tippt.
- c) und erzielt einen Korb.

Nun wird der Fehler erkannt, dass A1 irrtümlich keine zwei Freiwürfe zugesprochen wurden.

Regelung: In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 erhält zwei Freiwürfe und danach wird das Spiel fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf.

Im Fall c) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar, da Mannschaft A einen Korb erzielt hat.

45-10

Beispiel: B1 foult A1 im 2. Viertel (5. Mannschaftsfoul B). Mannschaft A erhält irrtümlich Einwurf und A2 erzielt einen Korb. Der Fehler wird bemerkt

- a) als nach dem Korb der Ball B1 zum Einwurf von seiner Endlinie zur Verfügung steht.
- b) als der Schiedsrichter nach weiteren drei Spielminuten das Spiel unterbricht.
- c) während der Halbzeitpause.
- d) bei 2:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung: In allen vier Fällen wird der Fehler nicht korrigiert. Es werden keine Freiwürfe nachgeholt, da Mannschaft A nach dem irrtümlich gegebenen Einwurf einen Korb erzielt hat.

45-11 Beispiel: Im 2. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult, danach erhält Trainer B ein Technisches Foul. Mannschaft A erhält irrtümlich nur die zwei Freiwürfe für das Foul von B1, die beide von A1 geworfen werden. Der zweite Freiwurf ist erfolgreich. Der Fehler wird erkannt

- a) als nach dem zweiten Freiwurf von A1 der Ball B2 zum Einwurf von seiner Endlinie zur Verfügung steht.
- b) als der Schiedsrichter nach weiteren drei Spielminuten das Spiel unterbricht.
- c) während der Halbzeitpause.
- d) bei 1:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung: In den Fällen a), b) und c) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

Im Fall d) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-12 Beispiel: Im 3. Viertel wird Dribbler A1 von B1 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem ersten erfolglosen Freiwurf geht B1 zum Rebound und das Spiel geht irrtümlich weiter. Der Fehler wird erkannt

- a) als B2 im Spielfeld dribbelt.
- b) bei 2:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- c) bei 0:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- d) bei 4:32 auf der Spieluhr in der Verlängerung.

Regelung: In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 wirft seinen zweiten Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde. Wurde A1 ausgewechselt, ist aber noch spielberechtigt, muss er eingewechselt werden, um seinen Freiwurf nachzuholen. Ist A1 wegen fünf Fouls ausgeschlossen oder disqualifiziert, bestimmt Trainer A den Freierwerfer. In den Fällen c) und d) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-13 Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert. Ging das Spiel noch nicht weiter, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch zugesprochen.

Ging das Spiel bereits weiter, wird es zur Korrektur des Fehlers unterbrochen. Nach der Korrektur geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

Bemerken die Schiedsrichter, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers zum ersten Freiwurf verlassen hat, wird der falsche Freierwerfer sofort und durch den richtigen ersetzt, ohne hierfür eine Strafe zu verhängen.

45-14 Beispiel: B1 foult den Dribbler A1 (6. Mannschaftsfoul B), als das Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter entscheiden, dass das Foul von B1 bei 0,3 Sekunden auf der Spieluhr geschah. A1 erhält zwei Freiwürfe, die aber von A2 geworfen werden. Der Fehler wird bemerkt, nachdem der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.

Regelung: Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch in ihrem Rückfeld und mit 0,3 Sekunden auf der Spieluhr.

45-15 Beispiel: Bei noch drei Sekunden auf der Spieluhr im 3. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. A1 erhält zwei Freiwürfe, die aber von A2 geworfen werden. Das 3. Viertel endet. Der Fehler wird bemerkt

- a) in der folgenden Spielpause zwischen dem 3. und 4. Viertel.
- b) im 4. Viertel vor Beginn der letzten 2:00 Minuten.
- c) innerhalb der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels.

Regelung:

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert.

Im Fall a) beginnt das 4. Viertel mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz in Höhe der Mittellinie.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt nächst der Stelle, an der es vor der Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet. Das Spiel geht weiter.

45-16 Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter einen falschen Spieler zur Ausführung der Freiwürfe bestimmt, werden die Freiwürfe, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert und der richtige Werfer holt seine Freiwürfe nach.

Danach wird das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf fortgesetzt, es sei denn, das Spiel wurde fortgesetzt und zur Korrektur des Fehlers unterbrochen. In diesem Fall geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

45-17 Beispiel: B1 foult den Dribbler A1 (6. Mannschaftsfoul B), als das Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter entscheiden, dass das Foul von B1 bei 0,3 Sekunden auf der Spieluhr geschah. Anstelle von A1 veranlassen die Schiedsrichter, dass A2 die zwei Freiwürfe ausführt. Der Fehler wird bemerkt, nachdem der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.

Regelung: Der Freiwurf von A2 wird annulliert. A1 wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

45-18 Beispiel: A1 wird bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult und erhält zwei Freiwürfe. Anstelle von A1 veranlassen die Schiedsrichter, dass A2 beide Freiwürfe ausführt. Beim 2. Freiwurf berührt der Ball den Ring, A3 holt den Rebound und erzielt einen Korb. Der Fehler wird bemerkt, bevor der Ball der Mannschaft B zum Einwurf von deren Endlinie zur Verfügung steht.

Regelung: Beide Freiwürfe von A2 werden, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert. Der Korb von A3 zählt. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde, in diesem Fall von deren Endlinie.

45-19 Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass die Schiedsrichter irrtümlich Punkte geben oder nicht geben und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler auf dem Anschreibebogen wie folgt zu korrigieren:

- Je nach Situation sind die Punkte zu streichen oder nachzutragen.
- Irrtümlich ausgeführte und bei der Korrektur annullierte Freiwürfe sind im Rahmen der Korrektur zu streichen.
- Irrtümlich nicht ausgeführte Freiwürfe sind im Rahmen der Korrektur vom zuständigen Freierwerfer auszuführen und einzutragen.

45-20 Beispiel: Bei 0:57 auf der Spieluhr im 4. Viertel ist der Ball bei einem Wurf von A1 in der Luft, als A2 abseits des Balls ein Foul begeht. Der Ball geht legal in den Korb, aber die Schiedsrichter lassen irrtümlich den Korb nicht zählen. Der Fehler wird erkannt

- a) bei 0:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als die Schiedsrichter zum ersten Mal nach dem Fehler das Spiel unterbrechen.
- b) als der Ball nach einer Unterbrechung bei 0:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel wieder belebt ist.

Regelung: Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Der Anschreibebogen ist zu korrigieren, indem für Mannschaft A zwei Punkte nachgetragen werden. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo es wegen der Korrektur unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-21 Beispiel: Bei 3:32 auf der Spieluhr im 2. Viertel wird A1 bei seinem Zwei-Punkte-Wurf von B1 gefoult. Der Ball verfehlt den Korb, aber der Schiedsrichter gibt zwei Punkte für A1 und einen Bonusfreiwurf. Der Fehler wird erkannt, als das Spiel unterbrochen wird bei

- a) 5:21 auf der Spieluhr im 3. Viertel.
- b) 1:02 im 4. Viertel oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung.

Regelung: Der Fehler, im 2. Viertel irrtümlich zwei Punkte zu vergeben, ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar.

Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber den irrtümlich gegebenen Korb. A1 holt einen Freiwurf nach, unabhängig ob der erste im 2. Viertel ausgeführte Freiwurf erfolgreich war oder nicht.

Wurde A1 ausgewechselt, ist aber noch spielberechtigt, muss er eingewechselt werden, um seinen Freiwurf nachzuholen. Ist A1 wegen fünf Fouls ausgeschlossen oder disqualifiziert, bestimmt Trainer A den Freierwerfer.

Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo es wegen der Korrektur unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur vorbei. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-22 Erklärung: Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter bei der Foulanzeige irrtümlich einen falschen Spieler, Trainer oder die falsche Mannschaft bezeichnet und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

Der Anschreibebogen wird korrigiert und ein infolge der falschen Anzeige zu Unrecht ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer erhält wieder seinen Status vor dem Fehler. Umgekehrt ist gegebenenfalls infolge der Korrektur ein Spieler oder Trainer vom Spiel auszuschließen oder zu disqualifizieren, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

45-23 Beispiel: Bei 5:47 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird A1 von B1 gefoult. Der Schiedsrichter zeigt irrtümlich ein Foul von B2 an. Der Fehler wird erkannt

- a) während der Halbzeitpause.
- b) bei einer Spielunterbrechung im 4. Viertel bei 2:21 auf der Spieluhr.
- c) bei einer Spielunterbrechung im 4. Viertel bei 2:00 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung.

Regelung: Der Fehler einer falschen Foulanzeige ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar.

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber das B2 irrtümlich angeschriebene Foul und fügt es bei B1 hinzu. Wurde B2 deshalb irrtümlich ausgeschlossen, ist er nun wieder spielberechtigt. Umgekehrt ist B1 gegebenenfalls infolge der Korrektur vom Spiel auszuschließen, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-24 Erklärung: Besteht der Fehler **des Anschreibers** darin, irrtümlich

- a) Punkte falsch anzuschreiben oder
 - b) ein Foul beim falschen Spieler oder Trainer oder der falschen Mannschaft anzuschreiben oder
 - c) eine Auszeit bei der falschen Mannschaft anzuschreiben
- und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler auf dem Anschreibebogen zu korrigieren. Ein infolge der falschen Anzeige zu Unrecht ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer erhält wieder seinen Status vor dem Fehler. Umgekehrt ist gegebenenfalls infolge der Korrektur ein Spieler oder Trainer vom Spiel auszuschließen oder zu disqualifizieren, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

45-25 Beispiel: Bei 3:45 auf der Spieluhr im 4. Viertel beantragt Trainer A seine 2. Auszeit in der 2. Halbzeit. Der Anschreiber notiert diese Auszeit irrtümlich als 2. Auszeit der Mannschaft B in der 2. Halbzeit. Der Ball geht ins Aus und die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel

- a) bei 2:02
- b) bei 1:45

auf der Spieluhr im 4. Viertel, als Mannschaft B eine Auszeit erhält. Als Trainer B mitgeteilt wird, dies sei seine 3. Auszeit in der 2. Halbzeit, reklamiert er dies und nach Rücksprache des Anschreibers mit dem 1. Schiedsrichter wird der Fehler erkannt.

Regelung: Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber die Trainer B irrtümlich angeschriebene Auszeit und fügt sie bei Mannschaft A hinzu.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen, da der Fehler vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels hätte erkannt werden müssen.

Hat die Auszeit bereits begonnen, ist dies die letzte Auszeit der Mannschaft B in der 2. Halbzeit. Hat sie noch nicht begonnen, kann Trainer B den Antrag auf diese Auszeit noch zurücknehmen.

45-26 Beispiel: Bei 3:34 auf der Spieluhr im 1. Viertel erhält Trainer A ein Technisches Foul. Der Anschreiber notiert dieses Technische Foul irrtümlich bei Trainer B. Der Fehler wird erkannt

- a) während der Halbzeitpause.
- b) als das Spiel im 4. Viertel bei 3:31 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- c) als das Spiel im 4. Viertel bei 1:02 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung unterbrochen wird.

Regelung: Der Fehler, das Technische Foul bei der falschen Mannschaft anzuschreiben, ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar.

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber das Trainer B irrtümlich angeschriebene Technische Foul und fügt es bei Trainer A hinzu, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-27 Erklärung: Bei einem Fehler bei der Anzeige der Spielzeit, sei es wegen einer Fehlfunktion, falschen Startens oder Anhaltens oder Setzen auf eine falsche Zeit gilt:

Wird der Fehler innerhalb des Zeitraums gemäß diesen Regeln erkannt und ist das Spiel unterbrochen, ist die Spieluhr zu korrigieren und auf die korrekte Zeit einzustellen.

45-28 Beispiel: Bei 2:44 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird die Spieluhr bei einem Ausball gestoppt. Nach dem Einwurf und bei 24 Sekunden auf der Wurfuhr fällt die Anzeige der Spieluhr aus. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel bei 15 Sekunden auf der Wurfuhr.

Regelung: Der Fehler des Ausfalls der Spieluhr ist korrigierbar. Das Spiel geht weiter nächst der Stelle, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde, und mit 2:35 auf der Spieluhr und 15 Sekunden auf der Wurfuhr.

45-29 Beispiel: Bei 2:43 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird die Spieluhr bei einem Ausball gestoppt. Vor dem Einwurf fällt die Anzeige der Spieluhr aus und der Zeitnehmer startet das Zeitsystem neu. Danach wird die Spieluhr irrtümlich auf 1:43 gesetzt. Der Fehler wird erkannt

- a) als das Spiel im 1. Viertel bei 0:27 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- b) während der Halbzeitpause.
- c) in der Pause zwischen dem 3. und 4. Viertel.
- d) als das Spiel im 4. Viertel bei 2:21 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- e) als das Spiel im 4. Viertel bei 1:15 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung unterbrochen wird.

Regelung: In den Fällen a), b), c) und d) ist der Fehler bei der Spieluhr noch korrigierbar. Im Fall a) wird auf der Spieluhr 1 Minute hinzugefügt und das Spiel wird mit der Anzeige 1:27 dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Im Fall b) spielen die Mannschaften nach der Halbzeitpause noch 1 Minute in dieselbe Richtung wie in der 1. Halbzeit und mit der Anzahl der Mannschaftsfouls und Auszeiten als Fortsetzung des Stands zum Ende der 1. Halbzeit. Diese nachgeholte Spielminute beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für die aktuell hierzu berechnigte Mannschaft. Nach Ablauf dieser Spielminute beginnt das 3. Viertel wieder mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für die zum nächsten Einwurf berechnigte Mannschaft.

Im Fall c) wird das 4. Viertel mit einer Spielzeit von 11 Minuten gespielt.

Im Fall d) wird auf der Spieluhr eine Minute hinzugefügt und das Spiel wird mit der Anzeige 3:21 dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Im Fall e) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

45-30 Erklärung: Ein Fehler der 2. Kategorie (Wurfuhr) kann korrigiert werden, wenn er von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder den Kampfrichtern erkannt wird,

- wenn der Ball unmittelbar nach dem Fehler belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel zur Korrektur unterbrechen oder
- wenn die Schiedsrichter das Spiel aus einem beliebigen Grund unterbrechen und die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Fehlers die Ballkontrolle hatte, zum Zeitpunkt der Unterbrechung immer noch die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand.

Die Wurfuhr ist auf die richtige Zeit zu setzen.

Fehler bei der Wurfuhr sind nicht mehr korrigierbar, wenn

- nach dem Fehler der Ballbesitz wechselt.
- die Mannschaft in Ballkontrolle einen Korb erzielt.
- der Ball bei Ertönen des Schlusssignals zum toten Ball wird.

45-31 Beispiel: Bei 20 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als die Wurfuhr irrtümlich auf 24 Sekunden zurückgesetzt wird. Der Fehler wird 4 Sekunden später erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B3 unterbrochen wird.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 16 Sekunden gesetzt.

45-32 Beispiel: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld. Die Wurfuhr wäre auf 14 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 24 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt zehn Sekunden in seinem Vorfeld. Der Fehler wird erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B3 unterbrochen wird.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 4 Sekunden gesetzt.

45-33 Beispiel: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld. Der Fehler wird nach 8 Sekunden erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B1 unterbrochen wird.

Regelung: In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 16 Sekunden gesetzt.

45-34 Beispiel: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld und wirft auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball

- a) verfehlt den Ring und A2 erlangt sofort den Rebound. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen einer Wurfuhr-Regelübertretung.
- b) verfehlt den Ring und B2 erlangt sofort den Rebound. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen einer Wurfuhr-Regelübertretung.

Das Kampfgericht erkennt nun seinen Fehler, die Wurfuhr mit einer falschen Zeit gestartet zu haben.

Regelung: In beiden Fällen bleibt die Wurfuhr-Regelübertretung unbeachtet.

Im Fall a) erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf zehn Sekunden gesetzt.

Im Fall b) erlangte Mannschaft B sofort die Ballkontrolle. Sie erhält Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

45-35 Beispiel: Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld und wirft auf den Korb. Der Wurf von A1 ist

- a) nicht erfolgreich. B2 erlangt die Ballkontrolle und beginnt ein Dribbling.
- b) erfolgreich.

Die Schiedsrichter erkennen nun den Fehler und unterbrechen das Spiel zur Korrektur.

- Regelung:** In beiden Fällen ist der Fehler nicht mehr korrigierbar, weil nach dem Fehler
- a) der Ballbesitz wechselte.
 - b) die Mannschaft einen Korb erzielte, welche in Ballbesitz war, als der Fehler geschah.

Zusätzliche DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Korrigierbare Fehler im Sinne dieses Artikels entstehen nur durch von Schiedsrichtern oder Kampfrichter begangene fehlerhafte Anwendung der Regeln oder technisches Versagen der Uhren in genau definierten Fällen. Nicht oder falsch getroffene Tatsachenentscheidungen und andere Fehler fallen nicht hierunter.
- B** **Situation:** Nach einem Korberfolg von A1 zeigt der vordere Schiedsrichter (Lead) einen Drei-Punkte-Korb an. Der folgende Schiedsrichter (Trail) sieht dies nicht und zeigt einen Zwei-Punkte-Korb an.
- Regelung:** Dies ist kein korrigierbarer Fehler im Sinn dieses Artikels, sondern eine unklare Tatsachenentscheidung der Schiedsrichter. Der Anschreiber muss wissen, ob der erzielte Korb mit zwei oder drei Punkten angeschrieben wird. Beim nächsten toten Ball lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und bittet die Schiedsrichter um Klärung. Wird diese Unklarheit von den Schiedsrichtern selbst bemerkt, können sie das Spiel sofort unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.
- C** **Situation:** Bei einem Korbwurf von A1 greift B1 von unten durch den Korb und wehrt den Ball ab. Die Schiedsrichter pfeifen diese Regelübertretung nicht ab. In der nächsten Spielunterbrechung beraten sich die Schiedsrichter und kommen zu der Feststellung, dass ein Stören des Balls durch B1 vorlag.
- Regelung:** Der Fehler besteht im Versäumnis, eine Regelübertretung rechtzeitig zu erkennen und zu ahnden. Eine nicht getroffene Tatsachenentscheidung ist kein korrigierbarer Fehler im Sinne der Regel.
- D** **Situation:** Der 1. Schiedsrichter bemerkt in der Spielpause zwischen dem 1. und 2. Viertel, dass der Anschreiber für einen Korb drei Punkte gezählt hat, ohne das laufende Ergebnis einzukreisen.
- Regelung:** Dies ist ein korrigierbarer Fehler im Sinn dieses Artikels. Der 1. Schiedsrichter entscheidet, wie (zwei oder drei Punkte) dieser Fehler zu korrigieren ist.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Der Heimverein oder der Veranstalter stellt das Kampfgericht, welches vom 1. Schiedsrichter vor dem Spiel bestätigt wird: Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer. Der 1. Schiedsrichter bzw. der Kommissar, falls anwesend, kann gegebenenfalls eine Auswechslung von Kampfrichtern veranlassen.
- B** **Kommentar:** Ist ein Kommissar eingesetzt, hat er die Aufgabe, die Durchführung des Spiels zu kontrollieren, die Arbeit der Kampfrichter zu überwachen und die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern und den Kampfrichtern zu unterstützen.
- Der Kommissar hat gemeinsam mit dem 1. Schiedsrichter alle Befugnisse, beide Mannschaften, den Organisator des Wettbewerbs und das Kampfgericht auf Unregelmäßigkeiten hinzuweisen und sicherzustellen, dass alle gültigen Bestimmungen für den Wettbewerb oder für das Spiel eingehalten werden, und dass das Spiel im Geiste der Spielregeln ausgetragen wird.
- Er muss mit den Schiedsrichtern eng zusammenarbeiten, insbesondere was die Beziehungen der Schiedsrichter zum Kampfgericht anbelangt. Der Kommissar muss die Regeln beherrschen und die Bestimmungen für den Wettbewerb kennen.
- Auch die Kampfrichter bilden ein Team, in dem jeder zu jedem Zeitpunkt weiß, was gerade entschieden wurde und wie das Spiel weitergeht. Dies gilt insbesondere für die beiden Zeitnehmer bei der richtigen Bedienung ihrer Uhren. Es hilft zur gegenseitigen Aufmerksamkeit, wenn das Spiel wieder weitergeht. Auch der Anschreiber hat mit dem Zeitnehmer eine wichtige gemeinsame Funktion, wenn es um die Durchführung von Auszeiten und Spielerwechsel geht, sowie nach einem 5. Spielerfoul, 4. Mannschaftsfoul oder es zu einer Spieldisqualifikation (GD) kommt. Der Zeitnehmer gibt die hierfür notwendigen Signale und ist für die entsprechenden Anzeigen zuständig. Ein Anschreiber-Assistent kann einen Teil dieser Aufgaben nach klaren Absprachen übernehmen.
- Rechtzeitig vor Spielbeginn überprüft der Kommissar die für den Wettbewerb gültigen Standards und führt mit den Schiedsrichtern eine eingehende Besprechung zur Vorbereitung auf das Spiel.
- Das Geschehen auf dem Spielfeld untersteht uneingeschränkt den Schiedsrichtern. Dabei werden sie vom Kommissar unterstützt. In jedem Fall hat der 1. Schiedsrichter die uneingeschränkte Befugnis, gemäß seinen Pflichten und Rechten Entscheidungen zu treffen. Außergewöhnliche Vorkommnisse während des Spiels, die direkten Einfluss auf das Spiel haben, kann der Kommissar dem 1. Schiedsrichter berichten und mit ihm beraten. Entscheidungen kann jedoch nur der 1. Schiedsrichter treffen.
- C** **Kommentar:** Die Mannschaftsbank-Bereiche beginnen in einem Abstand von fünf Meter von der Mittellinie. Auf der Bank dürfen gemäß FIBA-Regeln maximal 16 Personen sitzen: Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler und maximal acht Mannschaftsbegleiter mit besonderen Aufgaben wie Manager, Arzt, Masseur, weitere Trainer-Assistenten Dolmetscher und Statistiker. Diese Personen fallen unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter. Sie haben sich den Regeln entsprechend zu verhalten. Der Trainer ist für diese Personen verantwortlich und von ihnen verursachte Technische und Disqualifizierende Fouls werden dem Trainer als „B“- bzw. „BD“-Fouls angeschrieben.
- D** **Kommentar:** In Spielen, in denen das Kampfgericht vom Heimverein gestellt wird und in denen kein Kommissar eingesetzt ist, ist der Gastverein berechtigt, das Kampfgericht durch einen Vertreter am Anschreibertisch zu überwachen. Die Überwachung bezieht sich auf die regelgerechte Arbeit des Anschreibers, des Anschreiber-Assistenten, des Zeitnehmers und des Wurfuhr-Zeitnehmers. Bei Unstimmigkeiten ist er berechtigt, den nächsten Schiedsrichter – sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist – um Klärung zu bitten. Auf keinen Fall darf er in die Arbeit der Kampfrichter eingreifen oder sie gar behindern. Er hat sich darüber hinaus jeglicher verbalen Äußerungen und Gestik zu enthalten.
- Die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars.
- Das Verhalten des Vertreters des Gastvereins fällt unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter. Der Gasttrainer ist für ihn verantwortlich.
- Der Vertreter des Gastvereins ist vor Spielbeginn den Schiedsrichtern zu benennen und kann nach Spielbeginn nicht mehr eingesetzt oder durch eine andere Person ersetzt werden.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters dürfen auf dem Anschreibebogen keine Eintragungen oder Änderungen mehr vorgenommen werden. Über Vorfälle danach oder zu spät entdeckte Fehler ist die spielleitende Stelle zu informieren.
Anmerkung: Im Bereich des DBB gelten für die Wettbewerbe die Bestimmungen der jeweiligen Spielordnung und Ausschreibung.
- B** **Situation:** Während eines Spiels wird die Beleuchtung defekt, bricht ein Korb ab oder ein Spielbrett zersplittert.
Regelung: Kann der Schaden innerhalb einer angemessenen Zeit behoben werden, geht das Spiel an dem Punkt weiter, an dem es unterbrochen wurde. Wenn der Schaden jedoch nicht behoben werden kann, wird das Spiel durch den 1. Schiedsrichter abgebrochen.
- C** **Kommentar:** Die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter endet mit dem vom 1. Schiedsrichter festgestellten Ende der Spielzeit. Fouls nach dem Schlusssignal können nicht mehr spielrelevant bestraft werden. Unsportlichkeiten und andere Vorkommnisse zwischen Spielende und bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters können nur noch auf der Rückseite des Anschreibebogens vermerkt werden. Der 1. Schiedsrichter muss über alle Vorfälle, auch wenn sie nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters geschehen, einen Bericht an die spielleitende Stelle senden.
- D** **Kommentar:** Bei einem Basketballspiel sind Vorfälle oder Situationen denkbar, die nicht ausdrücklich in den Offiziellen Basketball-Regeln oder Interpretationen behandelt sind. In diesem Fall hat der 1. Schiedsrichter das Recht, Entscheidungen unter Berücksichtigung von Fair Play sowie Inhalt und Absicht der Regeln zu treffen.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** **Regelverletzungen** (engl. **Infraction**) sind alle Aktionen, die außerhalb der Bestimmungen der Regeln liegen. Regelverletzungen unterteilen sich in **Regelübertretungen** (Violation) und **Fouls**.
- Regelübertretungen** sind Verletzungen der Regeln wie z. B. Ausball, Schrittfehler, Rückspiel oder Verstoß gegen eine Zeitregel, bei der als Strafe der Verlust des Balls festgelegt ist (Ausnahmen: Einzelfälle nach Artikel 31 und Artikel 44).
- Fouls** sind Verletzungen der Regeln, die entweder einen persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder ein unsportliches Verhalten beinhalten. Jedes Foul wird gemäß den entsprechenden Artikeln angeschrieben und bestraft.
- B** **Kommentar:** Bei einer Regelübertretung muss der Schiedsrichter pfeifen, das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Spieluhr und anschließend das Handzeichen für die Regelübertretung geben. Danach geht das Spiel weiter mit der Strafe für die Regelübertretung.
- C** **Kommentar:** Bei einem Persönlichen Foul muss der Schiedsrichter
- a) pfeifen und das entsprechende Handzeichen zum Stoppen der Spieluhr geben,
 - b) gegebenenfalls sofort anzeigen, ob es sich um ein Foul an einem Korbwerfer handelt oder nicht,
 - c) gegebenenfalls sofort einen gültigen Korberfolg anzeigen,
 - d) gegebenenfalls sofort die Anzahl der Freiwürfe anzeigen,
 - e) gegebenenfalls sofort verbal den Freiwürfer benennen,
 - f) zum Anschreibertisch gehen und **gegebenenfalls einen gültigen Korberfolg erneut anzeigen und mit** verbaler Unterstützung die Trikotnummer des Foulenden, Art des Fouls und die Spielfortsetzung anzeigen.
- D** **Kommentar:** Im Fall der Verletzung eines Schiedsrichters oder wenn er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb weniger Minuten weiter tätig sein kann, **amtieren der oder die restlichen Schiedsrichter ohne ihn weiter. Ist es** möglich, den verletzten Schiedsrichter durch einen **anwesenden qualifizierten** Schiedsrichter zu ersetzen, **entscheidet der (eventuell neue) 1. Schiedsrichter nach** Rücksprache mit dem Kommissar, falls **anwesend, über** die Vertretung.

DBB-Regelinterpretationen**

- A** **Kommentar:** Wird während einer Spielpause ein Technisches, **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul verhängt, wird dieses Foul dem Verursacher oder im Falle von Fouls durch 1. Trainer-Assistenten, wegen fünf Fouls ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen dem Trainer angeschrieben (vgl. 36-44).
- In der Spielpause vor Spielbeginn wird dieses Foul mit der Spielminute „0“ eingetragen. Die Strafe beträgt bei einem Technischen Foul ein Freiwurf und bei einem **Flagrant** oder Disqualifizierenden Foul zwei Freiwürfe, die vor dem Eröffnungssprungball ausgeführt werden.
- In den übrigen Spielpausen bis zum Spielende wird dieses Foul mit der Spielminute „IN“ (interval) eingetragen. Die Strafe beträgt bei einem **Flagrant** oder Disqualifizierenden Foul zwei Freiwürfe, gefolgt vom Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch**. Da dieser Einwurf zur Foulstrafe gehört, bleibt das Recht auf den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz bei derselben Mannschaft, d. h. der Einwurfpfeil wird nicht gedreht. Bei einem Technischen Foul wird der Freiwurf vor Beginn des Spielabschnitts ausgeführt und der nächste Spielabschnitt beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.
- B** **Situation:** Bei einer Foulentscheidung wird festgestellt, dass bei einem Spieler eine falsche Trikotnummer auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.
- Regelung:** In diesem Fall hat der Anschreiber vor dem Spiel oder bei einem Spielerwechsel seine Aufgaben nicht regelgerecht wahrgenommen. Deshalb ist kein Technisches Foul gegen den Spieler zu verhängen. Der Anschreiber ist zu ermahnen und die Trikotnummer wird auf dem Anschreibebogen korrigiert.
- C** **Kommentar:** Der Anschreiber ist für die Aufbewahrung des Anschreibebogens bis zum Ende des Spiels verantwortlich.

DBB-Regelinterpretationen

- A** **Kommentar:** Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn, sofern für den Wettbewerb vorgeschrieben auch früher, startet der Zeitnehmer die Spieluhr, um alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer über die verbleibende Zeit bis zum Spielbeginn zu informieren. Sie wird erst dann gestoppt und auf die Spielzeit 20:00 eingestellt, wenn die Erste Fünf beider Mannschaften nach Aufforderung der Schiedsrichter das Spielfeld betreten.
- B** **Kommentar:** Steht auf der Anzeigetafel eine eigene Anzeige zu Messung der Auszeit zur Verfügung, die weder die Anzeige der Spieluhr noch den Spielstand überblendet, wird diese Anzeige verwendet. Ansonsten wird eine Stoppuhr am Kampfgericht verwendet. Der Zeitnehmer misst die Dauer einer Auszeit, indem er seine Tisch-Stoppuhr in Gang setzt, sobald der Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Sowohl nach 50 Sekunden als auch nach dem Ablauf der Auszeit nach einer Minute gibt der Zeitnehmer sein Signal.
- C** **Kommentar:** Für alle Spielpausen gilt folgender Ablauf:

Verbleibende Zeit (Min)	Spielpause vor Spielbeginn (20 Min)	Halbzeitpause (15 Min)	Pause (2 Min) nach 1. und 3. Viertel und vor jeder Verlängerung
8:30, 8:00 bzw. 6:00	1. Schiedsrichter pfeift (Vorstellung)		
3:00	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter, 1. Schiedsrichter pfeift	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter, 1. Schiedsrichter pfeift	
1:30	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter, 1. Schiedsrichter pfeift	Zeitnehmer benachrichtigt Schiedsrichter, 1. Schiedsrichter pfeift	
0:30			Zeitnehmersignal, 1. Schiedsrichter pfeift
0:00	Zeitnehmersignal	Zeitnehmersignal	Zeitnehmersignal

B-1 Beispiele für Disqualifizierende Fouls von verschiedenen Personen:

Beim Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs während einer Gewalttätigkeit die Schiedsrichter nicht bei der Wiederherstellung der Ordnung unterstützen

Bei aktiver Beteiligung an einer Gewalttätigkeit

- a) Nur der **Trainer** wird disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

- b) Nur der **1. Trainer-Assistent** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

- c) Sowohl der **Trainer** als auch der **1. Trainer-Assistent** werden disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

- d) Ein **Ersatzspieler** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D F F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

- e) Zwei **Ersatzspieler** und ein **ausgeschlossener Spieler** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D F F
Spieler 10	P ₂	T ₁	P P D F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P P P DF
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			
Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Spieler 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P P P D ₂ F
Strafe: Acht Freiwürfe + Ballbesitz			

- f) Eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂	BD	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	BD ₂	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

- g) Zwei zur **Mannschaft gehörende Begleitpersonen** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂	BD	BD
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	BD ₂	BD ₂
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Sechs Freiwürfe + Ballbesitz			

B-2 Beispiele für Technische Fouls gegen den Trainer für sein persönliches unsportliches Verhalten oder aus einem anderen Grund, zusammen mit der Disqualifikation von zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen, die den Mannschaftsbank-Bereich während einer Gewalttätigkeit verlassen haben:

1. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.

Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Trainer	B ₂	BD	C ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer **wird nicht disqualifiziert**

2. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.

Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	BD	B ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer **wird nicht disqualifiziert**

3. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.

Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Im 4. Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Trainer	B ₂	BD	C ₁	C ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer **wird aufgrund von zwei „C“-Fouls spiel-disqualifiziert**

4. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert.

Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Im 4. Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer **wird aufgrund von drei „B“-Fouls spiel-disqualifiziert**

B-3 Beispiele für Fouls gegen den Spielertrainer als Spieler und als Trainer:

- Gegen einen Spielertrainer wurde ein Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler und ein Technisches Foul als Trainer für das unsportliche Verhalten eines Ersatzspielers verhängt.

Spieler 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂		
Trainer (CAP)		B ₁			
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird nicht disqualifiziert
- Gegen einen Spielertrainer wurde ein Flagrant Foul als Spieler und zwei Technische Fouls aufgrund des unsportlichen Verhalten von Personen im Mannschaftsbank-Bereich verhängt.

Spieler 22 (CAP)	P	P ₂	FL ₂		
Trainer (CAP)		B ₁	B ₁	GD	
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird disqualifiziert
- Gegen einen Spielertrainer wurde ein Technisches Foul der Kategorie 1 als Spieler und ein Technisches Foul als Trainer für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Spieler 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂		
Trainer (CAP)		C ₁	GD		
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird disqualifiziert
- Gegen einen Spielertrainer wurden vier Fouls als Spieler und ein Technisches Foul als Trainer verhängt.

Spieler 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	
Trainer (CAP)		B ₁			
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird zum ausgeschlossenen Spieler

F-1 Definition

F-1.1 **Erklärung:** Vor dem Spiel genehmigt der 1. Schiedsrichter das IRS und informiert beide Trainer über dessen Verfügbarkeit. Nur das vom 1. Schiedsrichter genehmigte IRS kann während des Spiels eingesetzt werden.

F-1.2 **Beispiel:** A1 erzielt gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des Spiels einen Korb. Es steht kein vom 1. Schiedsrichter genehmigtes IRS zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video zu betrachten, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde.

Regelung: Das Angebot des Managers der Mannschaft B, das Mannschaftsvideo als IRS einzusetzen, ist abzulehnen.

F-2 Generelle Vorgehensweise

F-2.1 **Erklärung:** Wird das IRS am Ende eines Spielabschnitts herangezogen, müssen die Schiedsrichter veranlassen, dass beide Mannschaften vorläufig noch auf dem Spielfeld bleiben. Die Spielpause vor dem nächsten Spielabschnitt beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung bekanntgegeben hat.

F-2.2 **Beispiel:** A1 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig ertönt das Signal zum Ende des Viertels. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf noch während der Spielzeit erfolgte, und entscheiden sich dazu, dies mit dem IRS zu überprüfen. Die Mannschaften gehen zu ihren Mannschaftsbänken.

Regelung: Die Schiedsrichter müssen dafür sorgen, dass beide Mannschaften auf dem Spielfeld bleiben. Die Spielpause beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

F-2.3 **Erklärung:** Die IRS-Überprüfung ist von den Schiedsrichtern bei der ersten Gelegenheit durchzuführen, die sich nach der fraglichen Situation ergibt. Diese Gelegenheit liegt vor, wenn die Spieluhr gestoppt und der Ball tot ist. Stoppen die Schiedsrichter nach einem Korberfolg jedoch nicht das Spiel, wird die Überprüfung bei der ersten Gelegenheit durchgeführt, wenn die Schiedsrichter das laufende Spiel unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

F-2.4 **Beispiel:** A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb. B1 wirft schnell ein und seine Mannschaft beginnt einen Schnellangriff. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 drei oder zwei Punkte zählt und wollen das IRS heranziehen.

Regelung: Die erste Gelegenheit, das Spiel für das IRS zu unterbrechen, liegt vor, als der Ball bei dem Korb von A1 zum toten Ball wird. Es kann aber vorkommen, dass für die Schiedsrichter nicht genug Zeit bleibt zu reagieren und damit die erste Gelegenheit verpasst wird. In diesem Fall unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, ohne Mannschaft B zu benachteiligen, sobald deren Schnellangriff abgeschlossen ist oder das laufende Spiel zum ersten Mal nach dem Korb gestoppt ist.

F-2.5 **Erklärung:** Bis die IRS-Überprüfung einer Spielsituation abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat, kann ein Antrag auf Auszeit oder Spielerwechsel zurückgezogen werden.

F-2.6 **Beispiel:** A1 erzielt einen Korb. Trainer B beantragt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde. Während der IRS-Überprüfung möchte Trainer B seine Auszeit zurückziehen.

Regelung: Die Auszeit für Mannschaft B beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die abschließende IRS-Entscheidung bekanntgegeben hat. Der Antrag auf Auszeit kann jederzeit während der IRS-Überprüfung zurückgezogen werden, bis die Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt geben und bereit sind, die Auszeit durchzuführen.

F-2.7 **Beispiel:** Nach einem **Disruptive** Foul gegen B1 beantragt Trainer B eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 die Kriterien für ein **Disruptive Foul** erfüllt und entscheiden sich auf eine IRS-Überprüfung. B6 beantragt einen

Spielerwechsel für B1. Während der IRS-Überprüfung geht B6 wieder zurück zu seiner Mannschaftsbank.

Regelung: Spielerwechsel und Auszeit finden erst statt, nachdem der Schiedsrichter die abschließende IRS-Entscheidung bekanntgegeben hat. Ein Antrag auf Spielerwechsel kann jederzeit während der IRS-Überprüfung zurückgezogen werden, bis die Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt geben und bereit sind, die Auszeit durchzuführen.

F-3.1 Am Ende eines Spielabschnitts

F-3.1.1 Beispiel: A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball vor Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korberfolg durch den Schiedsrichter bestätigt.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball nach Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb annulliert.

F-3.1.2 Beispiel: Mannschaft B führt mit zwei Punkten. B1 foult A1, als das Signal der Spieluhr zum Ende der 1. Verlängerung ertönt (5. Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der ersten Verlängerung begangen wurde.

Regelung: Das IRS kann am Ende jeder Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit begangen wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 vor dem Signal der Spieluhr geschah, erhält A1 zwei Freiwürfe. Das Spiel wird wie nach jedem letzten Freiwurf fortgesetzt und mit der restlichen Spielzeit, als das Foul geschah.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 nach dem Signal der Spieluhr geschah, wird das Foul nicht beachtet. Ein Unsportliches Verhalten nach Spielende ist der spielleitenden Stelle zu melden.

F-3.1.3 Beispiel: B1 foult A1 beim erfolglosen Zwei-Punkte-Korbwurf, als das Signal der Spieluhr zum Ende der 2. Verlängerung ertönt.

Regelung: Das IRS kann am Ende der Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der 2. Verlängerung begangen wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass sich das Foul **von B1** vor Ende der 2. Verlängerung ereignete, erhält A1 zwei Freiwürfe. Das Spiel wird fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf und mit der Restzeit auf der Spieluhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass sich das Foul **von B1** nach Ende der 2. Verlängerung ereignete, wird das Foul nicht beachtet. Handelt es sich jedoch um ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul und folgt noch eine weitere Verlängerung, wird das Foul bestraft.

F-3.1.4 Beispiel: A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Wurf die Auslinie berührte.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat. Zusätzlich kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Werfer A1 die Auslinie berührte und – falls ja – wieviel Zeit auf der Spieluhr verbleibt.

F-3.1.5 Beispiel: A1 erzielt einen Zwei-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat. Ist dies der Fall, kann das IRS zusätzlich eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hand von A1 0,4 Sekunden vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass der Ball erst 0,2 Sekunden nach Ablauf der Wurfuhr die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Stelle, an der sich die Wurfuhr-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr wird auf 0,6 Sekunden gesetzt, die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

F-3.1.6 Beispiel: A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des 2. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der erfolgreiche Korbwurf die Hand von A1 vor dem Signal zum Ende des Viertels verlassen hat und wenn ja, ob Mannschaft A eine Acht-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Regelung: Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat. Ist dies der Fall, kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine Acht-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hand von A1 vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass Mannschaft A die Acht-Sekunden-Regel übertreten hat, als auf der Spieluhr noch 3,4 Sekunden waren, wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Stelle, an der sich die Acht-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr wird auf 3,4 Sekunden gesetzt. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass Mannschaft A die Acht-Sekunden-Regel nicht übertreten hat, zählt der Korb von A1. Das 2. Viertel ist beendet. Die 2. Halbzeit beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der Mittellinie.

F-3.1.7 Beispiel: Bei 2,5 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. B1 fängt den Rebound und beginnt zu dribbeln. Jetzt ertönt das Signal der Spieluhr zum Spielende. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 beim Landen mit dem Ball im Aus war.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Spieler, der nicht auf **den** Korb wirft, im Aus war.

F-3.2 Zeigt die Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger an

F-3.2.1 Beispiel: Bei 1:41 auf der Spieluhr im 4. Viertel wirft A1 erfolgreich auf den Korb, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball die Hände von A1 verlassen hatte, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte. Die Zweifel entstehen,

- a) bevor der Ball nach dem Korberfolg zum Einwurf der Mannschaft B belebt ist.
- b) nachdem der Ball nach dem Korberfolg zum Einwurf der Mannschaft B belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel das erste Mal nach dem Korberfolg aus welchem Grund auch immer unterbrechen.
- c) nachdem der Ball nach der ersten Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter belebt ist.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf vor dem ertönen des Signals der Wurfuhr die Hand des Werfers A1 verlassen hat.

Die Schiedsrichter dürfen das Spiel sofort unterbrechen, sobald der Korb erzielt und die Spieluhr gestoppt ist, um zu überprüfen, ob bei einem erfolgreichen Korbwurf der Ball vor dem Signal der Wurfuhr die Hände des Werfers verlassen hatte. Die IRS-Überprüfung kann spätestens vorgenommen werden, wenn der Ball nach der ersten Spielunterbrechung belebt wurde. Im Fall

- a) unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und nutzen das IRS, bevor sie das Spiel fortsetzen lassen.

- b) nutzen die Schiedsrichter das IRS, sobald sie das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben, nachdem die zu überprüfende Situation entstanden ist.
- c) kann das IRS nicht mehr benutzt werden. Der Zeitraum hierfür endet, sobald der Ball nach der ersten Spielunterbrechung wieder belebt ist. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

Ergibt im Fall a) oder b) die IRS-Überprüfung, dass der Ball noch in der Hand des Werfers war, als das Wurfuhr-Signal ertönte, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung vor und der Korb zählt nicht.

Im Fall a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zustand nächst der Stelle, wo der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung war oder mit Freiwürfen, falls zutreffend.

Ergibt im Fall a) oder b) die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, liegt keine Wurfuhr-Regelübertretung vor. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb von A1 zählt.

Im Fall a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B hinter deren Endlinie wie nach jedem gültigen Korb.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zustand nächst der Stelle, wo der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung war oder mit Freiwürfen, falls zutreffend.

F-3.2.2 Beispiel: Bei 1:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel befindet sich A1 in der Korbwurfaktion, als abseits der Wurfaktion ein Persönliches Foul begangen wird, und zwar

- a) von B2 an A2 (3. Mannschaftsfoul B).
- b) von B2 an A2 (5. Mannschaftsfoul B).
- c) von A2 an B2.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob

- i) die Korbwurfaktion bereits begonnen hatte, als ein Gegenspieler des Werfers ein Foul beging oder
- ii) der Ball noch in den Händen des Werfers war, als ein Mitspieler des Werfers ein Foul beging.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall a), dass sich A1 noch nicht in der Korbwurfaktion befand, wird der Ball beim Foul von B2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. War A1 bereits in der Korbwurfaktion, zählt ein eventuell erzielter Korb. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul von B2 geschah.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall b), dass sich A1 noch nicht in der Korbwurfaktion befand, wird der Ball beim Foul von B2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. War A1 bereits in der Korbwurfaktion, zählt ein eventuell erzielter Korb. In beiden Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe für das Foul von B2 und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall c), dass der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 bereits die Hände des Werfers A1 verlassen hatte, zählt ein eventuell erzielter Korb. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle des Fouls von A2. Hatte der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 noch nicht die Hände des Werfers A1 verlassen, wird der Ball beim Foul von A2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.3 Beispiel: Bei 1:37 auf der Spieluhr im 4. Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und A2 foult B2 abseits des Balls im Vorfeld der Mannschaft A (3. Mannschaftsfoul A). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von A2 geschah.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf vor dem ertönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

- a) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball zum Zeitpunkt des Wurfuhr-Signals und vor dem Foul von A2 bereits die Hände des Werfers A1 verlassen hatte, bleibt das Foul von A2 bestehen und der Korb von A1 zählt. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet.
- b) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von A2 geschah, bevor der Ball beim Korbwurf die Hand von A1 verlassen hatte und bevor das Signal der Wurfuhr ertönte, wird das Foul von A2 geahndet. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet.
- c) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Korbwerfers verlassen hatte, und zusätzlich, bevor das Foul von A2 geschah, handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Das Foul von A2 wird nicht beachtet. Der Korb von A1 zählt nicht.

Bei a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle des Fouls von A2.

Bei b) und c) geht das Spiel weiter mit Einwurf B in ihrem Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.4 Beispiel: Bei 1:34 auf der Spieluhr im 4. Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und B2 foulte A2 abseits des Balls im Vorfeld der Mannschaft A (3. Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von B2 geschah.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf vor ertönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B2 vor dem Signal der Wurfuhr geschah und dass das Foul von B2 geschah, als der Ball noch in den Händen des Werfers A1 war, wird das Foul von B2 geahndet und der Korb von A1 zählt. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A in deren Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2. Mannschaft A erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr und die Restzeit auf der Spieluhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände von A1 verlassen hatte und bevor das Foul von B2 geschah, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A vor. Das Foul von B2 wird nicht geahndet. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in deren Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.5 Beispiel: Bei 1:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Zur etwa derselben Zeit wird abseits der Korbwurfaktion A2 von B2 gefoult (3. bzw. 5. Mannschaftsfoul B).

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob die Korbwurfaktion vor dem Foul von B1 begonnen hatte und wann das Foul abseits der Korbwurfaktion geschah.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 zuerst und das Foul von B2 vor Beginn der Korbwurfaktion von A1 geschah, wurde der Ball mit dem Foul von B1 zum toten Ball und ein eventueller Korb von A1 zählt nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B1. Das Foul von B2 wird nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul, da es geschah, als der Ball bereits tot war.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 zuerst und das Foul von B1 nach Beginn der Korbwurfaktion von A1 geschah, zählt ein eventueller Korb von A1 und er erhält zusätzlich einen Freiwurf. Geht der Ball nicht in den Korb, erhält A1 zwei oder drei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Das Foul von B2 wird nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um ein **Flagrant** oder

Disqualifizierendes Foul, da es geschah, als der Ball bereits tot war.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B2 zuerst und das Foul von B1 nach Beginn der Korbwurfaktion von A1 geschah, zählt ein eventueller Korb von A1. War das Foul von B2 das 3. Mannschaftsfoul, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2. War das Foul von B2 das 5. Mannschaftsfoul B, erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel wird fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf. Das Foul von B1 wird nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul, da es geschah, als der Ball bereits tot war.

F-3.2.6 Beispiel: Bei 7,5 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und kurz bevor A1 den Ball in seinem Vorfeld einwirft, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Zu etwa derselben Zeit wird von einem anderen Schiedsrichter ein **Flagrant** Foul gegen B2 an A2 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, in welcher Reihenfolge die Fouls geschahen.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, in welcher Reihenfolge Fouls geschehen. Beide Fouls bleiben bestehen. Das Technische Foul wird zuerst bestraft. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, anschließend wirft A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

F-3.2.7 Erklärung: Das IRS kann in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung herangezogen werden, um zu entscheiden, ob ein Goaltending oder Stören des Balls korrekt entschieden wurde. Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Entscheidung für ein Goaltending oder Stören des Balls falsch war, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt. Wenn nach dem Pfiff

- der Ball legal in den Korb ging, zählt der Korb und die nun angreifende Mannschaft erhält Einwurf von ihrer Endlinie.
- ein Spieler egal welcher Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangte, erhält dessen Mannschaft Einwurf nächst der Stelle des Balls, als der Pfiff ertönte.
- keine Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangte, entsteht eine Sprungball-Situation.

Sofortige und eindeutige Ballkontrolle liegt vor, wenn unmittelbar nach dem Pfiff ein Spieler die Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt. Dabei muss das Erlangen der Ballkontrolle die erste Aktion nach dem Pfiff sein. Jeder illegale Kontakt, um die Ballkontrolle zu erlangen, oder die Berührung des Balls durch mehrere Spieler erfüllt nicht die Bedingung einer sofortigen und eindeutigen Ballkontrolle.

Geht der Ball ins Aus, ohne dass ein Spieler einer Mannschaft die Ballkontrolle erlangt hatte, gilt die Mannschaft, der wegen des Ausballs ein Einwurf zusteht, als diejenige, die sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt hat.

F-3.2.8 Beispiel: Bei 1:33 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Goaltending durch B1 entschieden, der Ball verfehlt den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball bereits im Abwärtsflug war.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob Goaltending richtig entschieden wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball im Abwärtsflug zum Korb berührt wurde, bleibt die Goaltending-Entscheidung bestehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball noch nicht im Abwärtsflug zum Korb war, wird die Goaltending-Entscheidung zurückgenommen. Da der Ball nicht in den Korb ging,

- erhält die Mannschaft, welche die sofortige und eindeutige Ballkontrolle erlangte, den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Balls, als der Pfiff ertönte.
- entsteht eine Sprungball-Situation, falls keine Mannschaft die sofortige und eindeutige Ballkontrolle erlangte.

Wirft Mannschaft A ein, erhält sie die Restzeit auf der Wurfuhr, als der Pfiff ertönte. Wirft Mannschaft B in ihrem Rückfeld ein, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, bei Einwurf im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden.

F-3.2.9 Beispiel: Bei 1:27 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Stören des Balls durch B1 entschieden, der Ball geht in den Korb.

Regelung: Da der Ball trotz Berührung durch B1 in den Korb ging, gibt es keinen Grund, die Entscheidung auf Stören des Balls zu überprüfen, der Korb zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- F-3.2.10 Beispiel:** Bei 1:23 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Goaltending durch B1 oder A1 entschieden. Nach dem Pfiff entscheiden die Schiedsrichter auf Stören des Balls durch
- B2.
 - A2.
- Der Ball geht in den Korb.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Goaltending durch A1 oder B1 vorlag, dafür aber ein Stören des Balls durch B2 oder A2, wird diese Regelübertretung geahndet. Wurde **das Stören des Balls** verursacht durch

- B2, zählt der Korb. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- A2, zählt der Korb nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- F-3.2.11 Beispiel:** Bei 1:19 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Stören des Balls entschieden durch
- B1.
 - A1.
- Der Ball geht weder in den Korb noch berührt er den Ring und eine der beiden Mannschaften erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Stören des Balls vorlag, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für diese Mannschaft nächst der Stelle des Balls, als der Pfiff ertönte.

Wirft Mannschaft A ein, erhält sie die Restzeit auf der Wurfuhr.

Wirft Mannschaft B ein, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- F-3.2.12 Beispiel:** Bei 1:15 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Goaltending entschieden durch
- B1.
 - A1.
- Der Ball geht nicht in den Korb, berührt aber den Ring und eine der beiden Mannschaften erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Goaltending vorlag, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für diese Mannschaft nächst der Stelle des Balls, als der Pfiff ertönte.

Wirft Mannschaft A ein, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Wirft Mannschaft B ein, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- F-3.2.13 Beispiel:** Bei 1:11 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Stören des Balls entschieden durch
- B1.
 - A1.
- Der Ball geht nicht in den Korb und geht direkt ins Aus, ohne dass eine der beiden Mannschaften sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Stören des Balls vorlag, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für die Mannschaft, die nicht den Ausball verursachte.

Wirft Mannschaft A ein, erhält sie die Restzeit auf der Wurfuhr.

Wirft Mannschaft B ein, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

- F-3.2.14 Beispiel:** Bei 1:07 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Goaltending entschieden durch
- B1.
 - A1.
- Der Ball geht nicht in den Korb und berührt nicht den Ring. Nach dem Pfiff wird der Ball von A2 berührt, dann von B2 und B3 und zuletzt von A4 gefangen.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Goaltending vorlag, entsteht eine Sprungball-Situation, da keine Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle

erlangte.

Erhält Mannschaft A den Einwurf, erhält sie die Restzeit auf der Wurfuhr.

Erhält Mannschaft B den Einwurf in ihrem Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, in ihrem Vorfeld erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

F-3.2.15 Beispiel: Bei 1:03 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Stören des Balls entschieden durch

- a) B1.
- b) A1.

Der Ball geht nicht in den Korb und berührt nicht den Ring. Beim Rebound begeht B2 oder A2 ein Foul, bevor eine Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass kein Stören des Balls vorlag, wird in beiden Fällen das Foul von B2 oder A2 bestraft.

F-3.2.16 Beispiel: Bei 1:03 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird auf Goaltending entschieden durch

- a) B1.
- b) A1.

Der Ball geht nicht in den Korb und berührt nicht den Ring. Beim Rebound begeht B2 oder A2 ein Foul, bevor eine Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt.

Regelung: Die IRS-Überprüfung ergibt, dass ein Goaltending vorlag. In beiden Fällen wird das Foul von B2 oder A2 nicht beachtet, sofern es kein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul war, da das Foul bei totem Ball geschah.

Im Fall a) zählt der Korb. Das Spiel wird fortgesetzt wie nach jedem Korb mit Einwurf B von ihrer Endlinie.

Im Fall b) zählt der Korb nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle der Regelübertretung von A1, ausgenommen hinter dem Spielbrett.

F-3.2.17 Beispiel: Bei 38 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt oberhalb des Rings das Spielbrett und wird dann von B1 berührt. Der Schiedsrichter hält diese Berührung für legal und entscheidet daher nicht auf Goaltending.

Regelung: Das IRS kann nur eingesetzt werden, wenn die Schiedsrichter auf Goaltending entschieden haben.

F-3.2.18 Beispiel: Bei 28 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel wird A1 beim Zwei-Punkte-Korbwurf von B1 gefoult und B2 berührt nach dem Foul den Ball auf dem Weg zum Korb. Der Schiedsrichter entscheidet auf Goaltending. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B2 den Ball regelwidrig berührt hat.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob Goaltending von B2 richtig entschieden wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass B2 den Ball im Abwärtsflug zum Korb berührt hat, bleibt die Goaltending-Entscheidung bestehen. Der Korb zählt zwei Punkte und A1 erhält zusätzlich einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass B2 den Ball im Aufwärtsflug zum Korb berührt hat, wird die Goaltending-Entscheidung zurückgenommen. A1 erhält zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.2.19 Beispiel: Bei 1:37 auf der Spieluhr im 4. Viertel geht der Ball ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, welcher Spieler den Ausball verursacht hat. Die Auszeit von einer Minute Dauer beginnt erst, wenn die IRS-Überprüfung abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

F-3.2.20 Beispiel: Bei 5:53 auf der Spieluhr im 1. Viertel rollt der Ball in der Nähe der Seitenlinie, als A1 und B1 versuchen, die Ballkontrolle zu erlangen. Der Ball geht ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.

Regelung: Um festzustellen, welcher Spieler einen Ausball verursacht hat, kann das

IRS nur dann eingesetzt werden, wenn die Spieluhr im 4. Viertel 2:00 oder weniger anzeigt.

F-3.2.21 Beispiel: Bei 1:45 auf der Spieluhr in der Verlängerung passt A1 in der Nähe der Seitenlinie den Ball zu A2. B1 geht dazwischen und tippt den Ball ins Aus. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Pass zu A2 nicht bereits im Aus war.

Regelung: Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein nicht werfender Spieler im Aus war.

F-3.2.22 Erklärung: Bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung kann das IRS eingesetzt werden, um bei einem Einwurf zu entscheiden, ob bei einem Foul eines Verteidigers der Ball noch in der Hand / den Händen des Einwerfers war bzw. ihm zur Verfügung stand.

F-3.2.23 Beispiel: Bei 1:24 auf der Spieluhr im 4. Viertel hat A1 den Ball zu einem Einwurf. Bevor A1 eingeworfen hat, wird A2 von B1 festgehalten. Die Schiedsrichter pfeifen ein Persönliches Foul gegen B1, sind sich aber nicht sicher, ob der Ball die Hand/Hände von A1 verlassen hat.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Einwerfer den Ball noch in seiner Hand / seinen Händen hat oder ihm zur Verfügung steht, als ein Verteidiger bei einem Einwurf ein Foul begeht.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass sich der Ball bei dem Foul von B1 noch in der Hand / den Händen des Einwerfers befindet, liegt ein Einwurffoul vor. A2 erhält einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul von B1 geschah.

F-3.2.24 Beispiel: Bei 1:10 auf der Spieluhr im 4. Viertel hat A1 den Ball zu einem Einwurf. A1 wirft ein und sofort nachdem der Ball eingeworfen wurde wird A2 von B1 festgehalten. Die Schiedsrichter pfeifen ein Persönliches Foul gegen B1, sind sich aber nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand / den Händen von A1 war.

Regelung: Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Einwerfer den Ball noch in seiner Hand / seinen Händen hat oder ihm zur Verfügung steht, als ein Verteidiger bei einem Einwurf ein Foul begeht.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball bei dem Foul von B1 die Hand/Hände des Einwerfers verlassen hat, liegt kein Einwurffoul vor. Das Spiel geht weiter mit der Foulstrafe gemäß der Mannschaftsfoulregel.

F-3.3 Zu jedem Zeitpunkt des Spiels

F-3.3.1 Beispiel: B1 foult A1 beim erfolgreichen Korbwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1

- a) seine Korbwurfaktion bereits begonnen hat,
 - b) mit beiden Füßen wieder auf dem Spielfeld war,
- als das Foul von B1 geschah.

Regelung: Das IRS kann zu keinem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob A1 in seiner Korbwurfaktion war oder nicht, als er gefoult wurde.

F-3.3.2 Beispiel: Bei 3:47 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen Drei-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich kam. Die Zweifel entstehen,

- a) bevor der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist.
- b) nachdem der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist und die Schiedsrichter wegen des schnellen Einwurfs nicht reagieren können, das IRS zu nutzen.
- c) nachdem der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist und das Spiel wegen einer Auszeit von Mannschaft B unterbrochen ist.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen bei der ersten Gelegenheit, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Die Schiedsrichter können jedoch das Spiel sofort unterbrechen. Die Schiedsrichter

- a) unterbrechen das Spiel, bevor der Ball belebt wird.
- b) unterbrechen sofort das Spiel und führen die IRS-Überprüfung durch, ohne eine

Mannschaft zu benachteiligen. Die Überprüfung wird nach der ersten Unterbrechung des Spiels durchgeführt, bevor der Ball dann wieder belebt wird. Dies gilt auch in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.

- c) führen die IRS-Überprüfung vor der Auszeit durch. Nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, beginnt die Auszeit, es sei denn, der Trainer hat seinen Antrag auf Auszeit zurückgezogen.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie wie nach jedem Korb, in den Fällen a) und b), nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, und im Fall c) nach der Auszeit.

F-3.3.3 Beispiel: Bei 3:44 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen Drei-Punkte-Korb. Nach dem Einwurf der Mannschaft B wird B2 bei seiner Korbwurfaktion von A2 gefoult. Nun sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich kam.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen bei der ersten Gelegenheit, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Die Schiedsrichter können jedoch das Spiel sofort unterbrechen.

Die Schiedsrichter müssen die IRS-Überprüfung durchführen, als das Spiel wegen des Fouls von A2 unterbrochen ist, da dies die erste Unterbrechung seit dem Korb von A1 ist. Nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, wird das Spiel mit dem oder den Freiwürfen von B2 fortgesetzt.

F-3.3.4 Beispiel: Bei 3:43 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen Drei-Punkte-Korb. Nach dem Einwurf der Mannschaft B wird B2 bei seiner Korbwurfaktion von A2 gefoult. Nachdem der Ball zum **ersten Freiwurf** von B2 belebt ist, sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich kam.

Regelung: Die Möglichkeit, das IRS einzusetzen, endet, sobald der Ball zum ersten Freiwurf von B2 belebt ist. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

F-3.3.5 Beispiel: B1 foult A1 beim erfolglosen Korbwurf. A1 erhält drei Freiwürfe. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich kam.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob dem gefoulten Korbwerfer zwei oder drei Freiwürfe zustehen. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen, bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird.

F-3.3.6 Erklärung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach einem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

F-3.3.7 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Drei-Punkte-Korbwurf. Dann berührt B2 den Ball beim Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter pfeifen eine Goaltending-Regelübertretung, sind sich aber nicht sicher, ob es eine Regelübertretung war.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass B2 eine Regelübertretung begangen hatte. Der Drei-Punkte-Korb von A1 zählt. A1 wirft einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.8 Beispiel: A1 macht einen Zwei-Punkte-Korbwurf. Während der Ball in der Luft ist, foult B2 entfernt vom Ball A2. Dann berührt B3 den Ball beim Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter pfeifen eine Goaltending-Regelübertretung, sind sich aber nicht sicher, ob es eine Regelübertretung war. Dies ist das
a) vierte
b) fünfte
Mannschafts foul B in diesem Viertel.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass B3 eine Regelübertretung begangen hatte. Der Zwei-Punkte-Korb von A1 zählt.

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von B2 war, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) A2 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.9 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Zwei-Punkte-Korbwurf. Dann berührt B2 den Ball beim Aufwärtsflug. Die Schiedsrichter pfeifen eine Goaltending-Regelübertretung. Der Ball

- a) geht
- b) geht nicht in den Korb.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass es kein Goaltending war.

In beiden Fällen zählt der Korb von A1 nicht. Nach dem Foulpfeiff wird der Ball durch die Berührung durch B2 sofort zum toten Ball. A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.10 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Zwei-Punkte-Korbwurf. B2 versucht den Ball an seinem höchsten Punkt zu erreichen, berührt ihn aber nicht. Die Schiedsrichter pfeifen eine Goaltending-Regelübertretung. Der Ball

- a) geht
- b) geht nicht in den Korb

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass es kein Goaltending war. Bei

- a) zählt der Korb von A1. A1 wirft einen Freiwurf.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe.

In beiden Fällen geht das Spiel weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.11 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Drei-Punkte-Korbwurf. B2 berührt den Ball, als er bei seinem Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings ist. Es wird keine Goaltending-Regelübertretung gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich aber nicht sicher, ob die Regelübertretung begangen wurde.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass B2 eine Goaltending-Regelübertretung begangen hatte. Der Drei-Punkte-Korb von A1 zählt. A1 wirft einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.12 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Zwei-Punkte-Korbwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A2 das Netz berührt hatte, während der Ball im Kontakt mit dem Ring war und noch in den Korb gehen konnte. Der Ball geht in den Korb. Es wurde keine Stören-des-Balls-Regelübertretung gepfiffen.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 eine Stören-des-Balls-Regelübertretung begangen hat, zählt der Korb nicht. A1 wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass keine Stören-des-Balls-Regelübertretung begangen wurde, zählt der Korb. A1 wirft einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.13 Beispiel: A1 macht einen Zwei-Punkte-Korbwurf. Während der Ball in der Luft ist foult B2 abseits des Balls A2 (5. Mannschaftsfoul B). A3 berührt den Ball beim Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings. Der Ball geht in den Korb. Die Schiedsrichter pfeifen eine Goaltending-Regelübertretung, sind sich aber nicht sicher, ob es eine Regelübertretung war.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass A3 die Goaltending-Regelübertretung begangen hatte. Der Korb zählt nicht. A2 wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.14 Beispiel: B1 foult A1 bei einem Drei-Punkte-Korbwurf. B2 berührt den Ball beim Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings. Die Schiedsrichter pfeifen keine Goaltending-Regelübertretung. Unmittelbar danach berührt A2 den vom Ring abspringenden Ball. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter pfeifen keine Stören-des-Balls-Regelübertretung, sind sich aber nicht sicher, ob es eine Regelübertretung war.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass B2 zuerst eine Goaltending-Regelübertretung begangen hatte. Der Drei-Punkte-Korb von A1 zählt. Da der Ball durch die Ballberührung von B2 zum toten Ball wurde, wird die nachfolgende Ballberührung von A2 nicht beachtet. A1 wirft einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.15 Beispiel: A1 macht einen Zwei-Punkte-Korbwurf. Während der Ball in der Luft ist, foult A2 in einer Rebound-Situation B2 (5. Mannschaftsfoul A). B3 berührt den Ball beim Abwärtsflug und vollständig oberhalb des Rings. Unmittelbar danach greift A2 ins Netz. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter pfeifen eine Stören-des-Balls-Regelübertretung gegen A2, sind sich aber nicht sicher, ob die Goaltending-Regelübertretung von B3 zuerst war.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um zu entscheiden, ob nach dem Foul ein Goaltending oder Stören des Balls begangen und ob eine solche Regelübertretung korrekt entschieden wurde.

Die IRS-Überprüfung ergab, dass B3 zuerst eine Goaltending-Regelübertretung begangen hatte. Zu diesem Zeitpunkt wurde der Ball zum toten Ball. Die nachfolgende Stören-des-Balls-Regelübertretung von A2 wird nicht beachtet. Der Zwei-Punkte-Korb von A1 zählt. B2 wirft zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.16 Beispiel: Bei 40 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat A1 den Ball zum Einwurf in seinen Händen oder steht ihm zur Verfügung, als gegen B2 auf dem Spielfeld ein **Flagrant** Foul gepfiffen wird. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B2 die Kriterien für ein **Flagrant** Foul erfüllt.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob das **Flagrant** Foul von B2 zu einem Persönlichen Foul abzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein **Flagrant** Foul erfüllt sind, bleibt das **Flagrant** Foul von B2 bestehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein **Flagrant** Foul nicht erfüllt sind, wird das Foul von B2 zu einem Persönlichen Foul herabgestuft. In diesem Fall liegt ein Einwurffoul vor.

F-3.3.17 Beispiel: B1 trifft A1 mit dem Ellbogen und dies wird als **Flagrant** Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 mit dem Ellbogen A1 getroffen hat.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Persönliches, **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul in ein Technisches Foul **der Kategorie 1** umzuwandeln ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass durch das Schwingen mit dem Ellbogen kein Kontakt **durch B1 an A1** entstand, ist das Foul von B1 in ein Technisches Foul **der Kategorie 1** umzuwandeln.

F-3.3.18 Beispiel: Gegen B1 wird wegen übertriebenen Vortäuschen eines Fouls beim Rebound ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 mit dem Ellbogen A1 getroffen hat.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden um festzustellen, ob ein Technisches Foul in ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul umzuwandeln ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A1 durch das Schwingen mit dem Ellbogen durch B1 getroffen wurde, ist das Foul von B1 abhängig von der Schwere des Kontakts in ein **Flagrant** oder Disqualifizierendes Foul umzuwandeln.

F-3.3.19 Beispiel: Gegen B1 wird ein Persönliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es ein **Disruptive oder Flagrant** Foul war oder ob überhaupt ein Kontakt vorlag.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Persönliches Foul in ein **Disruptive oder Flagrant** Foul umzuwandeln ist. Ergibt die IRS-Überprüfung jedoch, dass kein Kontakt vorlag, kann das Persönliche Foul nicht annulliert werden.

F-3.3.20 Beispiel: A1 dribbelt bei einem Schnellangriff zum Korb und hat keinen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb. B1 versucht mit seinem Arm, den Ball zu erreichen, und kommt von der Seite in Kontakt mit A1. Gegen B1 wird ein **Flagrant** Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es korrekt war, ein **Flagrant** Foul gegen B1 zu verhängen.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein **Flagrant** Foul zu einem **Disruptive oder** Persönlichen Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

F-3.3.21 Beispiel: B1 foult den Dribbler A1. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein **Disruptive** Foul war.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Persönliches Foul in ein **Disruptive** Foul aufzuwerten ist. Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A1 und nicht B1 für den Kontakt verantwortlich war, kann das Foul des Verteidigers B1 nicht entfallen oder in ein Offensiv-Foul von A1 umgewandelt werden. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

F-3.3.22 Beispiel: Dribbler A1 begeht einen Schrittfehler. Anschließend wird gegen B1 ein **Flagrant** Foul an A1 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es korrekt war, ein **Flagrant** Foul gegen B1 zu verhängen.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein **Flagrant** Foul in ein Persönliches Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass **die Kriterien für ein Flagrant Foul von B1 erfüllt waren**, bleibt es dabei.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass **die Kriterien für** ein Persönliches Foul von B1 **erfüllt waren**, wird es nicht beachtet, da es nach dem Schrittfehler geschah.

F-3.3.23 Beispiel: B1 foult A1 beim Zwei-Punkte-Korbwurf. Anschließend wird A1, der sich immer noch in der Korbwurfaktion befindet, von B2 **flagrant** gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es **richtig** war, ein **Flagrant** Foul gegen B2 zu verhängen.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein **Flagrant** Foul in ein Persönliches Foul abzuwerten oder zu einem

Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein Flagrant Foul von B2 erfüllt waren, bleibt es dabei. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Persönliche Foul von B1. Anschließend wirft A1 weitere zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Flagrant Foul von B2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Persönliches Foul von B2 war, wird es nicht beachtet, da es nach dem ersten Foul geschah. A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.24 Beispiel: Im 3. Viertel begeht B1 ein Flagrant Foul an A2. Im 4. Viertel wird A1 beim erfolgreichen Korbwurf von B1 gefoult. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein Flagrant Foul war. Während die Schiedsrichter dies per IRS überprüfen, wird gegen B1 ein Technisches Foul der Kategorie 1 verhängt.

Regelung: Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein Flagrant Foul von B1 erfüllt waren, wird B1 für sein zweites Flagrant Foul spieldisqualifiziert. Das Technische Foul wird nicht beachtet. Es wird weder B1 noch seinem Trainer angerechnet. A1 wirft für das Flagrant Foul einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 an A1 die Kriterien für ein Persönliches Foul erfüllt, zählt der Korb von A1. B1 ist zu spieldisqualifizieren, da er in diesem Spiel ein Flagrant und ein Technisches Foul der Kategorie 1 begangen hat. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Dann wirft A1 einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.25 Erklärung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um eine Fehlerkorrektur nach der 1. oder 2. Kategorie zu überprüfen.

Der Fehler kann nur wie in Artikel 45 (Korrigierbare Fehler) definiert korrigiert werden.

F-3.3.26 Beispiel: Bei 4:52 auf der Spieluhr im 1. Viertel erzielt A1 einen Drei-Punkte-Korb. Nach 20 Sekunden bemerkt A1 auf der Anzeigentafel, dass der Drei-Punkte-Korb nur mit zwei Punkten weitergezählt wurde. A1 informiert seinen Trainer über den möglichen Fehler. Beim nächsten toten Ball und gestoppter Spieluhr informiert der Trainer mündlich den 1. Schiedsrichter über den möglichen Fehler und beantragt die Überprüfung durch das IRS um den Fehler zu korrigieren. Trainer A

- a) zeigt nicht das offizielle HCC-Handzeichen und beantragt deshalb keine Trainer-Challenge.
- b) zeigt das offizielle HCC-Handzeichen und beantragt somit eine Trainer-Challenge.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um eine Fehlerkorrektur zu überprüfen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass Trainer A Recht hat, veranlassen die Schiedsrichter die Kampfrichter den Anschreibebogen und die Anzeigentafel entsprechend zu korrigieren. Der Trainer A hat

- a) keine Trainer-Challenge beantragt und seine einzige Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.
- b) eine Trainer-Challenge beantragt und seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-3.3.27 Erklärung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung von Spiel- oder Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf Spiel- oder Wurfuhr verbleiben.

Um die richtige Zeit auf der Wurfuhr zu ermitteln, müssen die Schiedsrichter feststellen, ob der Ball bei einem Korbwurf den Ring berührt oder verfehlt hat und ob es vor der Spielunterbrechung zu einem Wechsel der Ballkontrolle kam oder nicht.

F-3.3.28 Beispiel: Bei 57,8 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel und 0,7 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich ohne Erfolg auf den Korb. Danach

- a) erlangt A2 in Korbnähe die Ballkontrolle.
- b) tippt B1 den Ball ins Aus.

c) erlangt A2 in Korbnähe die Ballkontrolle und sofort danach tippt B1 den Ball ins Aus. Die Schiedsrichter stellen nun fest, dass auf der Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels herangezogen werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung der Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf der Wurfuhr verbleiben.

Im Fall a) müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

In den Fällen a) bis c) gilt:

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Wurf von A1 den Ring verfehlte und dass bis zur Spielunterbrechung die Wurfuhr abgelaufen wäre, hat Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält Einwurf von ihrer Endlinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Hat aber der Ball den Ring berührt, liegt keine Regelübertretung vor und Mannschaft A erhält Einwurf von der gegnerischen Endlinie mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

F-3.3.29 Beispiel: Bei 57,8 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel und 0,7 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich ohne Erfolg auf den Korb. Danach

a) erlangt B1 in Korbnähe die Ballkontrolle.

b) erlangt B1 in Korbnähe die Ballkontrolle und sofort danach tippt B1 den Ball ins Aus.

Die Schiedsrichter stellen nun fest, dass auf der Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung: Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels herangezogen werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung der Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf der Wurfuhr verbleiben.

In beiden Fällen gilt:

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Wurf von A1 den Ring verfehlte und dass bis zur Spielunterbrechung die Wurfuhr abgelaufen wäre, hat Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält Einwurf von ihrer Endlinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

In beiden Fällen gilt:

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Wurf von A1 den Ring berührte, hat Mannschaft A keine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Im Fall

a) erhält Mannschaft B Einwurf von ihrer Endlinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

b) erhält Mannschaft A Einwurf von der gegnerischen Endlinie mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

F-3.3.30 Beispiel: Bei noch sieben Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball geht nicht an den Ring. A2 fängt den Ball und der Wurfuhr-Zeitnehmer setzt seine Uhr irrtümlich auf 14 Sekunden. Nach einigen Dribblings und Pässen hat Mannschaft A immer noch Ballkontrolle und A3 erzielt einen Korb. Jetzt wird der Fehler bemerkt und die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Regelung:

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Wurfuhr vor dem Korberfolg von A3 abgelaufen wäre, hat sich eine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und der Korb von A3 zählt nicht. Das Spiel wird mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Wurfuhr vor dem Korberfolg von A3 noch nicht abgelaufen wäre, hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und der Korb von A3 zählt. Das Spiel wird mit Einwurf B von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

F-3.3.31 Beispiel: Bei 42,2 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel dribbelt A1 in Richtung seines Vorfelds. Dabei stellen die Schiedsrichter fest, dass auf Spieluhr und Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung: Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die korrekte Zeit auf beiden Uhren zu ermitteln. Nach der IRS-Überprüfung geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, wo der Ball war, als das Spiel unterbrochen wurde. Spieluhr und Wurfuhr laufen mit der verbleibenden Zeit weiter.

F-3.3.32 Beispiel: A2 wirft seinen 2. Freiwurf, der Ball geht in den Korb. Jetzt sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob A2 der richtige Freierwerfer ist.

Regelung: Das IRS kann im Spiel herangezogen werden, um den richtigen Freierwerfer zu identifizieren, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt ist, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung einen falschen Freierwerfer, ist dies ein korrigierbarer Fehler, einem falschen Freierwerfer die Ausführung von Freiwürfen erlaubt zu haben. Die beiden Freiwürfe, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

F-3.3.33 Erklärung:

Eine Auseinandersetzung ist eine Handlung zwischen zwei oder mehr Gegenspielern, die eine aufgeheizte Atmosphäre, Verärgerung oder Kontroverse beinhaltet. Eine Auseinandersetzung kann kleinere Kontakte einschließen, aber keine körperliche Gewalt.

Eine Gewalttätigkeit ist eine Handlung, die Schaden zufügen oder eine Verletzungsgefahr beinhalten kann. Eine Handlung, die weder die Kriterien für ein Flagrant oder Disqualifizierendes Foul noch die für angsteinflößende Gewalt erfüllt, ist keine Gewalttätigkeit.

F-3.3.34 Beispiel: A1 und B1 beginnen, sich mit Fäusten zu attackieren, und weitere Spieler sowie Personen des Mannschaftsbank-Bereichs beteiligen sich alle an einer Auseinandersetzung oder Gewalttätigkeit. Nach einiger Zeit stellen die Schiedsrichter die Ordnung auf dem Spielfeld wieder her.

Regelung: Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um sowohl die bei der Auseinandersetzung oder Gewalttätigkeit beteiligten Spieler zu identifizieren als auch die Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch und beiden Trainern an.

F-3.3.35 Beispiel: Zwei Gegenspieler beginnen, gegenseitig aggressiv aufeinander einzureden und stoßen sich dabei leicht. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel. Nachdem die Schiedsrichter die Ordnung wieder hergestellt haben, sind sie sich nicht sicher, welche Spieler daran beteiligt waren.

Regelung: Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Auseinandersetzung oder Gewalttätigkeit beteiligten Spieler und Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich zu identifizieren. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch und beiden Trainern an.

F-3.3.36 Beispiel: Die Schiedsrichter pfeifen ein Foul gegen B1. Bevor die Schiedsrichter das Foul beim Anschreibertisch anzeigen, sind sie sich nicht sicher, ob sich nach dem Foul eine Auseinandersetzung oder eine Gewalttätigkeit auf dem Spielfeld ereignet hat.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Auseinandersetzung oder Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren. Die Schiedsrichter können vor der Foulanzeige beim Anschreibertisch die IRS-Überprüfung durchführen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass eine Auseinandersetzung oder eine Gewalttätigkeit vorlag, zeigen die Schiedsrichter beim Anschreibertisch zuerst das Foul von B1 und danach ihre Entscheidungen zur Gewalttätigkeit an und das Spiel wird mit den Strafen fortgesetzt.

F-3.3.37 Erklärung: Ereignet sich eine Gewalttätigkeit, die nicht sofort geahndet wird, dürfen die Schiedsrichter jederzeit das Spiel unterbrechen, um mittels IRS eine tatsächliche oder eventuelle Gewalttätigkeit zu überprüfen. Die Schiedsrichter müssen Grund zur Annahme einer solchen Situation und einer IRS-Überprüfung haben. Diese muss bei der

ersten Spielunterbrechung durchgeführt werden.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass eine Gewalttätigkeit vorlag, müssen die Schiedsrichter die Regelverletzung ahnden und zusammen mit bereits erfolgten Entscheidungen in der Reihenfolge bestrafen, in der sie entstanden sind. Alle Ereignisse zwischen diesem Zeitpunkt und der Spielunterbrechung bleiben bestehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass keine Gewalttätigkeit vorlag, bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen. Das Spiel wird fortgesetzt nächst der Stelle, wo es zur IRS-Überprüfung unterbrochen wurde.

F-3.3.38 Beispiel: A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter pfeifen diesen Kontakt von A2 nicht und unterbrechen das Spiel nach 15 Sekunden, nachdem

- a) A1 sein Dribbling fortgesetzt hat.
- b) Mannschaft B einen Ausball verursacht hat.

Regelung: Das IRS kann in beiden Fällen jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren. Die Schiedsrichter dürfen das Spiel sofort unterbrechen, ohne eine Mannschaft dabei zu benachteiligen oder die nächste Spielunterbrechung nutzen, um das IRS zu verwenden.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, kann gegen A2 ein **Flagrant** Foul verhängt werden. B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 kein Persönliches oder Technisches Foul der Kategorie 1 ohne Gewalttätigkeit oder gar nichts begangen hat, kann kein Persönliches oder Technisches Foul verhängt werden.

In beiden Fällen geht das Spiel mit Einwurf A nächst der Stelle weiter, an der das Spiel unterbrochen wurde, mit der Restzeit auf der Spiel- und auf der Wurfuhr. Das Recht auf Ballbesitz für das **Flagrant** Foul verfällt aufgrund der weiteren Aktionen nach dem Foul von A2.

Mannschaft A hat die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr und die Spieluhr läuft von dem Zeitpunkt weiter, an dem sie gestoppt wurde.

F-3.3.39 Beispiel: A1 wird bei seiner Korbwurfaktion für zwei Punkte von B1 gefoult und A1 schlägt B1 mit dem Ellbogen,

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball die Hände des Werfers A1 verlassen hat. Die Schiedsrichter ahnden den Schlag von A1 nicht, der Ball geht in den Korb.

Regelung: Das IRS kann in beiden Fällen jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Die IRS-Überprüfung ergibt, dass der Ellbogenschlag von A1 an B1 vor dem Foul von B1 geschah.

Die Schiedsrichter können gegen A1 ein **Flagrant** Foul verhängen. Das Foul von B1 wird ebenfalls bestraft. In beiden Fällen zählt der Korb von A1.

Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens ausgeführt. B1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das **Flagrant Foul** von A1. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das **Flagrant** Foul verfällt aufgrund des Fouls von B1.

A1 erhält einen Freiwurf. Das Spiel wird mit der Restzeit auf der Spieluhr wie nach einem letzten Freiwurf fortgesetzt.

F-3.3.40 Beispiel: A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden den Schlag von A2 nicht. Nach weiteren fünf Sekunden wird Dribbler A1 von B3 gefoult. Dies ist das

- a) dritte
- b) fünfte

Mannschafts foul B in diesem Viertel.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie gegen A2 ein **Flagrant** Foul verhängen.

Das Foul von B3 wird ebenfalls bestraft. Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens ausgeführt. B2 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das **Flagrant Foul** von A2. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das **Flagrant** Foul verfällt aufgrund des Fouls von B3. Bei

- a) geht das Spiel mit Einwurf A nächst der Stelle weiter, an der das Spiel unterbrochen wurde.
- b) erhält A1 zwei Freiwürfe und das Spiel wird wie nach einem letzten Freiwurf fortgesetzt.

Das Spiel wird mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.41 Beispiel: A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden diesen Schlag nicht. Nach weiteren fünf Sekunden erhält Dribbler A1 ein Persönliches Foul in seinem

- a) Vorfeld.
- b) Rückfeld.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 den Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie für diese Gewalttätigkeit gegen A2 ein **Flagrant** Foul verhängen. Das Foul von A1 bleibt bestehen.

Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge ihres Entstehens ausgeführt. B2 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Der Einwurf B als Teil der Strafe für das **Flagrant** Foul entfällt wegen des anschließenden Fouls von A1.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung.

Mannschaft B erhält

- a) 24 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

F-3.3.42 Beispiel: A1 schlägt seinen Gegenspieler B1 mit dem Ellbogen. Die Schiedsrichter ahnden den Kontakt von A1 nicht. Nach weiteren vier Sekunden wird ein **Flagrant** Foul von B1 an A1 gepfiffen während dessen erfolgreicher **Korbwurfaktion** für

- a) zwei Punkte.
- b) drei Punkte.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A1 seinen Gegenspieler B1 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie für diese Gewalttätigkeit gegen A1 ein **Flagrant** Foul verhängen.

Der Korb von A1 zählt in beiden Fällen.

In beiden Fällen werden die ungleichen Strafen für die **Flagrant** Fouls in der Reihenfolge ihres Entstehens ausgeführt.

B1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das **Flagrant** Foul von A1 verfällt wegen des **weiteren Flagrant** Fouls von **B1**.

A1 erhält einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in deren Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch** und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Das Spiel wird mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.43 Beispiel: A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden diesen Kontakt von A2 nicht. Nach weiteren fünf Sekunden wird ein Technisches Foul **der Kategorie 1 gegen B1** gepfiffen.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können die Schiedsrichter gegen A2 ein **Flagrant Foul** verhängen. Die Strafe für das Technische Foul wird zuerst ausgeführt. Ein beliebiger Spieler der **Mannschaft A** wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Dann erhält B2 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. **Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das Flagrant Foul von A2 verfällt aufgrund der weiteren Aktion nach dem Foul von A2.**

Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde. Ist dies in ihrem

- a) Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Vorfeld, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr, sofern diese 13 Sekunden oder weniger beträgt, bzw. die verbleibende Zeit, sofern diese 14 Sekunden oder mehr beträgt.

In allen Fällen wird das Spiel mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.44 Beispiel: A1 dribbelt, als B2 seinen Gegenspieler A2 ins Gesicht schlägt. Die Schiedsrichter ahnden diesen Kontakt von B2 nicht. A1 dribbelt weiter und wird dann von B3 mit einem

- a) Flagrant Foul
 - b) Persönlichen Foul (3. Mannschaftsfoul B).
 - c) Persönlichen Foul (5. Mannschaftsfoul B).
- gefoult.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Schlag von B2 ins Gesicht von A2 die Kriterien einer Gewalttätigkeit erfüllt, ist von den Schiedsrichtern ein Flagrant Foul zu verhängen.

In allen Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Zusätzlich

- a) erhält A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in deren Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch.
- b) geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von B3 war.
- c) erhält A1 zwei Freiwürfe. Das Spiel wird wie nach einem letzten Freiwurf fortgesetzt.

F-4 Trainer-Challenge (Head coach's challenge, HCC)

F-4.1 Erklärung: Der Trainer, der eine Trainer-Challenge beantragt, nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf. Er ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt das Trainer-Handzeichen für die Trainer-Challenge, indem er ein Rechteck mit den Händen zeichnet.

Der Trainer kann seinen Antrag auf Trainer-Challenge zurückziehen, bis der Schiedsrichter den Antrag mit dem HCC-Handzeichen angenommen hat.

Für eine Trainer-Challenge sind nur die im Regelheft unter Anhang F.3 aufgelisteten Situationen zulässig.

Eine Trainer-Challenge kann für alle dort aufgeführten Situationen zu jedem Zeitpunkt des Spiels beantragt werden einschließlich der letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung.

- F-4.2 Beispiel:** Trainer B beantragt eine Trainer-Challenge. Er nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf, ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt das HCC-Handzeichen an. Gleich danach und bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem HCC-Handzeichen angenommen hat, zieht Trainer B seinen Antrag zurück.
- Regelung:** Trainer B zieht seinen Antrag auf Trainer-Challenge zurück, bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem HCC-Handzeichen angenommen hat. Der Antrag ist damit zurückgezogen, Trainer B hat seine Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.
- F-4.3 Beispiel:** Bei noch 22 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt das Spielbrett oberhalb des Rings und wird dann von B1 berührt. Der Schiedsrichter sieht diese Berührung als legal an und pfeift kein Goaltending. Trainer A ist der Meinung, dass die Entscheidung nicht richtig ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Eine Trainer-Challenge gegen eine Regelübertretung Goaltending oder Stören des Balls kann nur beantragt werden, wenn die Schiedsrichter eine dieser beiden Regelübertretungen gepfiffen haben. Die Trainer-Challenge wird nicht gewährt.
- F-4.4 Beispiel:** Bei noch 4:16 auf der Spieluhr im 3. Viertel zieht A1 zum Korb und erzielt einen Korb. Trainer B ist der Meinung, dass A1 dabei einen klaren Schrittfehler begangen hat und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer B wird nicht gewährt. Eine Trainer-Challenge kann nur bei den im Anhang F.3 der Regeln aufgelisteten Situationen beantragt werden. Gegen einen gepfiffen oder nicht gepfiffenen Schrittfehler kann keine Trainer-Challenge beantragt werden.
- F-4.5 Beispiel:** Bei noch neun Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen Zwei-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, als B1 in seinem Vorfeld dribbelt.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das Spiel sofort unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 82:80 fortgesetzt.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 83:80 fortgesetzt.
- In beiden Fällen erhält Mannschaft B Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, wo das Spiel beim Dribbling von B1 unterbrochen wurde und mit der Restzeit auf der Spieluhr.
- F-4.6 Beispiel:** Bei noch acht Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen Zwei-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, nachdem B1 einen Zwei-Punkte-Korb erzielt hat und die Spieluhr noch eine Sekunde anzeigt. Der Spielstand ist nun 82:82.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das Spiel sofort unterbrechen.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 82:82 fortgesetzt. Mannschaft A erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 83:82 fortgesetzt. Mannschaft A erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.

- F-4.7 Beispiel:** Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen Zwei-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, nachdem B1 einen Zwei-Punkte-Korb erzielt hat und das Schlusssignal der Spieluhr ertönte, als der Ball beim Wurf von B1 in der Luft war. Der Spielstand ist nun 82:82.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das IRS heranziehen, bevor sie den Anschreibebogen unterschreiben.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit einer Verlängerung und Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde, ist das Spiel mit einem Stand von 83:82 beendet.
- F-4.8 Beispiel:** Bei noch sechs Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen Zwei-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Dann erzielt B1 einen Zwei-Punkte-Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spiels. Der Spielstand ist nun 82:82. Trainer A ist der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Das IRS kann bei einer Trainer-Challenge jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Zwei-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit einer Verlängerung und Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.
- Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde, ist das Spiel mit einem Stand von 83:82 beendet.
- F-4.9 Beispiel:** Bei noch 6:36 auf der Spieluhr im 4. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter sprechen den Einwurf der Mannschaft A zu. Trainer A nimmt nun eine Auszeit. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann eingesetzt werden, um festzustellen, welche Mannschaft einen Ausball verursacht hat.
- Die Auszeit A beginnt erst, nachdem die IRS-Überprüfung beendet ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung kommuniziert hat. Die beantragte Auszeit der Mannschaft A kann während der Überprüfung jederzeit zurückgezogen werden, bis der Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt gegeben hat.
- F-4.10 Beispiel:** Bei noch 5:28 auf der Spieluhr im 2. Viertel dribbelt A1 nahe der Seitenlinie und passt den Ball zu A2, der einen Korb erzielt. Trainer B ist der Meinung, dass Mannschaft A vor dem Korb von A2 gegen die Acht-Sekunden-Regel verstoßen hat. Trainer B beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer B wird nicht gewährt. Nur bei den im Anhang F.3 der Regeln aufgelisteten Situationen kann eine Trainer-Challenge beantragt werden. Eine Acht-Sekunden-Regelübertretung kann nur überprüft werden, wenn davon eine Spielsituation am Ende eines Spielabschnitts betroffen ist.
- Der Korb zählt. Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.
- F-4.11 Beispiel:** Bei noch 2:30 auf der Spieluhr im 3. Viertel wird A1 von B1 gefoult. Anschließend wird gegen B1 ein Technisches Foul **der Kategorie 1** verhängt, gefolgt von einem Disqualifizierenden Foul wegen weiterer verbaler Beleidigungen der Schiedsrichter. Trainer A ist der Meinung, dass das Persönliche Foul von B1 **Flagrant** war und beantragt eine Trainer-Challenge.
- Regelung:** Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Persönliches Foul zu einem **Disruptive, Flagrant oder Disqualifizierenden** Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die Überprüfung, dass das Persönliche Foul **Flagrant** war, führt das Technische Foul **der Kategorie 1** von B1 zu dessen **Spieldisqualifikation (GD)**. Die Disqualifikation von B1 wegen verbaler Beleidigungen der Schiedsrichter kann im Spiel nicht mehr bestraft werden, sondern ist der spielleitenden Stelle zu berichten. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, anschließend wirft **A1** zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld **gegenüber dem Anschreibertisch**.

- F-4.12 Beispiel:** Bei noch 43,4 Sekunden auf der Spieluhr im 3. Viertel und 1,2 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus dem Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der Wurf ist erfolglos und verfehlt den Ring, worauf B1 den Ball in Korbnahe berührt und dieser ins Aus geht. Die Schiedsrichter geben Einwurf für Mannschaft B, als sie feststellen, dass die Wurfuhr dunkel ist.

Trainer A ist überzeugt, dass B1 den Ausball verursacht hat und beantragt eine Trainer-Challenge.

Regelung: Das IRS kann jederzeit während des Spiels, wenn eine Trainer-Challenge gewährt wird, dafür herangezogen werden, wer einen Ausball verursachte. Es kann zusätzlich verwendet werden, um bei einer Fehlanzeige auf der Wurfuhr deren Anzeige zu korrigieren.

Zeigt das IRS, dass B1 den Ausball nach Ablauf der Wurfuhr verursachte, bleibt Mannschaft A keine Restzeit auf der Wurfuhr und Mannschaft A hat eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Trainer A hat die ihm zustehende Trainer-Challenge nicht verbraucht.

Zeigt das IRS, dass A1 den Ausball verursachte, erhält Mannschaft B Einwurf von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Trainer A hat die ihm zustehende Trainer-Challenge verbraucht.

Zeigt das IRS, dass B1 den Ausball vor Ablauf der Wurfuhr verursachte, erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie in ihrem Vorfeld und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

Trainer A hat die ihm zustehende Trainer-Challenge verbraucht.

- F-4.13 Erklärung:** Wird eine Trainer-Challenge beantragt, nachdem eine Auszeit einer der Mannschaften bereits begonnen hat, wird diese Auszeit ohne Unterbrechung zu Ende geführt. Die Trainer-Challenge **kann nicht zurückgezogen werden und wird nach** der Auszeit durchgeführt.

- F-4.14 Beispiel:** A1 erzielt einen Drei-Punkte-Korb. Mannschaft B beantragt eine Auszeit. Während der Auszeit ist Trainer B der Meinung, dass A1 auf der Drei-Punkte-Linie stand, bevor der Ball seine Hand verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die Auszeit wird ohne Unterbrechung zu Ende geführt. Die Trainer-Challenge wird nach der Auszeit durchgeführt.

- F-4.15 Erklärung:** In allen Spielen mit einem IRS kann einem Trainer nur eine einzige Trainer-Challenge zugesprochen werden. Die unter Anhang F.3 genannten zeitlichen Beschränkungen gelten hier nicht.

- F-4.16 Beispiel:** Bei noch 3:23 auf der Spieluhr im 2. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter entscheiden auf Einwurf A. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge. Dies ist die
- a) erste
 - b) zweite
- von Trainer B in diesem Spiel beantragte Trainer-Challenge.

Regelung:

- a) Die Trainer-Challenge wird gewährt. Der 1. Schiedsrichter kann jederzeit während des Spiels mit dem IRS überprüfen, ob der Ausball richtig entschieden wurde.

Ergibt die Überprüfung, dass die Entscheidung richtig war, wird das Spiel mit Einwurf A fortgesetzt.

Ergibt die Überprüfung, dass die Entscheidung falsch war, wird die Entscheidung korrigiert. Das Spiel wird mit Einwurf B fortgesetzt.

In beiden Fällen hat Trainer B seine einzige Trainer-Challenge verwendet.

- b) Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge bereits verwendet. Die Trainer-Challenge wird nicht gewährt.

F-4.17 Beispiel: Bei noch 3:21 auf der Spieluhr im 2. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter entscheiden auf Einwurf A. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge, die gewährt wird. Sofort danach ändert Trainer B seine Meinung und will seine Trainer-Challenge zurücknehmen.

Regelung: Sobald die Trainer-Challenge gewährt wird, ist der Antrag endgültig und kann nicht mehr zurückgenommen werden.

F-4.18 Beispiel: Bei noch 2:35 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 gegen Ende der Wurfuhr-Periode einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Trainer B ist der Meinung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Werfers verlassen hat. Während B1 dribbelt, beantragt Trainer B mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge wird gewährt. Das IRS kann im Spiel jederzeit eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball vor dem Ertönen des Wurfuhr-Signals bei einem Korbwurf von A1 seine Hände verlassen hatte. Die Trainer-Challenge kann jederzeit im Spiel beantragt werden.

Die Schiedsrichter können das Spiel sofort unterbrechen und das IRS heranziehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers noch nicht verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb nicht.

In beiden Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Mannschaft B erhält die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr. Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.19 Beispiel: Bei noch 2:29 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 gegen Ende der Wurfuhr-Periode einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, als A2 in seinem Rückfeld einen Ausball verursacht. Zu diesem Zeitpunkt ist Trainer B der Meinung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Werfers verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge kann jederzeit im Spiel beantragt werden, spätestens, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der zu überprüfenden Entscheidung unterbrochen haben. Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball vor Ertönen des Wurfuhr-Signals bei einem Korbwurf von A1 seine Hände verlassen hatte.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers noch nicht verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb nicht.

In beiden Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist. Mannschaft B erhält die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr. Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.20 Beispiel: Bei noch 7:22 auf der Spieluhr im 3. Viertel wird Dribbler A1 beim Gegenangriff von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul B).

Trainer A ist der Meinung, dass das ein unnötiger Kontakt und kein legaler Versuch war,

direkt den Ball zu spielen, um den Ballvortrag von Mannschaft A zu stoppen. Trainer A ist der Meinung, dass deshalb das Persönliche Foul von B1 in ein Disruptive Foul aufzuwerten ist. Trainer A beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge vom Trainer A wird gewährt. Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden um festzustellen, ob ein Persönliches, Disruptive, Flagrant oder ein Disqualifizierendes Foul auf- oder abzuwerten oder als Technisches Foul der Kategorie 1 anzusehen ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Persönliches Foul war, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Persönlichen Fouls war.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Disruptive Foul war, wird das Persönliche Foul aufgewertet. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Disruptive Foul.

In beiden Fällen hat Trainer A seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.21 Beispiel: Bei noch 7:16 auf der Spieluhr im 3. Viertel

- a) wird Dribbler A1 von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). Das Spiel wird mit Einwurf A fortgesetzt und A2 erzielt einen Zwei-Punkte-Korb.
- b) wird A1 während seiner erfolglosen Korbwurfaktion von B1 gefoult und A1 hat den Ball zum 1. Freiwurf in seinen Händen.

Trainer A ist jetzt der Meinung, dass das kein legaler Versuch war, den Ball zu spielen und deshalb das Persönliche Foul von B1 in ein Flagrant Foul aufzuwerten ist. Trainer A beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge wird nicht gewährt. Nachdem der Ball Mannschaft A zu einem Einwurf (Fall a) oder einem 1. Freiwurf (Fall b) zur Verfügung steht, kann die Trainer-Challenge nicht mehr gewährt werden. Der Trainer muss seine Challenge spätestens dann beantragen und die IRS-Überprüfung muss spätestens dann durchgeführt werden, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der zu überprüfenden Entscheidung unterbrochen haben und bevor der Ball danach belebt wird.

In beiden Fällen hat Trainer A seine einzige Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.

F-4.22 Beispiel: Gegen Ende der Wurfuhr-Periode erzielt A1 einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Der 1. Trainer-Assistent B ist der Meinung, dass das Wurfuhr-Signal ertönte, bevor der Ball die Hand verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung: Die Trainer-Challenge des 1. Trainer-Assistenten B wird nicht gewährt. Eine IRS-Überprüfung kann nur vom Trainer beantragt werden.

F-4.23 Beispiel: Der Anschreiber muss alle gewährten Trainer-Challenges auf dem Anschreibebogen eintragen.

Regelung: Nur die gewährte Trainer-Challenge einer Mannschaft wird auf dem Anschreibebogen in die beiden dafür vorgesehenen Kästchen neben dem „HCC“ eingetragen. In das 1. Kästchen trägt der Anschreiber den Spielabschnitt und in das 2. Kästchen die Spielminute ein.

F-4.24 Beispiel: A1 fängt den Ball in der Zone. Der Schiedsrichter pfeift gleichzeitig ein Foul gegen B1 nicht an einem Korbwerfer. Dies ist das 2. Mannschaftsfoul B in diesem Viertel. Anschließend wird gegen Trainer A ein Technisches Foul verhängt. Direkt danach beantragt Trainer A eine Trainer-Challenge, um das Foul zu einem Flagrant Foul hochzustufen.

Regelung: Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wird die Trainer-Challenge gewährt. Ergibt die Überprüfung, dass die Entscheidung richtig war, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Fouls war.

Ende der Regelinterpretation