



Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen **Rollstuhlbasketball - Regeln 2017**

Version 2 / März 2018

Technische Kommission der IWBF

bearbeitet von Max Kindervater, Mitglied der SRK des FA RBB

Die wesentlichen Änderungen sind **gelb** unterlegt.

Inhaltsverzeichnis

(Interpretationen zu folgenden Artikeln der Regeln)

Artikel		Seite
2	Spielfeld	4
3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	4
4	Mannschaften	10
5	Verletzung von Spielern	11
6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	14
7	Pflichten und Rechte der Trainer	15
8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	16
9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	16
10	Status des Balles	19
12	Hochball und alternierender Einwurf	20
13	Wie der Ball gespielt wird	24
14	Ballkontrolle	24
15	Spieler in der Korbwurfaktion	26
16	Korberfolg und seine Wertung	28
17	Einwurf	31
18/19	Auszeit / Spielerwechsel	39
23	Spieler im Aus und Ball im Aus	46
24	Dribbling	47
25	Schubfehler (3 Schübe)	48
26	3 Sekunden	49
28	8 Sekunden	49
29 / 50	24 Sekunden	53
30	Rückspiel	66
31	Lifting	69
32	Fouls	72
33	Kontakte: Grundsätze	72
35	Doppelfoul	78
36	Technisches Foul	80
37	Unsportliches Foul	92
38	Disqualifizierendes Foul	97
39	Gewalttätigkeit	98
42	Sonderfälle	99
43	Freiwürfe	105
44	Korrigierbare Fehler	107
45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	109
46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	110
48	Anschreiber und Anschreiberassistent: Pflichten	115
51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	115

Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln **2017**

Einleitung und Hinweise

Die Zahlen vor den Situationen / Kommentaren / Festlegungen beziehen sich auf die entsprechenden Artikel der offiziellen Rollstuhlbasketballregeln **2017**.

Die Interpretationen haben u.a. den Sinn, die z.T. sehr unterschiedlichen Regelauslegungen in den verschiedenen Ländern zu vereinheitlichen. Zusätzlich werden Situationen behandelt, deren Lösungen in den Regeln nicht explizit erwähnt sind, die sich aber aus dem Geist der Regeln ergeben und oft im Zusammenhang mit den modernen Tendenzen in der Entwicklung des Rollstuhlbasketballspiels stehen.

Da der Kampf um den freien Raum im Rollstuhlbasketball wesentlich ausgeprägter ist als im Fußgängerbasketball, ist dem Spiel ohne Ball besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Eine beträchtliche Anzahl von illegalen Kontakten ereignet sich auf der "weak side" und erfordert die besondere Beachtung durch die Schiedsrichter.

Allgemeine Hinweise:

Häufig wird in den Interpretationen festgelegt bzw. davon ausgegangen, dass der Ball tot ist, dass sich ein Foul ereignet hat oder dass eine Regelübertretung stattgefunden hat. Ist das nicht der Fall, so sollte man davon ausgehen, dass der Ball belebt ist und dass sich kein Foul bzw. keine Regelübertretung ereignet hat, die die vorgegebene Situation beeinflusst.

Eine einfache Regelverletzung wird nicht von einer zweiten Regelverletzung überlagert, sie ist auch nicht abhängig von einer Situation, die sich auf die Mannschaftsfoulregel bezieht, es sei denn, es wird in der entsprechenden Situation ausdrücklich so festgelegt.

Verwendete Bezeichnungen

Mannschaft A ist die (zunächst) angreifende Mannschaft, Team B die verteidigende Mannschaft.

A1 – A5, B1 – B5 sind Spieler, A6 – A12 bzw. B6 – B12 sind Ersatzspieler.

Anmerkung

Diese Interpretationen enthalten auch die FIBA-Interpretationen, soweit sie Rollstuhlbasketball betreffen.

Artikel 2 Spielfeld

Art. 2.4.7 No-charge-Halbkreise

Hinweis: Die von der FIBA definierten No-charge-Halbkreise sind im Rollstuhlbasketball nicht anwendbar.

Artikel 3 Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl

Art. 3 Kommentar

Sobald der Spielball vom 1. Schiedsrichter ausgewählt worden ist, darf er von keiner Mannschaft mehr zum Einspielen benutzt werden.

Art. 3.1 Rollstühle / Allgemeine Kommentare zur Rollstuhlkontrolle

Rollstuhlkontrollen

Rollstuhlüberprüfungen werden bei den Hauptwettbewerben der IWBF nicht unmittelbar vor den Spielen durchgeführt. Normalerweise werden die Rollstühle vor Beginn des Turniers vom Kommissar kontrolliert.

Dieser Check dient dazu, ggf. Probleme festzustellen, die der Spieler beheben muss, bevor der Rollstuhl in einem Spiel benutzt wird. Art. 38.1.3 legt fest, dass der Spieler dafür verantwortlich ist, dass sein Rollstuhl legal ist.

Der Rollstuhl wird nicht noch einmal gecheckt, es sei denn, der Kommissar, **die** Schiedsrichter oder der Coach des gegnerischen Teams beantragen diese Überprüfung (Art. 38.1.3).

Wird eine solche Überprüfung beantragt, führen sie **die** SR zusammen mit dem Kommissar (falls anwesend) durch und stellt fest, ob der Rollstuhl Art. 3.1 entspricht unter besonderer Beachtung der Sitzhöhe (vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens bzw. der Sitzplatte, falls kein Kissen benutzt wird).

Dazu fordern **die** Schiedsrichter (bzw. der Kommissar) den Spieler auf, den Rollstuhl zu verlassen, ohne dabei das Kissen (falls vorhanden) zu berühren. Das ist besonders wichtig, falls die Vermutung besteht, dass das Kissen gewechselt wurde oder dass das Kissen derart platziert wurde, dass dem Spieler ein Höhenvorteil entsteht, der von den Regeln nicht intendiert ist.

Auf kleinere Mängel, wenn z.B. eine Schutzvorrichtung von den Rädern absteht, wird hingewiesen und sie werden korrigiert, jedoch sind sie nicht so schwerwiegend, dass sie zu einer Disqualifikation führen.

Wichtig ist, dass ein Stuhl bezüglich des Artikels 38.1.3 nur dann kontrolliert werden darf, wenn er sich auf dem Spielfeld in Besitz eines Spielers gemäß Art. 4.1.3 befindet. Es ist keine Regelübertretung, im Bankbereich in einem Rollstuhl zu sitzen, der nicht Art. 3.1 entspricht.

Es ist durchaus möglich, dass bei Spielen oder bei Turnieren **den** Schiedsrichtern (oder Kommissar) die Verantwortung zufällt, festzustellen, dass der Rollstuhl allen Vorschriften des Artikels 3.1 entspricht und damit im Spiel benutzt werden darf.

Falls eine Rollstuhlkontrolle als präventive Maßnahme gedacht ist, um dem Spieler zu helfen, dann sollte sie frühzeitig vor dem Spiel durchgeführt werden, damit der Spieler in der Lage ist, entsprechende Änderungen am Rollstuhl durchzuführen.

Ist das nicht möglich, darf der Spieler den Rollstuhl so lange nicht benutzen, bis er allen Vorschriften der Artikels 3.1 entspricht.

Das gilt auch für Artikel 38.1.3 und für Artikel 46.1.

Art. 3.1 Situation

Das Spiel wurde unterbrochen, weil am Rollstuhl von A1 die Achse gebrochen ist (sich ein Rad gelöst hat). Der Betreuer der Mannschaft A hat Schwierigkeiten mit der sofortigen Behebung des Schadens.

Regelung

Wenn die Reparatur nicht innerhalb von maximal 50 Sekunden abgeschlossen ist, muss der Schiedsrichter die Mannschaft A anweisen, den beschädigten Rollstuhl aus dem Spiel zu entfernen **und** den Spieler A1 auszuwechseln.

Diese Regelung bezieht sich auch auf alle anderen Defekte am Rollstuhl.

Art. 3.1 Kommentar

Bezüglich der Befestigung des Körpers eines Spielers mit seinem Rollstuhl (Strapping) gibt es keinerlei Einschränkungen.

Bei den meisten Spielern muss das Angurten an den Rollstuhl nicht auf dem Spielerpass eingetragen werden. Sie können das Strapping beliebig wechseln, d.h. sie können Gurte weglassen oder hinzufügen, ohne dass sich ihre Klassifizierungspunktzahl ändert.

Eine Ausnahme bilden die Spieler, die doppelt beinamputiert sind.

Alle doppelt beinamputierten Spieler dürfen ihre Beine unterhalb der Knie nur dann mit dem Rollstuhl verbinden, und zwar durch Strapping, Prothesen oder durch entsprechende Vorrichtungen am Rollstuhl, wenn es auf dem Spielerpass eingetragen ist.

Das Strapping oberhalb der Knie bzw. das Verbinden der Beine miteinander durch Strapping ändert die Spielerklassifizierungspunkte nicht und kann daher beliebig verwendet oder weggelassen werden.

Art. 3.1 Festlegung 1

Die IWBF-Klassifizierungskommission hat festgelegt, dass ein unter dem Knie Amputierter, der sein Bein am Rollstuhl angegurtet hat oder eine Prothese trägt, einen beträchtlichen Vorteil gegenüber einem Beinamputierten hat, der nicht gestrappt ist.

Ein Amputierter, der diese Hilfsmittel benutzt, wird so eingestuft und klassifiziert, als hätte er ein vollständiges Bein.

Da die Benutzung der Hilfsmittel dem jeweiligen Spieler einen klaren Vorteil verschafft, müssen die Hilfsmittel auf dem Spielerpass eingetragen werden. Es darf von dem betreffenden Spieler kein zusätzliches Strapping vorgenommen werden. Falls der Spieler sich entschließt, mit weniger Straps (als auf dem Spielerpass eingetragen) zu spielen, ändert das seine Klassifizierung nicht.

Art. 3.1 Festlegung 2

Für andere Spieler, die ihre Beine weniger oder gar nicht bewegen können, bewirkt das Weglassen oder Hinzufügen von Gurten (Strapping) keine Änderung ihrer Klassifizierung, da das Strapping die Spieler lediglich in ihrem Rollstuhl stabilisiert.

Das Strapping bringt den Spielern dieser Punkteklassen keinen wesentlichen Vorteil.

Art. 3.1.1 Situation 1

Nach einer Auszeit fährt der Spieler A1 mit einem Rollstuhl, der nicht den Bestimmungen des Artikels 3.1 entspricht, auf das Spielfeld.

Regelung

Gegen den Spieler A1 wird ein disqualifizierendes Foul verhängt. 2 Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Spieler der Gegenmannschaft, gefolgt von einem Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 3.1.1 Situation 2

Während der 1. Spielperiode entdeckt ein Schiedsrichter, dass ein Spieler einen Rollstuhl benutzt, der vorher als illegal erklärt wurde.

Regelung

Gegen den Spieler wird ein disqualifizierendes Foul verhängt und der Rollstuhl wird aus dem Spiel entfernt. 2 Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Spieler der Gegenmannschaft, gefolgt von einem Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 3.1.1 Situation 3

Bei der Überprüfung eines Rollstuhls auf Antrag des gegnerischen Trainers oder bei einem angeordneten Stuhlcheck stellt der **Schiedsrichter** fest, dass der Spieler A1 mit einem "therapeutischen Kissen" spielt, das an den Ecken ausgeschnitten ist, so dass es sich den Beinen und Gesäßbacken besser anpasst.

Regelung Solange die Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn es auf der Sitzplatte liegt) regelgerecht ist in Bezug auf die Klassifizierung dieses Spielers, ist das Kissen legal.

Einzigste Voraussetzung für das Kissen: Es muss die gleichen Abmessungen haben wie der Sitz des Rollstuhls.

Art. 3.1.2 Situation

Während des Spiels stellt Spieler B1 seinen Fuß auf ein Band, das zwischen den Rahmenstangen seines Rollstuhls gespannt ist.

Regelung

Legal

Art. 3.1.2 Festlegung 1

Die Fußraste ohne zusätzliche horizontale Schutzstange muss sich 11 cm über dem Boden befinden.

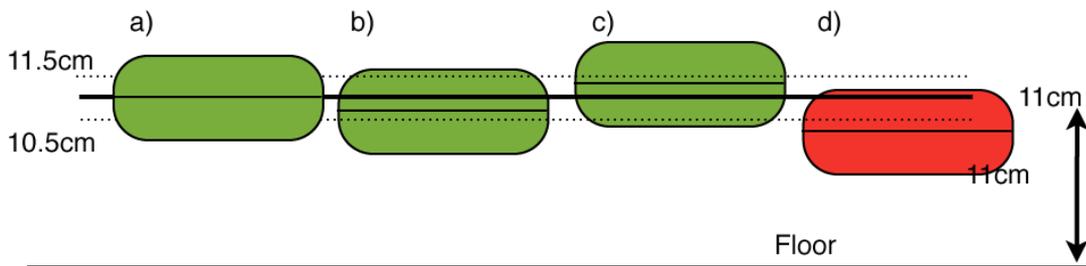
Die Fußraste mit zusätzlicher horizontaler Schutzstange muss sich an ihrer am weitesten nach vorn ragenden Stelle **nicht** 11cm über dem Boden befinden.

Art. 3.1.2 Kommentar 1

Das Rollstuhldesign ist je nach Hersteller und Modell sehr unterschiedlich. Es ist wichtig, dass beim Rollstuhlcheck und beim Messen der Höhe der horizontalen Schutzstange der Sinn und Zweck dieses Artikels vorrangig beachtet wird. Die Absicht dieses Artikels kann in zwei Kategorien eingeteilt werden:

- a) Sicherheit – Die Regel schafft einen einzigen Kontaktpunkt (in 11 cm Höhe) zwischen den Rollstühlen und schützt damit die Füße / unteren Gliedmaßen der Spieler.
- b) Verhinderung eines unfairen Vorteils, da eine niedrigere Schutzstange dazu verwendet werden kann, einen Gegenspieler zu halten.

Beim Messen der Höhe der Schutzstange kommt es nicht auf deren Dicke an (verschiedene Hersteller verwenden unterschiedlich dicke Stangen). Es ist lediglich darauf zu achten, dass sich die Kontaktstelle in Höhe von 11 cm befindet.



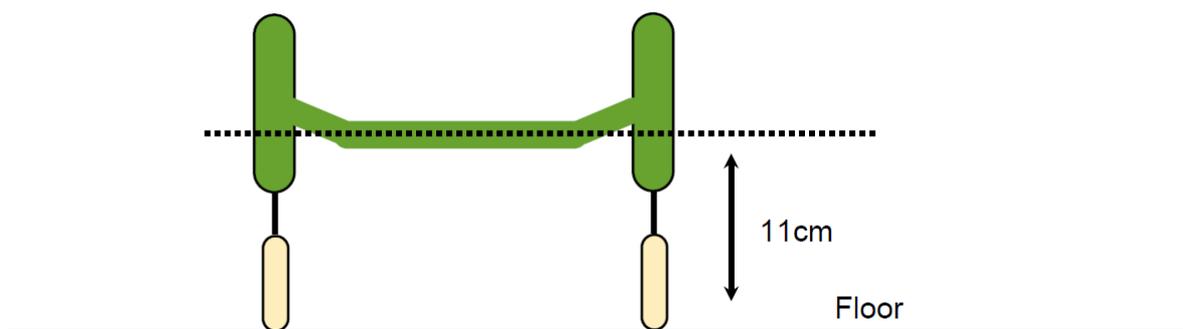
Es ist unwesentlich, ob die Form der Schutzstange rund oder rechteckig ist. Die Messung wird in der Mitte der Stange durchgeführt, so wie es in der obigen Abbildung dargestellt ist.

In den eingezeichneten Beispielen gilt:

- a) Legal – die Mitte der Schutzstange ist genau 11 cm hoch.
- b) Zulässig – die Mitte der Stange ist (höchstens) 5 mm niedriger als 11 cm.
- c) Zulässig – die Mitte der Stange ist (höchstens) 5 mm höher als 11 cm.
- d) **Illegal** – die Mitte der Stange befindet sich nicht im Rahmen der Toleranzgrenze von 5 mm (nach oben bzw. nach unten).

Manchmal ist die Schutzstange nach oben oder unten gebogen, und zwar dort, wo sie am Rahmen befestigt ist (Dies geschieht, um die Stabilität des Rahmens zu gewährleisten).

Wenn wir die Legalität dieses Rollstuhls beurteilen, müssen wir folgende Fragen berücksichtigen: "Stellt diese Konstruktion eine Gefahr für den Gegenspieler dar?" oder "Erlaubt diese Konstruktion dem Spieler, seinen Gegenspieler zu halten bzw. entsteht ihm dadurch ein unfairer Vorteil?"



Der oben abgebildete Rollstuhl ist als **legal** zu beurteilen, da es damit nicht möglich ist, sich einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Art. 3.1.2 Kommentar 2

Damit der Rollstuhl dem Artikel 3.1.2 entspricht, müssen die horizontale Schutzstange vorn am Rollstuhl und die seitlichen Abweiser mit ihrer **am weitesten nach vorn** bzw. zur **Seite** ragenden **Kontaktstelle** 11 cm vom Boden entfernt sein.

Die Bedingungen der Artikel 3.1.2 und 3.1.3 gelten auch für eine vorn und an den Seiten befindliche horizontale Stange.

Art. 3.1.2 Festlegung 2

Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Wenn keine horizontale Schutzstange vorhanden ist, muss sich die Fußraste an ihrer am weitesten nach vorn ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Wenn eine waagerechte Schutzstange vorhanden ist, darf die Fußraste hinter der Stange beliebig hoch sein, solange sie nicht den Boden berührt.

Art. 3.1.2 Beispiel

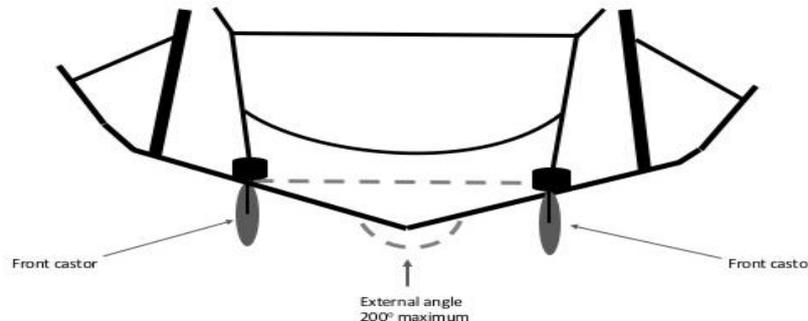
- (a) Die Fußraste von A1 – ohne zusätzliche horizontale Schutzstange - befindet sich 10 cm über dem Boden
- (b) Die Fußraste von A1 befindet sich 10 cm über dem Boden, jedoch ist die zusätzliche horizontale Schutzstange genau 11 cm über dem Boden.

Regelung

In Beispiel (a) ist der Rollstuhl von A1 **nicht** legal, A1 darf mit diesem Rollstuhl nicht am Spiel teilnehmen.

Im Beispiel (b) ist der Rollstuhl legal.

Art. 3.1.2 Kommentar: Wenn sich zwischen den beiden Vorderrädern eine gewinkelte Schutzstange befindet, die aus zwei oder mehreren Stangen gebildet wird darf jeder dieser **äußeren** Winkel nicht mehr als 200 Grad betragen. Die Messung muss an der Winkelaußenseite vorgenommen werden. (Diagramm)

**Art. 3.1.2 Festlegung 3**

Rollstühle, bei denen sich die Fußraste hinter einem einzelnen Vorderrad befindet müssen über eine Schutzstange verfügen, die vor dem Vorderrad bis zu den Hinterrädern verläuft.

Art. 3.1.4 Situation

Bei einer Rollstuhlkontrolle auf Verlangen des gegnerischen Trainers bzw. bei einer angeordneten Rollstuhlüberprüfung während des Spiels stellt **der** SR fest, dass der Abstand zwischen dem Boden und dem tiefsten Punkt einer Überkipprolle mehr als 3 cm beträgt und dass die Überkipprolle außerdem nach hinten über die großen Räder hinausragt.

Regelung

Der Rollstuhl ist nicht legal. Die Überkipprolle darf sich an ihrem niedrigsten Punkt höchstens 2 cm über dem Boden befinden und darf nicht über die großen Räder nach hinten hinausragen. Der Spieler muss disqualifiziert werden (Art. 38.1.3).

2 Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Spieler der Gegenmannschaft, gefolgt von einem Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 3.1.5 Situation 1

Bei einer Rollstuhlkontrolle auf Ersuchen des gegnerischen Trainers bzw. bei einer angeordneten Rollstuhlüberprüfung während des Spiels stellt der 1. SR fest, dass die Sitzfläche von A1 **nicht** mit dem Rollstuhl verbunden ist. Die maximale Höhe des Sitzes ist legal. Darf A1 mit seinem Rollstuhl am Spiel teilnehmen?

Regelung

Nein. Der Rollstuhl von A1 ist nicht legal. Die Sitzfläche ist Teil des Rollstuhls und muss mit diesem fest verbunden sein.

Der Spieler muss das Spielfeld verlassen, um den Fehler zu beheben. Der Spieler muss einen Zeitpunkt finden, an dem der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar die Reparatur bestätigt, bevor er mit dem Rollstuhl aufs Spielfeld zurückkehrt.

Dieser Verstoß ist nicht so schwerwiegend, dass eine Disqualifikation die Folge sein könnte.

Taucht das gleiche Problem bei einem weiteren Spiel (oder später im selben Spiel) wieder auf, kann man davon ausgehen, dass der Spieler seine Ausrüstung verändert hat, um einen Vorteil zu erlangen. Daher wird er gemäß Art. 38.1.3 disqualifiziert.

Art. 3.1.5 Situation 2

Dieselbe Situation wie zuvor. A1 fixiert seine Sitzplatte mit einem beliebigen Material so, dass die Sitzfläche für die Dauer des Spiels mit dem Rollstuhl fest verbunden ist, aber nach dem Spiel leicht abgenommen werden kann.

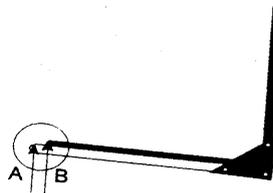
Regelung

Der Rollstuhl ist legal.

Die Sitzfläche muss während des Spiels Teil des Rollstuhls sein.

Art. 3.1.5 Kommentar

Wenn der Sitz des Rollstuhls (mit oder ohne Kissen) über die seitlichen Querstangen des Sitzes hinausragt, dann wird das Maß für den höchsten Punkt des Sitzrahmens nicht an der höchsten Stelle der seitlichen Querstange (A), sondern an der höchsten Stelle des Sitzes (B) genommen.



Art. 3.1.6 Kommentar

Zum Durchmesser des Rades gehört der voll aufgepumpte Reifen.

Art. 3.1.6 Festlegung 1

Leuchtdioden oder Lichter, die reflektieren oder blinken, sind an den Rädern, am Stuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

Art. 3.1.6 Situation

A1 hat reflektierende Lichtelemente an seinem Rollstuhl. Darf A1 mit diesem Rollstuhl spielen?

Regelung: nein

Art. 3.1.6 Festlegung 2

Die Oberfläche der Radnaben muss rund sein, ohne scharfe Ecken, Kanten oder Hervorhebungen.

Art. 3.1.6 Kommentar

Jedes Tape oder anderweitige provisorische Abdeckung von scharfen Ecken, Kanten oder Hervorhebungen der Radnaben ist nicht zulässig. Vom Hersteller zur Abdeckung der gesamten Nabe hergestellten Abdeckungen sind zulässig.

Art. 3.1.6 Situation

Muss der Spieler A1 disqualifiziert werden, wenn er sein defektes Rad gegen ein nicht zulässiges bzw. unsicheres Rad austauscht?

Regelung: ja (Art. 38.1.3). 2 Freiwürfe + Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 3.1.9 Kommentar

Reifen / Überkipprollen, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen, sind **nicht erlaubt**.

Art. 3.1.10 Situation

Spieler A4 benutzt aus therapeutischen Gründen ein Rückenkissen.

Regelung

Ein Rückenkissen ist nur erlaubt, wenn es mit dem Rollstuhl fest verbunden ist.

Artikel 4 Mannschaften

Art. 4.3.1 Situation

Team A möchte mit einer Kombination aus langen und kurzen Hosen spielen.

Regelung

Das ist legal, wenn die langen und die kurzen Spielhosen die gleiche Farbe haben.

Art. 4.3.4 Situation 1

A1 spielt mit Socken statt mit Schuhen.

Regelung: Legal: Nur Barfußspielen ist verboten.

Art. 4.3.4 Situation 2

A1 möchte mit Straßenschuhen spielen.

Regelung: Nicht legal. Nur Sportschuhe sind erlaubt.

Art. 4.4.2 Kommentar

Trägt ein Spieler (Haar-) Schmuck oder Gegenstände, der (die) sich nicht entfernen lässt (lassen), darf er nicht spielen. Eine Ausnahme bildet der Trauring. Kann er nicht entfernt werden, muss er zugeklebt werden.

Die Schiedsrichter dürfen keinerlei Schmuck tragen. Eine Ausnahme bildet der Trauring, wenn er nicht entfernt werden kann.

Art. 4.4.2 Festlegung 1

Jegliche Kompressionsmanschetten für Arme und Beine sind erlaubt, wenn sie dieselbe dominierende Farbe haben wie die Trikots bzw. schwarz oder weiß sind. Kompressionsstrümpfe sind erlaubt, wenn sie dieselbe Farbe haben wie die Shorts bzw. wenn sie schwarz oder weiß sind. In beiden Fällen muss die Farbe bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.

Art. 4.4.2 Festlegung 2

Ausnahme für Frauen: Sie dürfen eine Hijab (Kopftuch) tragen. Diese Ausnahme gilt nicht für einen Niqab (Gesichtsschleier) oder eine Burka. Das Gesicht und die Augen einer Spielerin dürfen nicht verdeckt sein und müssen stets für ihre Gegenspielerin / ihren Gegenspieler sichtbar sein.

Art. 4.4.2 Festlegung 3

Kopfbedeckungen (die das Gesicht nicht ganz oder teilweise bedecken und weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen), Bänder am Handgelenk (aus textilem Material maximaler Breite von 10 cm), Klebebänder (für Arme, Schultern, Beine, usw.) müssen von der gleichen dominierenden Farbe wie das Trikot bzw. schwarz oder weiß sein. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.

Art. 4.4.4 Kommentar

Wenn die Schiedsrichter bzw. der Kommissar feststellen, dass ein Spieler beim Warmmachen oder während dem Spiel Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigt, müssen diese entfernt oder abgeklebt werden. Sollte dies nicht möglich sein darf der Spieler nicht am Spiel teilnehmen.

Artikel 5 Verletzung von Spielern**Art. 5 Festlegung**

Wenn ein Spieler während des Spiels ohne Einwirkung seines Gegenspielers aus dem Rollstuhl fällt, wird diese Situation gemäß Art. 5 von den Schiedsrichtern gelöst.

Es kann notwendig werden, dass der Spieler Hilfe braucht, um wieder in den Rollstuhl zu kommen. Der Trainer, der Co-Trainer, ein Ersatzspieler oder ein Mitglied des Bankpersonals darf nach Aufforderung durch den Schiedsrichter auf das Spielfeld kommen, um dem Spieler dabei zu helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen.

Die Schiedsrichter müssen allerdings darauf achten, dass der Spieler nicht wegen einer Verletzung behandelt wird. Falls der Spieler behandelt wird, sind die Vorschriften des Artikels 5.3 anzuwenden.

Art. 5.2 Situation 1

A1 fällt in der Nähe des Korbes nach einem Korbwurf aus seinem Rollstuhl. Die anderen Spieler versuchen, den Rebound zu erlangen.

Regelung

Das Spiel wird sofort unterbrochen, weil eine potentielle Gefahr für A1 besteht.

- a) ertönt der Schiedsrichterpfiff, wenn keine Mannschaft in Ballkontrolle ist, wird auf Hochball entschieden, und der Ball wird nach der Regel über den alternierenden Einwurf der entsprechenden Mannschaft zum Einwurf zugesprochen.
- b) Ist eine der beiden Mannschaften beim Schiedsrichterpfiff in Ballkontrolle, erhält anschließend diese Mannschaft den Ball zum Einwurf von außen.

Art. 5.2 Situation 2

Mannschaft A ist in Ballkontrolle. A1 fällt beim Bemühen, eine günstige Position auf dem Spielfeld zu erlangen, aus dem Rollstuhl.

Das Herausfallen wurde nicht durch den Kontakt eines Gegenspielers verursacht. A1 ist nicht gefährdet, jedoch signalisiert Mannschaft A, indem sie den Ball festhält, dass sie den Angriff nicht ohne A1 fortsetzen möchte.

Regelung: Der Schiedsrichter darf das Spiel unterbrechen, um A1 zu ermöglichen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt, ohne die Wurfuhr zurückzusetzen.

Art. 5.2 Situation 3

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter muss wegen einer potentiellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel unterbrechen. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen an der Grundlinie, allerdings nicht direkt hinter dem Brett. Dabei wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, wenn das Display 14 oder mehr Sekunden anzeigt. Stehen 13 oder weniger Sekunden auf der Wurfuhr, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 5.2 Situation 4

A1 passt zu A2, dann verliert er seine Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Seine Mitspieler (A2 und A3) setzen den Angriff auf den gegnerischen Korb fort. Wann wird das Spiel unterbrochen oder darf der in der Nähe stehende Schiedsrichter A1 dabei helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen, während das Spiel weiterläuft?

Regelung

1. Der Schiedsrichter darf dem Spieler nicht in den Rollstuhl helfen, solange der Ball belebt ist.
2. Wenn A1 nicht gefährdet ist, wird das Spiel **nicht** sofort unterbrochen.
3. Wenn beim Schiedsrichter Zweifel darüber bestehen, ob A1 ohne fremde Hilfe wieder in den Rollstuhl gelangen kann, wird das Spiel unterbrochen, **sobald** die Spielsituation **abgeschlossen** ist, d. h. wenn
 - a) der Ball zum toten Ball wird.
 - b) die Gegenmannschaft die Ballkontrolle erlangt.

Art. 5.2 Kommentar 1

Wenn in der obigen Situation der verletzte bzw. der aus dem Rollstuhl gefallene Spieler gefährdet ist, darf der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

Art. 5.2 Kommentar 2

Die Schiedsrichter müssen in Fällen - wie in der vorigen Situation beschrieben – besonders darauf achten, dass Spieler die Möglichkeit haben, absichtlich aus dem Rollstuhl zu fallen, um eine kritische Angriffssituation der gegnerischen Mannschaft zu stoppen.

Solche Aktionen sind eklatante, unsportliche Aktionen mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Spieler bestraft.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 5**5-1 Art. 5 Festlegung 1**

Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter begeben sich deshalb von der Mannschaftsbank auf das Spielfeld, dann gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wurde.

5-2 Beispiel zu Art. 5 Festlegung 1

A1 hat sich anscheinend verletzt und das Spiel wird unterbrochen.

- a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Spieler A1.
- b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A4 hat sich mittlerweile erholt.
- c) Trainer A begibt sich auf das Spielfeld, um die Verletzung von A1 in Augenschein zu nehmen.
- d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ein Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A begeben sich auf das Spielfeld, ohne jedoch A1 zu behandeln.

Regelung: In allen Fällen gilt A1 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

5-3 Art. 5 Festlegung 2

Muss ein schwer verletzter Spieler vom Spielfeld gebracht werden und ist ein Transport nach Ansicht des Arztes für den Verletzten gefährlich, ist die Dauer der erforderlichen Spielunterbrechung nicht begrenzt.

5-4 Beispiel zu Art. 5 Festlegung 2

A1 wurde schwer verletzt 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 wird das Spiel fortgesetzt, die Pause bleibt regeltechnisch ohne Konsequenzen.

5-5 Art. 5 Festlegung 3

Wenn ein Spieler verletzt ist oder blutet oder eine offene Wunde hat und nicht sofort weiterspielen kann, d.h. innerhalb von ca. 15 Sekunden, muss er ausgewechselt werden. Wird in derselben Uhr-Stopp-Periode einer der beiden Mannschaften eine Auszeit gewährt und der Spieler erholt sich während der Auszeit, kann er weiterspielen, allerdings nur dann, wenn das Auszeitsignal des Anschreibers erfolgt ist, bevor ein Schiedsrichter einen Ersatzspieler zum Einwechseln aufgefordert hat.

5-6 Beispiel zu Art. 5 Festlegung 3

A1 hat sich verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Da A1 nicht in der Lage ist, sofort weiterzuspielen, pfeift ein SR und gibt das Handzeichen zum Spielerwechsel. Coach A bzw. Coach B beantragt eine Auszeit,

- (a) bevor der Ersatzspieler für A1 das Spielfeld betreten hat.
- (b) nachdem der Ersatzspieler für A1 das Spielfeld betreten hat.

Zum Ende der Auszeit hat sich A1 offensichtlich erholt und teilt mit, dass er im Spiel bleiben möchte. Ist das zulässig?

Regelung

- (a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich der Spieler während der Auszeit, kann er weiterspielen.
- (b) Die Auszeit wird gewährt. Da für A1 bereits ein Ersatzspieler auf das Spielfeld gekommen ist, kann A1 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

5-7 Art. 5 Festlegung 4

Ein Spieler der starting five, der sich vor Spielbeginn verletzt bzw. ein Spieler, der zwischen den Freiwürfen einer Foulstrafe behandelt wird, darf zu diesem Zeitpunkt ausgewechselt werden. In diesem Fall darf die Gegenmannschaft die gleiche Anzahl von Spielern wechseln, falls sie es wünscht.

5-8 Beispiel 1 zu Art. 5 Festlegung 4

A1 wird von B1 gefoult und erhält 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurf realisieren die Schiedsrichter, dass A1 blutet. A1 wird durch A6 ersetzt, der den 2. Freiwurfversuch durchführt. Mannschaft B möchte nun 2 Spieler auswechseln.

Regelung

Mannschaft B darf nur 1 Spieler wechseln. (Beachte den nächsten Hinweis.)

Hinweis zu 5-8 und 5-9

Gemäß der 14-Punkte-Regel (Art. 51.2) kann es für ein Team in einer Situation, wie sie in 5-8 und 5-9 beschrieben ist, notwendig sein, mehr als einen Spieler zu wechseln, um die 14-Punkte-Regel einhalten zu können. In einer solchen Situation kann die Gegenmannschaft maximal die gleiche Zahl von Spielern austauschen.

5-9 Beispiel 2 zu Art. 5 Festlegung 4

A1 wird von B1 gefoult und erhält 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurf realisieren die Schiedsrichter, dass B1 blutet. B1 wird durch B6 ersetzt. Nun möchte Mannschaft A auch 1 Spieler auswechseln.

Regelung

Mannschaft A darf 1 Spieler auswechseln.

Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns**Art. 6.1 Kommentar**

Falls der Kapitän unangemessen viel Zeit braucht, um mit einem Schiedsrichter zu sprechen, kann seiner Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden.

Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 7

7-1 Art. 7 Festlegung 1

Spätestens **40** Minuten vor angesetztem Spielbeginn muss jeder Trainer (oder sein Vertreter) dem Anschreiber eine Namensliste aushändigen, welche die entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte der Mannschaftsmitglieder, die am Spiel teilnehmen sollen, den Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers enthält.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Spielernummern in der Liste mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen und dass die Klassifizierungspunkte für jeden einzelnen Spieler korrekt eingetragen sind.

Spätestens 10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch ihre Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung von Spielernummern und Klassifizierungspunkten und auch die Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers.

7-2 Beispiel zu Art. 7 Festlegung 1

Team A übergibt dem Anschreiber rechtzeitig die Team-Liste. Die Nummern auf den Trikots zweier Spieler stimmen nicht mit denen auf der Liste überein oder der Name eines Spielers wurde nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen.

Das wird entdeckt,

- (a) bevor das Spiel beginnt.
- (b) nachdem das Spiel begonnen hat.

Regelung

- (a) Die falschen Nummern werden korrigiert bzw. der fehlende Spielername wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
- (b) Der **SR** unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Nummern werden (ohne Bestrafung) korrigiert, jedoch kann der fehlende Name **nicht** nachgetragen werden.

7-3 Art. 7 Festlegung 2

Spätestens 10 Minuten vor angesetztem Spielbeginn benennt der Trainer die starting five. Vor Spielbeginn muss der Anschreiber überprüfen, ob es bezüglich der starting five einen Fehler gibt. Falls ein Fehler vorliegt, muss der Anschreiber unverzüglich den nächsten Schiedsrichter darüber informieren.

Wird der Fehler vor Spielbeginn entdeckt, wird die starting five korrigiert. Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird der Fehler nicht beachtet.

7-4 Beispiel 1 zu Art. 7 Festlegung 2

Es wird entdeckt, dass ein Spieler auf dem Spielfeld steht, der nicht zu den starting five gehört, und zwar

- (a) vor Beginn des Spiels
- (b) nach Beginn des Spiels.

Regelung

- (a) Wird der Fehler vor Beginn des Spiels entdeckt, wird der betr. Spieler - ohne irgendwelche Sanktionen - durch einen der für die starting five vorgesehenen Spieler ersetzt.
- (b) Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird er nicht beachtet und das Spiel wird fortgesetzt, und zwar ohne irgendeine Bestrafung.

7-5 Beispiel 2 zu Art. 7 Festlegung 2

Der Trainer bittet den Anschreiber, seine Ersten Fünf mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen zu kennzeichnen.

Regelung:

Der Trainer kennzeichnet persönlich seine Ersten Fünf mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen neben der Spielernummer in der Spalte „X“.

Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen**Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 8****8-1 Art. 8.5 Festlegung****Eine Spielpause beginnt**

- ◆ 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn.
- ◆ wenn die Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.

8-2 Beispiel zu Art. 8.5 Festlegung

A1 wird in der Wurfbewegung von B1 gefoult. Gleichzeitig ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode. A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.

Regelung

Die Spielpause beginnt mit Beendigung des 2. Freiwurfs.

Artikel 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels**Art. 9.1 Situation**

Bevor der 1. Schiedsrichter zu Spielbeginn den Ball hochwirft, stellt der Kommissar / Anschreiberassistent fest, dass Mannschaft A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der 1. SR wird darüber informiert. Muss der 1. SR ein technisches Foul gegen Trainer A verhängen?

Regelung

Ja. Gegen Trainer A wird ein technisches Foul ("C") verhängt und Team B wird 1 Freiwurf zugesprochen. Team A wird aufgefordert, so viele Spieler auszutauschen, dass die Anfangsaufstellung der 14-Punkte-Regelung entspricht. Das Spiel wird nach Ausführung des Freiwurfs mit einem Hochball im Mittelkreis noch einmal begonnen.

Beachte:

Es ist immer der Trainer dafür verantwortlich, dass sein Team das 14-Punkte-Limit gemäß Artikel 51.2 nicht überschreitet. Die Änderungen der Startaufstellung, die gemäß Artikel 7, Festlegung 2, erlaubt sind, beziehen sich nur auf die Nummern und Namen der Spieler.

Art. 9.1 Kommentar

Ereignet sich ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul eines Spielers, nachdem der Ball beim Hochball vom 1. SR hochgeworfen wurde, wird das Spiel nach dem einen bzw. nach den 2 Freiwürfen mit Einwurf in Höhe der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 9**9-1 Art. 9 Festlegung 1**

Ein Spiel kann nur beginnen, wenn jede Mannschaft mindestens 5 spielberechtigte und spielbereite Spieler auf dem Spielfeld hat.

Wenn weniger als 5 Spieler zum angesetzten Spielbeginn auf dem Spielfeld sind, müssen die Schiedsrichter sensibel sein für unvorhersehbare Umstände, die die Verspätung erklären könnten.

Wenn es eine plausible Erklärung für die Verspätung gibt, soll kein technisches Foul verhängt werden.

Andernfalls kann bei verspätetem Eintreffen weiterer Spieler ein technisches Foul verhängt und / oder auf Spielverlust erkannt werden.

9-2 Beispiel 1 zu Art. 9 Festlegung 1

Zum angesetzten Spielbeginn hat Mannschaft A weniger als 5 spielberechtigte Spieler auf dem Spielfeld, die bereit sind zu spielen.

- (a) Der Vertreter von Mannschaft A kann eine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.
- (b) Der Vertreter von Mannschaft A kann keine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.

Regelung

- (a) Der Spielbeginn wird um höchstens 15 Minuten verschoben.
Wenn die verspäteten Spieler innerhalb dieser 15 Minuten einsatzbereit auf das Spielfeld kommen, wird das Spiel (ohne Sanktionen) begonnen und es wird keine Strafe verhängt.

Wenn sich die verspäteten Spieler nicht vor Ablauf dieser 15 Minuten spielbereit auf dem Spielfeld befinden, kann auf Spielverlust zu Gunsten von Team B mit 20:0 Korbpunkten entschieden werden.

- (b) Der Spielbeginn wird um höchstens 15 Minuten verschoben. Wenn die verspäteten Spieler innerhalb dieser 15 Minuten einsatzbereit auf das Spielfeld kommen, kann ein technisches Foul gegen Trainer A ("B") verhängt werden.
Mannschaft B wird ein Freiwurf zugesprochen, das Spiel beginnt anschließend mit Hochball.

Wenn sich in beiden Fällen die verspäteten Spieler nicht vor Ablauf dieser 15 Minuten spielbereit auf dem Spielfeld befinden, kann auf Spielverlust zu Gunsten von Team B mit 20:0 Korbpunkten entschieden werden.

In allen Fällen muss der 1. Schiedsrichter einen entsprechenden Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens machen.

9-3 Beispiel 2 zu Art. 9 Festlegung 1

Zu Beginn der 2. Halbzeit stehen Team A auf Grund von Verletzungen, Disqualifikationen etc. keine 5 Spieler mehr zur Verfügung.

Regelung

Die Verpflichtung, mindestens 5 spielbereite Spieler zu stellen, gilt nur für den Spielbeginn. Mannschaft A kann das Spiel mit weniger als 5 Spielern fortsetzen.

9-4 Beispiel 3 zu Art. 9 Festlegung 1

Kurz vor Ende des Spiels begeht A1 sein 5. Foul und verlässt das Spielfeld. Mannschaft A kann das Spiel mit nur 4 Spielern fortsetzen, wenn keine Ersatzspieler mehr zur Verfügung stehen. Da Mannschaft B mit mehr als 15 Punkten führt, möchte Coach B aus Gründen der Fairness das Spiel ebenfalls mit 4 Spielern fortsetzen.

Regelung

Das Angebot von Trainer B, mit weniger als 5 Spielern weiter zu spielen, muss abgelehnt werden. So lange eine Mannschaft genügend Ersatzspieler zur Verfügung hat, müssen sich 5 Spieler auf dem Feld befinden.

9-5 Art. 9 Festlegung 2

Artikel 9 legt fest, welcher Korb zu verteidigen und welcher Korb anzugreifen ist. Wenn zu Beginn einer Spielperiode irrtümlich auf den falschen Korb gespielt wird, wird dieser Fehler korrigiert, sobald er entdeckt wird, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

Bis dahin erzielte Punkte, gespielte Zeit, verhängte Fouls etc. bleiben bestehen.

9-6 Beispiel 1 zu Art. 9 Festlegung 2

Nach Spielbeginn realisieren die Schiedsrichter, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.

Regelung

Das Spiel wird so bald wie möglich unterbrochen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

Die Mannschaften wechseln in die korrekte Spielrichtung. Das Spiel wird nächst der Stelle fortgesetzt, die sich spiegelbildlich zu der Stelle befindet, an der es unterbrochen wurde.

9-7 Beispiel 2 zu Art. 9 Festlegung 2

Zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung verteidigt Team B den eigenen Korb, während A1 irrtümlich auf den eigenen Korb zudribbelt und einen Korb erzielt.

Regelung

Die 2 Punkte werden dem Spieler von Team B angeschrieben, der zu diesem Zeitpunkt Kapitän auf dem Spielfeld ist.

Artikel 10 Status des Balles

Art. 10.4 Situation 1

In der Wurfaktion wird A1 von B1 gefoult. A1 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A1 den Wurf und der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

Regelung

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A1 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält 2 (oder 3) Freiwürfe (s. auch Art. 15.3 Situation 3).

Art. 10.4 Situation 2

A1 wirft auf den Korb und wird von B1 gefoult, nachdem der Ball die Hand (Hände) verlassen hat. Wie wird das Spiel fortgesetzt, wenn

- a) der Wurf erfolgreich ist?
- b) der Wurf den Korb verfehlt?
- c) der Wurf erfolgreich ist und Mannschaft B bereits 5 Mannschaftsfouls hat?
- d) der Ball den Korb verfehlt, es sich jedoch um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B handelt?

Regelung

Ein persönliches Foul wird gegen B1 verhängt und es gibt im Fall

- a) Korberfolg für A1 + Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- b) Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- c) Korberfolg für A1, zusätzlich 2 Freiwürfe für A1.
- d) 2 Freiwürfe für A1.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 10

10-1 Festlegung zu Art. 10

Der Ball wird nicht zum toten Ball und ein erzielter Korb zählt, wenn ein Spieler ein Foul an irgendeinem Gegenspieler begeht, während dessen Mannschaft sich in Ballkontrolle befindet und während sich ein Spieler dieser Mannschaft in der kontinuierlichen Feldkorbwurfbewegung befindet und den Wurfvorgang mit einer kontinuierlichen Bewegung beendet, die vor dem Foul begonnen hat.

Diese Festlegung gilt auch, wenn irgendein Spieler bzw. das Bankpersonal der verteidigenden Mannschaft ein technisches Foul begeht.

10-1 Beispiel 1 zur Festlegung zu Art. 10

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

Regelung: Wenn A1 trifft, zählt der Korb.

10-1 Beispiel 2 zur Festlegung zu Art. 10

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 wird der Ball zum toten Ball und wenn A1 trifft, zählt der Korb nicht.

Artikel 12 Hochball und alternierender Einwurf

Art. 12.2 Situation 1

Während der Ausführung des Hochballs stützt sich A1 mit einer Hand auf dem Reifen oder Rad ab.

Regelung: Legal.

Art. 12.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, erhebt sich der am Hochball beteiligte Spieler A1 vom Sitz, während er versucht, den Ball zu tippen.

Regelung

Ein technisches Foul wird gegen A1 verhängt. 1 Freiwurf wird durch einen von Trainer B bestimmten Spieler ausgeführt, anschließend erhält Team B den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 12.2.1 Situation

Während des Hochballs steht einer der am Hochball beteiligten Spieler mit einem Rad auf der Mittellinie.

Regelung

Nicht legal. Der Schiedsrichter sollte die Position des Spielers korrigieren, bevor er den Hochball ausführt.

Art. 12.2.2 Situation

Während des Hochballs besetzen zwei Spieler von Mannschaft A zwei benachbarte Plätze am Kreis. Spieler B1 möchte einen Platz zwischen beiden einnehmen.

Regelung

Der Wunsch von B1 ist berechtigt, sofern er geäußert wird, bevor der Ball belebt wird. Die Schiedsrichter fordern die Spieler von Mannschaft A auf, genügend Platz für B1 zu schaffen.

Art. 12.2.8 Situation 1

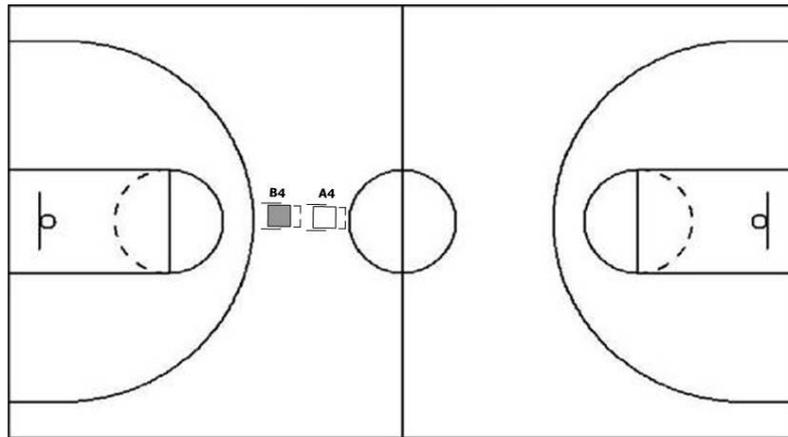
A1 steht mit seinem Rollstuhl beim Hochball parallel zum Mittelkreis, während B1 sich rechtwinklig zum Kreis aufstellt.

Regelung

Beides ist legal, jedoch darf sich kein Teil des Spielers oder seines Rollstuhls über dem Kreis (Zylinder) befinden, bevor der Ball von einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden ist.

Art. 12.2.8 Situation 2

Beim Hochball stellt sich A4 auf der Korb-Korb-Linie unmittelbar am Kreis auf. Unmittelbar dahinter steht B4, ebenfalls auf der Korb-Korb-Linie.



Regelung

Legal. Falls jedoch die Position von B4 eine normale Pivotbewegung von A4 behindert, wird vom Schiedsrichter die Verantwortung für einen sich aus dieser Stellung herrührenden Kontakt dem Spieler B4 angelastet.

Art. 12.2.8 Situation 3

Bevor der Ball beim Hochball die Hand (Hände) des 1. Schiedsrichters verlassen hat, verlässt A1 seine Position am Kreis und fährt auf den gegnerischen Korb zu.

Regelung

Das ist legal, vorausgesetzt, dass es dabei nicht zu einer Regelübertretung kommt bzw. dass die am Hochball beteiligten Spieler dadurch nicht gestört werden.

Art. 12.4.3 Situation 1

A1 und B1 kämpfen zu Spielbeginn um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird von beiden direkt ins Aus getippt (unklarer Ausball) und der SR signalisiert einen neuen Hochball.

Regelung

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, hat keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen den gleichen Spielern ausgeführt.

Art. 12.4.3 Situation 2

Bei Spielbeginn kämpfen A1 und B1 um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird getippt und von zwei Gegenspielern A2 und B2 gefangen. Die Schiedsrichter entscheiden auf Halteball und signalisieren Hochball.

Regelung

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, erlangte keine Mannschaft Ballkontrolle, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen A2 und B2 ausgeführt.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 12

12-1 Art. 12 Festlegung 1

Die Mannschaft, die zu Spielbeginn nach dem Hochball nicht die erste Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Hochballsituation den Ball zum alternierenden Einwurf nächst der Stelle, an der die Hochballsituation entsteht.

12-2 Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von A1 getippt worden ist,

- (a) wird Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen.
- (b) wird ein Doppelfoul zwischen A2 und B2 gepfiffen.

Regelung

Da es noch keine Ballkontrolle gegeben hat, kann der SR die Regel für den alternierenden Ballbesitz nicht anwenden. Der 1. Schiedsrichter führt einen neuen Hochball im Mittelkreis zwischen A2 und B2 aus.

Die nach dem legalen Tippen des Balles bis zur Hochballsituation bzw. bis zur Doppelfoulsituation auf der Spieluhr abgelaufene Zeit bleibt bestehen.

12-3 Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft zum Spielbeginn den Ball hoch. Der Ball wird legal von A1 getippt und

- (a) geht direkt ins Aus
- (b) wird von A1 gefangen, bevor der Ball einen der nicht am Hochball beteiligten Spieler berührt.

Regelung

In beiden Fällen erhält Team B den Ball zum Einwurf als Folge der Regelübertretung von A1. Nach dem Einwurf wird der Mannschaft, die keine Kontrolle über den belebten Ball auf dem Spielfeld gewonnen hat, der erste alternierende Einwurf nächst der Stelle zugesprochen, an der die nächste Hochballsituation entsteht.

12-4 Beispiel 3 zu Art. 12 Festlegung 1

Team B steht der Ball zum Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu. Ein Schiedsrichter und/oder der Anstreiber begehen einen Fehler und der Ball wird irrtümlich Team A zum Einwurf zugesprochen.

Regelung

Sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden.

Auf Grund dieses Fehlers verliert jedoch Team B sein Recht auf den alternierenden Ballbesitz **nicht**. Team B wird beim nächsten Hochball der Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zugesprochen.

12-5 Beispiel 4 zu Art. 12 Festlegung 1

Gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende der 1. Spielperiode foult B1 seinen Gegenspieler A1, es handelt sich dabei um ein unsportliches Foul.

Regelung

Die Spieluhr steht auf null, A1 wirft 2 Freiwürfe ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurftisch. Nach der Pause von 2 Minuten zwischen der 1. und 2. Spielperiode wird das Spiel mit Einwurf für Team A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Dieser Einwurf ist Teil der Strafe für das unsportliche Foul. Das Recht auf den alternierenden Ballbesitz bei der nächsten Hochballsituation bleibt der Mannschaft, die es vor dem Foul hatte, erhalten.

12-6 bis 12-8 sind nicht auf RBB anwendbar.

12-9 Art. 12 Festlegung 2

Wenn der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt wird - außer zwischen den Freiwürfen und wenn der Ballbesitz nicht Teil der Freiwurfstrafe ist -, handelt es sich um eine Hochballsituation, die einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zur Folge hat. Da sich daraus keine Reboundsituation ergibt, hat das Einklemmen des Balles nicht den gleichen Einfluss auf das Spiel, als wenn der Ball nur den Ring berührt und vom Ring zurückspringt.

Falls derjenigen Mannschaft, die vor dem Einklemmen des Balles zwischen Brett und Ring die Ballkontrolle hatte, das Recht auf den nächsten alternierenden Ballbesitz zusteht, verbleibt ihr nur die Restspielzeit auf der Wurfuhr – wie bei jeder anderen Hochballsituation.

12-10 Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 2

Bei einem Feldkorbwurf von A1 wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

Regelung

Nach dem Einwurf steht Team A nur die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr zu.

12-11 Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 2

Während bei einem Feldkorbwurf von A1 der Ball in der Luft ist, ertönt das Wurfuhr-Signal, anschließend wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

Regelung

Da Team A auf der Wurfuhr keine Zeit mehr zur Verfügung steht, handelt es sich um einen Verstoß gegen die 24-Sekunden-Regel. Team B erhält den Ball zum Einwurf. Team A verliert das Recht auf den alternierenden Ballbesitz bei der nächsten Hochballsituation **nicht**.

12-12 Beispiel 3 zu Art. 12 Festlegung 2

A1 wird beim 2-Punkte-Wurfversuch von B1 gefoult. Die SR verhängen ein unsportliches Foul gegen B1. Beim letzten Freiwurf

- (a) wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt
- (b) berührt A1 mit einem großen Rad die Freiwurflinie, als der Ball noch in der Wurfhand ist
- (c) verfehlt der Ball den Ring

Regelung

Der Freiwurf gilt als erfolglos, Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

12-13 Art. 12 Festlegung 3

Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine oder beide Hände fest am Ball haben, so dass kein Spieler ohne große Härte die Ballkontrolle gewinnen kann.

12-14 nicht anwendbar

12-15 Festlegung

Die Regelübertretung einer Mannschaft während der Ausführung eines ihr zustehenden alternierenden Einwurfs führt zum Verlust des Einwurfs.

12-16 Beispiel

Während eines alternierenden Einwurfs

- a) fährt Einwerfer A1 mit dem Ball in seinen Händen ins Spielfeld
- b) A2 greift mit seinen Händen über die Auslinie bevor der Ball eingeworfen wurde.
- c) Einwerfer A1 benötigt mehr als 5 Sekunden um den Ball einzuwerfen.

Regelung

In allen drei Fällen verursacht die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung. Der Einwurfpfeil wird gedreht und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf an der ursprünglichen Stelle.

Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird**Art. 13.2.1 Situation 1**

A1 bewegt sich mit dem Ball über das Spielfeld, indem er ihn mit den Fußrasten vor sich herschiebt oder indem er ihn mit dem Kopf dribbelt.

Regelung

Wird der Ball absichtlich auf diese Art und Weise von A1 gespielt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

Berührt der Ball zufällig die Fußraste oder den Kopf des Spielers, so handelt es sich **nicht** um eine Regelübertretung.

Art. 13.2.2 Situation 2

A1 spielt den Ball vorsätzlich mit seinem Bein während er sich im Kontakt mit dem Rollstuhl befindet.

Regelung Es handelt sich um eine Regelübertretung.

Artikel 14 Ballkontrolle**Art. 14.1.3 Situation**

Während A1 (mit Ball) auf den Korb zufährt, begeht A1 ein Foul an B1, und zwar

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball die Wurfhand verlassen hat. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft A.

Regelung

- a) B1 erhält keine Freiwürfe zugesprochen. Foul in Mannschaftsballkontrolle
- b) B1 erhält 2 Freiwürfe zugesprochen. Die Mannschaftsballkontrolle endet, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.

Art. 14.1.4.1 Situation 1

A1, der in Ballbesitz ist, beginnt nach vorn zu kippen. Um zu verhindern, dass die Fußrasten den Boden berühren, stößt er sich mit dem Ball vom Boden ab und gewinnt eine stabile Position zurück.

Regelung

Legal. Das Abstützen mit dem Ball ist genauso zu werten wie das Abstützen mit der Hand, welches legal ist.

Art. 14.1.4.1 Situation 2

B1 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei verliert er die Balance und fällt aus dem Rollstuhl.

Während er auf dem Boden liegt, tippt er den Ball - noch innerhalb der Spielfeldgrenzen - zu seinem Mitspieler B2.

Regelung

Regelübertretung durch Team B. Der Ball wird Mannschaft A zum Einwurf von außen zuerkannt, und zwar nächst der Stelle der Regelübertretung.

Art. 14.1.4.2 Situation 1

A1 lehnt sich seitlich aus dem Rollstuhl, um in Ballbesitz zu gelangen. Dabei kippt der Rollstuhl zur Seite, so dass ein großes und ein kleines Rad den Boden verlassen.

Regelung

Das ist legal, solange nicht irgendein Teil des Rahmens den Boden berührt.

Art. 14.1.4.2 Situation 2

Ein Spieler mit Ballbesitz beginnt mit dem Rollstuhl nach vorn zu kippen. Kurz bevor irgendein Teil seines Rollstuhls außer den Rädern / Überkipprollen den Boden berühren, tippt er den Ball auf den Boden.

Nachdem ein beliebiger Teil des Rollstuhls den Boden berührt hat, richtet er sich selbst und den Stuhl wieder auf und beginnt wieder mit dem Dribbling.

Regelung

Es handelt sich um eine Regelübertretung, da der Spieler die Ballkontrolle **nicht** verloren hat.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 14**14-1 Festlegung**

Mannschaftsballkontrolle beginnt, wenn ein Mannschaftsmitglied die Kontrolle über einen belebten hat, indem er den Ball hält oder dribbelt.

14-2 Beispiel zur Festlegung

Unabhängig davon, ob die Spieluhr steht oder nicht, verzögert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich, den Ball aufzunehmen.

Regelung

Der Ball wird belebt, sobald der Schiedsrichter den Ball an der Einwurfstelle oder Freiwurflinie niederlegt.

14-3 Beispiel nicht anwendbar

Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion

Art. 15.1.2 Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball ist es nicht einfach, den Beginn der kontinuierlichen Korbwurf-bewegung zu erkennen. Der Wurfbeginn muss exakt vom Schiedsrichter identifiziert werden. Er schließt die Beobachtung der normalen Arm- und Körperbewegungen ein, unmittelbar bevor der Ball die Hand zum Wurf verlässt.

Vergleichbar mit dem Sprung im Fußgängerbasketball schließt der Wurfversuch im Rollstuhlbasketball häufig Bewegungen des Rollstuhls mit ein. Diese werden niemals sehr umfangreich sein. Erfolgt aber ein Foul nach dem Beginn einer normalen Korbwurfaktion, welche die Bewegungen des Rollstuhls einschließt, so ist es als Foul an einem Spieler in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu werten.

Art. 15.1.2 Situation

A1 fährt in die Nähe des Korbes und erhält an den ausgestreckten Armen von B1 vorbei einen hüfthohen Pass.

B1 führt seine Arme sofort nach unten und verursacht Kontakt mit A1 in dem Augenblick, als A1 beginnt, seine Wurfhand nach oben zum Korb zu bewegen, jedoch nicht notwendigerweise mit der klassisch abgewinkelten Haltung des Handgelenks.

Regelung

Foul von B1. A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.

Begründung

Bei den ersten Anzeichen dafür, dass die Arme in Richtung Korb bewegt werden, ist ein Foul (am Werfer) zu verhängen.

Diese Situation ist analog zum Fußgängerbasketball zu entscheiden, wenn dort ein Spieler einen Pass in den Lauf erhält und zum Korb springt, um einen Unterhandwurf auszuführen.

Dieser Spieler hat seine Hand auch nicht in der klassischen Wurfhaltung abgewinkelt.

Trotzdem wird in einer solchen Situation ein Foul als Foul am Werfer gewertet, weil der Spieler durch seine Sprungaktion die Absicht unterstreicht, einen Korbwurf ausführen zu wollen.

Die Absicht des Rollstuhlbasketballspielers, einen Korbwurf auszuführen, ist nicht so leicht zu erkennen, da er nicht springen kann. Besondere Aufmerksamkeit ist daher auf die Aufwärtsbewegung des Arms (der Arme) zu richten.

Art. 15.1.3 Kommentar

Die kontinuierliche Bewegung bei der Korbwurfaktion ist die Bewegung, die üblicherweise einem Wurf vorausgeht und Körper-, Arm- oder Handbewegungen einschließt, die normalerweise beim Korbwurf benötigt werden. Sie schließt allerdings das Tippen des Balles beim Hochball oder das Schlagen des Balles beim Rebound **nicht** mit ein (s. Art. 24.1.3).

Art. 15.1.3 Situation 1

Wird durch das Foul an einem Spieler, der sich in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung befindet, der Ball sofort zum toten Ball?

Regelung

Nein, vorausgesetzt die kontinuierliche Bewegung wird nicht unterbrochen. Der Wurfversuch endet erst, wenn der Ball die Hand verlassen hat **und** die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist. Wird jedoch die kontinuierliche Bewegung unterbrochen, wird der Ball sofort zum toten Ball (s. Art. 10.4).

Art. 15.1.3 Situation 2

A1 fährt und / oder dribbelt in die begrenzte Zone, um einen Korbleger auszuführen. Während er noch in Bewegung ist, beendet A1 das Dribbling.

Er nimmt den Ball auf, um sich auf den Wurf vorzubereiten oder um einen letzten Schub durchzuführen. Dabei wird A1 von B1 gefoult.

- a) Die kontinuierliche Korbwurfbewegung von A1 wird nicht unterbrochen und der Wurf ist erfolgreich.
- b) A1 beendet beim Foul die Wurfbewegung, beginnt jedoch einen zweiten Versuch, der erfolgreich ist.

Regelung

- a) Der Korb zählt und A1 erhält einen (1) Bonus-Freiwurf, weil die kontinuierliche Wurfbewegung nicht unterbrochen wurde (s. Art. 10.4).
- b) Der Ball ist tot, sobald die ursprüngliche Wurfbewegung unterbrochen wird. Der erzielte Korb zählt nicht. A1 erhält 2 Freiwürfe.

Art. 15.1.3 Situation 3

In der Wurfaktion wird A1 von B1 gefoult. A1 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A1 den Wurf, der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

Regelung

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A1 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält 2 (oder 3) Freiwürfe (s. Interpretation Art. 10.4 Situation 1).

Art. 15.1.3 Situation 4

A1 beginnt einen Feldkorbversuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird sein Mitspieler A2 von B1 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. Der Wurfversuch von A1 ist erfolgreich.

Regelung

Der Feldkorb von A1 zählt. Zusätzlich erhält **A2** 2 Freiwürfe zugesprochen.

Art. 15.1.3 Situation 5

A1 beginnt einen 3-Punkte-Korbwurf-Versuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, begeht A2 ein Offensivfoul an B1. Der Wurf von A1 ist erfolgreich.

Regelung

A2 wird ein Foul angeschrieben. Der Ball wird im Augenblick des Fouls zum toten Ball, daher kann der Korb nicht zählen. (s. Art. 14.3)

Das Spiel wird mit Einwurf von außen in Verlängerung der Freiwurflinie für Mannschaft B fortgesetzt. (s. Art. 17.2.6)

Zusätzliche Informationen zu Artikel 15

15-1 Festlegung Wenn sich ein Spieler in der Korbwurfaktion befindet und nach dem Foul den Ball weg passt gilt der Spieler als nicht mehr in der Korbwurfaktion befindlich.

15-2 Beispiel: Während seiner Korbwurfaktion hat A1 den Ball in beiden Händen, als er von B1 gefoult wird. Nach dem Foul passt A1 den Ball direkt zu A2.

Regelung: A1 gilt nicht mehr als in der Korbwurfaktion befindlich.

Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung**Art. 16.2.1 Situation 1**

Während eines 3-Punkte-Korbwurf-Versuchs von A1 befinden (befindet) sich seine Vorderräder (sein Vorderrad) auf der 3-Punkte-Linie.

Regelung

Legal. Die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen (darf) sich auf und auch jenseits der 3-Punkte-Linie befinden.

Der Ball muss die Hand (Hände) von A1 verlassen haben, bevor die großen Räder die 3-Punkte-Linie berühren, sonst können nur 2 Punkte erzielt werden.

Art. 16.2.1 Situation 2

A1 wird beim 3-Punkte-Korbwurf-Versuch von B1 an der Fußraste gefoult, die über die Linie hinaus in den Kreis ragt. Keins der großen Räder befindet sich im 2-Punkte-Feldkorb-Bereich.

Regelung

B1 wird das Foul angeschrieben. Ist der Wurf erfolgreich, werden A1 die 3 Punkte angeschrieben und er erhält zusätzlich 1 Bonus-Freiwurf. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden dem gefoulten Werfer 3 Freiwürfe zugesprochen.

Art. 16.2.5 Festlegung 1

Korbwurf in den letzten Sekunden: Die Spieluhr muss 0:00.3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten Freiwurf den Ball sichern und einen gültigen Korbwurfversuch ausführen kann.

Art. 16.2.5 Festlegung 2

Wenn die Spieluhr 0:00.2 oder 0:00.1 (2/10 oder 1/10 Sekunden) anzeigt, kann ein gültiger Korb nur durch einen direkten Tipp erzielt werden.

Art. 16.2.5 Situation 1

Die Spieluhr steht auf 0:00.2 (2/10 Sekunden), als A1 nach einem Einwurf von A2 den Ball fängt dann auf den Korb wirft, bevor das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Schluss-Signal und dann geht der Ball in den Korb.

Regelung: Der Korb zählt nicht.

Art. 16.2.5 Situation 2

Mit 0:00.2 (2/10 Sekunden) auf der Spieluhr tippt A1 den Ball nach Einwurf durch A2 direkt in Richtung Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode, danach geht der Ball in den Korb.

Regelung: Der Korb zählt.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 16**16-1 Art. 16 Festlegung 1**

Die Anzahl der Punkte für einen Feldkorb hängt von der Stelle ab, von der aus geworfen wird. Ein Korberfolg, der aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich erzielt wird, zählt 2 Punkte, ein Korberfolg aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt 3 Punkte. Ein Korberfolg wird der Mannschaft gutgeschrieben, die diesen Korb angreift.

16-2 Beispiel 1 zu Art. 16 Festlegung 1

A1 wirft aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. Als der Ball im Aufwärtsflug ist, wird er

- a) von einem Angriffsspieler,
- b) von einem Verteidiger,

der sich im 2-Punkte-Feldkorb-Bereich befindet, legal berührt. Der Ball geht anschließend in den Korb.

Regelung

In beiden Fällen werden Team A 3 Punkte angeschrieben, da der Wurf von A1 aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich erfolgte.

16-3 Beispiel 2 zu Art. 16 Festlegung 1

A1 wirft aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. Als der Ball im Aufwärtsflug ist, wird er legal von B1 berührt, der sich mit den großen Rädern im 3-Punkte-Feldkorb-Bereich befindet. Der Ball geht anschließend in den Korb.

Regelung

Es werden Team A 2 Punkte angeschrieben, da der Wurf von A1 aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich erfolgte.

16-4 Art.16 Festlegung 2

Wenn der Ball in den Korb geht, ist der Wert des Feldkorberfolgs davon abhängig,

- (a) ob der Ball direkt in den Korb gegangen ist oder
- (b) ob der Ball nach dem Pass von irgendeinem Spieler berührt wird oder ob der Ball den Boden berührt, bevor er in den Korb geht.

16-5 Beispiel 1 zu Art. 16 Festlegung 2

Ein Pass von A1, der sich im 3-Punkte-Feldkorb-Bereich befindet, geht direkt in den Korb.

Regelung

Team A erhält 3 Punkte, da der Ball aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich gepasst wurde.

16-6 Beispiel 2 zu Art. 16 Festlegung 2

A1 passt einen Ball aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich und der Ball berührt einen Spieler oder den Boden

- (a) im 2- Punkte-Feldkorb-Bereich
 - (b) im 3-Punkte-Feldkorb-Bereich
- von Team A, bevor der Ball in den Korb geht.

Regelung

In beiden Fällen werden Team A nur 2 Punkte gut geschrieben, da der Ball nicht direkt in den Korb gegangen ist.

16-7 Art. 16 Festlegung 3

Fängt ein Spieler nach einem Einwurf oder dem Rebound nach einem letzten oder einzigen Freiwurf den Ball, vergeht immer etwas Zeit, bis der Ball bei einem Korbwurf die Hand wieder verlässt. Hierauf ist insbesondere kurz vor Ende einer Spielperiode zu achten.

Für die Ausführung eines solchen Korbwurfs vor dem Ende einer Spielperiode muss es eine Mindestzeit geben. Zeigt die Spieluhr noch 0:00.3 (drei Zehntel) Sekunden oder mehr an, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Ball die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Werden jedoch nur noch 0:00.2 oder 0:00.1 (zwei oder ein Zehntel) Sekunden angezeigt, kann ein Korb nur zählen, wenn er von einem sich in der Luft befindlichen Spieler durch einmaliges Tippen erzielt wird.

16-8 Beispiel zu Art. 16 Festlegung 3

Mannschaft A erhält einen Einwurf mit noch

- a) 0:00.3
- b) 0:00.2 oder 0:00.1

auf dem Display der Spieluhr.

Regelung

Im Fall a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Im Fall b) kann ein Korb nur zählen, wenn der Korb durch Tippen Balles, während er in der Luft ist, erzielt wird.

16-9 Festlegung 4: Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder hindurchfällt. Wenn

- a) die verteidigende Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel eine Auszeit nach einem gegnerischen Korberfolg beantragt oder
- b) die Spieluhr im vierten Viertel oder in der Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt

soll die Spieluhr gestoppt werden, wenn der Ball wie im folgenden Bild 1 gezeigt wird, klar den Korb passiert hat.

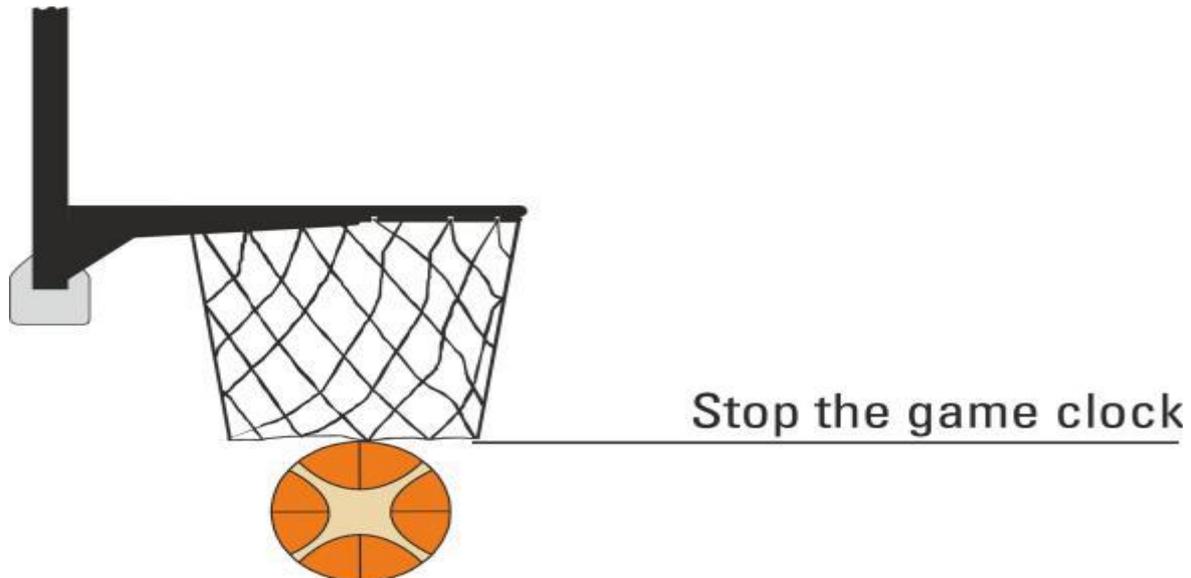


Bild 1 Ein Korb ist erzielt

16-10 Beispiel

Zu Beginn eines Spielabschnitts verteidigt Mannschaft A den richtigen Korb, als B1 die Orientierung verliert, zu seinem eigenen Korb dribbelt und einen Korb erzielt.

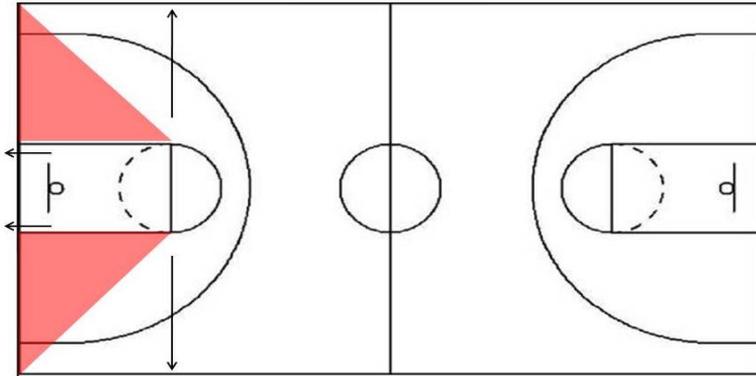
Regelung: Die zwei Punkte werden dem Kapitän auf dem Spielfeld der Mannschaft A angeschrieben.

Artikel 17

Einwurf

Art. 17.1 Kommentar

Um zu entscheiden, ob der Ball nach einer Regelverletzung von der Seitenlinie oder von der Endlinie einzuwerfen ist, wird jeweils eine gedachte Linie von den Enden der Freiwurflinie zur nächsten Spielfeldecke gezogen.



Art. 17.2 Kommentar

Es gibt Situationen, in denen der Schiedsrichter den Ball einem Spieler zum Einwurf von außen an der Endlinie übergeben bzw. in anderer Form zur Verfügung stellen muss:

- a) nach einer Auszeit, die einem gültigen 2- oder 3-Punkte-Feldkorb folgt.
- b) nach einer legalen Spielunterbrechung infolge der Verletzung eines Spielers oder eines Schiedsrichters, falls der Ball normalerweise von der Endlinie aus wieder ins Spiel gebracht worden wäre.
- c) wenn der Schiedsrichter nach einem gültigen Feldkorb glaubt, das Spiel durch die Ballübergabe schneller fortsetzen zu können.
- d) wenn nach einem Doppelfoul (mit Überlagerung durch Korberfolg) oder nach gegeneinander aufgerechneten Fouls (gemäß Artikel 42) der Einwurf an der Grundlinie erfolgt.
- e) wenn der Ball im Vorfeld bleibt.

Art. 17.2.4 Festlegung

Letzte 2 Minuten des Spiels: Nimmt eine Mannschaft, der der Einwurf innerhalb der letzten beiden Minuten des Spiels zusteht, eine Auszeit, dann erfolgt der Einwurf danach an der Einwurflinie im Vorfeld.

Art. 17.2.4 Situation

Mit 1:45 Sekunden auf der Spieluhr begeht B1 in der 4. Spielperiode ein unsportliches Foul an A1, der in seinem Rückfeld dribbelt. Team A nimmt eine Auszeit. Danach führt A1 2 Freiwürfe aus, anschließend steht Team A der Ball zum Einwurf zu.

Regelung

Der Einwurf von Team A findet an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Team A erhält eine neue 24-Sekunden-Periode.

Art. 17.3.1 Kommentar

Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung gestellt worden ist, darf er seinen Rollstuhl an der Seiten- bzw. Endlinie jeweils höchstens 1 Meter nach links oder rechts in Bezug auf die vom Schiedsrichter bezeichnete Einwurfstelle bewegen. Nach hinten - senkrecht zur Auslinie - darf sich der Einwerfer beliebig weit vom Spielfeld entfernen.

Art. 17.3.2 Situation

A1 hat den Ball beim Einwurf zu A2 gepasst. Danach hindert B1 den Einwerfer A1 daran, auf das Spielfeld zurückzufahren, indem er auf seinem Platz gegenüber dem Einwerfer in der Nähe der Seitenlinie stehen bleibt.

A1 versucht, außerhalb des Feldes nach vorn zu fahren, um weiter vorn auf das Spielfeld zu gelangen. Doch B1 hindert ihn daran, indem er ihm auf dem Spielfeld parallel zur Seitenlinie folgt.

Regelung

Die Aktion von B1 entspricht nicht dem Geist des Spiels. B1 wird verwarnet, die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für die gesamte Mannschaft für den Rest des Spiels.

Nach der Verwarnung **kann** (s. Art. 47.3 der Regeln) bei Wiederholung durch einen Spieler von Mannschaft B ein technisches Foul verhängt werden. A1 muss erlaubt werden, an der Stelle auf das Spielfeld zu fahren, an der der Ball zur Verfügung gestellt wurde.

Art. 17.3.3 Situation 1

Als der Schiedsrichter den Ball an A1 zum Einwurf übergeben will, bemerkt er, dass A2 die begrenzte Zone **noch nicht** verlassen hat.

Regelung

Der Schiedsrichter fordert A2 auf, die begrenzte Zone zu verlassen, bevor er den Ball an A1 übergibt (präventives Schiedsrichtern).

Art. 17.3.3 Situation 2

Unmittelbar bevor der Schiedsrichter dem Spieler A1 den Ball zum Einwurf übergibt, fährt A2 in die begrenzte Zone.

Regelung

Regelübertretung durch A2. Einwurf für Mannschaft B an der gleichen Stelle, an der der Ball von A1 eingeworfen werden sollte.

Art. 17.3.3 Situation 3

Unmittelbar nach der Ballübergabe an den Einwerfer A1 fährt A2 in die begrenzte Zone. A1 ist noch in Ballbesitz.

Regelung

Legal. A2 darf in die begrenzte Zone fahren, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 17**17-1 Art. 17 Festlegung 1**

Bevor beim Einwurf der Ball die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen hat, kann es vorkommen, dass bei der Einwurfbewegung der Ball in den Händen des Einwerfers die gedachte Wand über der Grenzlinie, die das Spielfeld vom Aus trennt, durchbricht.

In einem solchen Fall hat weiterhin der Verteidiger die Verantwortung dafür, dass er die Einwurfregeln nicht verletzt. Er darf den Ball, der sich noch in der Hand des Einwerfers befindet, nicht berühren.

17-2 Beispiel zu Art. 17 Festlegung 1

A1 erhält den Ball zum Einwurf. Während er den Ball in den Händen (der Hand) hält, gerät er mit seinen Händen (seiner Hand) über das Spielfeld.

B1 greift sich den Ball oder er tippt ihn aus den Händen (aus der Hand) von A1, ohne dass er dabei irgendeinen physischen Kontakt mit A1 verursacht.

Regelung

B1 hat gegen die Einwurfregel verstoßen und dadurch die Wiederaufnahme des Spiels verzögert. B1 muss verwarnet werden. Diese Verwarnung wird Trainer B mitgeteilt und gilt für alle Spieler des Teams B für das restliche Spiel. Jegliche Wiederholung einer solchen Aktion durch irgendeinen Spieler von Mannschaft B kann zu einem technischen Foul führen.

17-3 Art. 17 Festlegung 2

Beim Einwurf muss der Einwerfer den Ball zu einem Mannschaftsmitglied auf dem Spielfeld passen (nicht übergeben). Die Ballübergabe widerspricht der Intention des Einwurfs.

17-4 Beispiel zu Art. 17 Festlegung 2

Der Einwerfer A1 händigt A2, der sich auf dem Spielfeld befindet, den Ball aus.

Regelung

A1 hat gegen die Einwurfregeln verstoßen, da der Ball beim legalen Einwurf die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen muss. Team B erhält den Ball zum Einwurf an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs.

17-5 Art. 17 Festlegung 3

Während eines Einwurfs darf kein anderer Spieler einen Teil seines Körpers (oder Rollstuhls) über der Begrenzungslinie haben, bevor der Ball über die Auslinie gepasst worden ist.

17-6 Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 3

Nach einer Regelübertretung hat A1 den Ball vom SR zum Einwurf erhalten. Danach

- a) legt A1 den Ball im Aus auf den Boden und A2 nimmt ihn auf.
- b) übergibt A1 den Ball außerhalb des Spielfelds an A2.

Regelung

Es handelt sich in beiden Fällen um eine Regelübertretung von A2, da er seinen Körper über die Auslinie bewegt hat, bevor der Ball von A1 über die Auslinie gepasst wurde.

17-7 Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 3

Nach einem erfolgreichen Feldkorb bzw. einem erfolgreichen letzten Freiwurf von Team A erhält Team B eine Auszeit. Nach der Auszeit erhält B1 den Ball vom SR zum Einwurf an der Endlinie.

- (a) B1 legt den Ball (im Aus) auf den Boden, dort wird er von B2, der sich auch im Aus hinter der Endlinie befindet, aufgenommen.
- (b) B1 übergibt im Aus den Ball an B2, der sich auch hinter der Endlinie befindet.

Regelung

Legal in beiden Fällen. Die einzige Beschränkung für Team B besteht darin, dass der Ball innerhalb von 5 Sekunden eingeworfen werden muss.

17-8 Artikel 17 Festlegung 4

Wird in den letzten beiden Minuten (die Spieluhr zeigt 2:00 Minuten oder weniger) der 4. Spielperiode oder einer jeden Verlängerung der Mannschaft eine Auszeit gewährt, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dann erfolgt der Einwurf nach der Auszeit an der Einwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch, und zwar im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.

Der Einwerfer darf den Ball nur zu einem Mitspieler im Vorfeld einwerfen.

17-9 Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 4

In der letzten Spielminute der 4. Spielperiode dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus tippt.

An welcher Stelle erfolgt der Einwurf für Team A, wenn jetzt

- (a) Team B eine Auszeit gewährt wird?
- (b) Team A eine Auszeit gewährt wird?
- (c) wenn zuerst Team A eine Auszeit gewährt wird und unmittelbar danach Team B (oder umgekehrt)?

Regelung

Im Fall (a) setzt Team A mit einem Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in seinem Rückfeld das Spiel fort.

In den Fällen (b) und (c) erfolgt der Einwurf von Team A an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

In allen drei Fällen steht der Mannschaft A nur die Restzeit auf der Wurfuhr zur Verfügung.

17-10 Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 4

Bei noch 57 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel wirft A1 zwei Freiwürfe.

Beim 2. Freiwurf berührt A1 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der SR pfeift Regelübertretung. Team B verlangt Auszeit.

Regelung

Nach der Auszeit setzt Team B das Spiel mit einem Einwurf an der Einwurflinie im Vorfeld von Team B fort, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch. Team B erhält neue 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-11 Beispiel 3 zu Art. 17 Festlegung 4

Bei 26 Sekunden Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 seit 6 Sekunden in seinem Rückfeld gedribbelt, als

- (a) B1 den Ball ins Aus tippt.
- (b) B1 das 3. Foul für Team B in dieser Spielperiode begeht und Team A eine Auszeit gewährt wird.

Regelung

Nach der Auszeit führt Team A den Einwurf an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A aus, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

In beiden Fällen verbleiben Team A noch 18 Sek. auf der Wurfuhr.

17-12 Beispiel 4 zu Art. 17 Festlegung 4

Bei 1:24 Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 den Ball in sein Vorfeld gedribbelt. B1 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B2 tippt nun den Ball ins Aus (Rückfeld von Team A), während noch

- (a) 6 Sekunden (b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt.

Regelung

Nach der Auszeit setzt Mannschaft A mit einem Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch das Spiel fort.

Team A verbleiben in beiden Fällen nur die auf der Wurfuhr angezeigten Sekunden, im Fall (a) noch 6 Sekunden, im Fall (b) noch 17 Sekunden.

17-13 Beispiel 5 zu Art. 17 Festlegung 4

Bei 48 Sekunden Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 den Ball in sein Vorfeld gedribbelt. B1 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B2 begeht nun im Rückfeld von Team A das 3.

Teamfoul von Team B, während noch

- (a) 6 Sekunden

- (b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt. Nach der Auszeit setzt Mannschaft A das Spiel mit einem Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld, gegenüber dem Anschreibertisch, fort.

Regelung:

Bei Wiederaufnahme des Spiels verbleiben Team A im Fall (a) noch 14 Sekunden und im Fall (b) noch 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-14 Beispiel 6 zu Art. 17 Festlegung 4

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode ist Team A seit 5 Sekunden in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als A6 und B6 in eine gewalttätige Situation verwickelt werden. A6 und B6 werden disqualifiziert. Die Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und Team A wird der Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch zugesprochen. Vor Ausführung des Einwurfs wird Coach A eine Auszeit gewährt. Wo wird der Einwurf für Team A ausgeführt?

Regelung: Nach der Auszeit führt Mannschaft A den Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit der Restzeit von 19 Sekunden auf der Wurfuhr aus.

17-15 Art. 17 Festlegung 5

Außer den in Art. 17.2.3 aufgeführten Situationen gibt es weitere, bei denen der Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch erfolgt.

17-16 Beispiel zu Art. 17 Festlegung 5

- (a) Ein Einwerfer begeht beim Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelverletzung und der Ball wird daraufhin der Gegenmannschaft an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zugesprochen.

- (b) Bei einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften disqualifiziert und es sind keine weiteren Foulstrafen auszuführen. Das Spiel wurde gestoppt, als eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand. Dann erfolgt der Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. In diesem Fall steht der einwerfenden Mannschaft nur die auf der Wurfuhr verbliebene Restzeit zur Verfügung.

Regelung

In den beiden oben beschriebenen Situationen kann der Einwerfer den Ball sowohl in sein Vorfeld als auch in sein Rückfeld einwerfen.

17-17 Art. 17 Festlegung 6

Bei einem Einwurf können sich folgende Situationen ereignen:

- (a) Der Ball wird zwischen Ring und Brett eingeklemmt.
(b) Der Ball wird absichtlich gegen den Ring geworfen, damit die Wurfuhr zurückgesetzt wird.

(17-18 ist nicht auf RBB anwendbar.)

17-19 Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 6

Der Einwerfer A1 passt den Ball gegen das Brett. Dabei wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt.

Regelung

Es handelt sich um eine Hochballsituation. Das Spiel wird gemäß der Regelung des alternierenden Ballbesitzes fortgesetzt.

Steht Team A der Ball zu, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt.

17-20 Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 6

Mit verbleibenden 5 Sekunden auf der Wurfuhr passt der Einwerfer A1 den Ball zum Korb, wo er den Ring berührt.

Regelung

Der Wurfuhr-Zeitnehmer darf die Wurfuhr nicht zurücksetzen, da die Spieluhr noch nicht gestartet wurde. Die Wurfuhr muss zeitgleich mit der Spieluhr gestartet werden, wenn der erste Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

17-21 Art. 17 Festlegung 7

Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung gestellt worden ist, darf er den Ball nicht ins Spielfeld tippen und ihn danach wieder berühren, bevor er irgendeinen anderen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat oder von ihm berührt worden ist.

17-22 Beispiel zu Art. 17 Festlegung 7

A1 erhält den Ball zum Einwurf. Er tippt den Ball so auf den Boden, dass er zuerst

- a) den Boden im Spielfeld
b) den Boden im Aus
berührt und er selbst ihn danach wieder fängt.

Regelung

- a) A1 hat eine Regelübertretung begangen, da der Ball nach Berührung des Spielfeldes nicht zunächst einen anderen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat oder von einem anderen Spieler auf dem Spielfeld berührt worden ist, bevor er selbst ihn wieder gefangen hat.
(b) Die Aktion ist legal und die 5 Sekunden werden weitergezählt.

17-23 Art. 17 Festlegung 8

Ein Einwerfer darf den Ball nicht so einwerfen, dass er den Boden im Aus berührt, nachdem der Ball die Hand zum Einwurf verlassen hat.

17-24 Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 8

Der Einwerfer A1 passt den Ball zu A2, aber der Ball berührt den Boden im Aus, ohne dass er einen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat.

Regelung

Das ist eine Regelverletzung durch A1. Das Spiel wird mit Einwurf für Team B am Ort des ursprünglichen Einwurfs fortgesetzt.

17-25 Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 8

Der Einwerfer A1 passt den Ball zu A2. A2 fängt den Ball, er steht aber mit einem Rad oder einer Überkipprolle auf der Auslinie.

Regelung

Das ist eine Regelübertretung durch A2. Das Spiel wird mit Einwurf für Team B an der Stelle nächst der Regelübertretung fortgesetzt.

17-26 Beispiel 3 zu Art. 17 Festlegung 8

A1 wird der Einwurf in der Nähe der Mittellinie zugesprochen, und zwar

- (a) in seinem Rückfeld mit der Berechtigung, den Ball zu jeder beliebigen Stelle auf dem Spielfeld zu passen
- (b) in seinem Vorfeld mit der Berechtigung, den Ball zu einer beliebigen Stelle in seinem Vorfeld zu passen
- (c) zu Beginn der 2. Spielperiode an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit der Berechtigung, den Ball zu jeder beliebigen Stelle auf dem Spielfeld zu passen

Nachdem ihm der Ball zur Verfügung steht, macht A1 eine **zugelassene** Bewegung zur Seite und ändert damit seine Position bezüglich seines Rückfeldes bzw. seines Vorfeldes.

Regelung

In allen Fällen hängt es von der von A1 zuerst eingenommenen Einwurfstelle ab, ob A1 den Ball in sein Vorfeld oder in sein Rückfeld passen darf.

17-27 Art. 17 Festlegung 9

Nach einem Freiwurf (mehreren Freiwürfen), die sich aus einem technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul ergeben haben, wird der darauf folgende Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

17-28 Beispiel zu Art. 17 Festlegung 9

Die Spieluhr zeigt in der 4. Spielperiode noch 1:03 Spielminuten an, als ein technisches Foul gegen B1 gepfiffen wird. Ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team A wirft einen Freiwurf, danach wird Team A eine Auszeit gewährt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Artikel 18 / 19 Auszeit / Spielerwechsel

18.3.3 Kommentar: Die Mannschaften müssen so lange in ihrem Mannschaftsauszeitbereich bleiben bis sie von den Schiedsrichtern zur Rückkehr auf das Feld aufgefordert werden um zu vermeiden, dass durch die Einnahme einer Position auf dem Feld vor Auszeitende ein Vorteil entsteht.

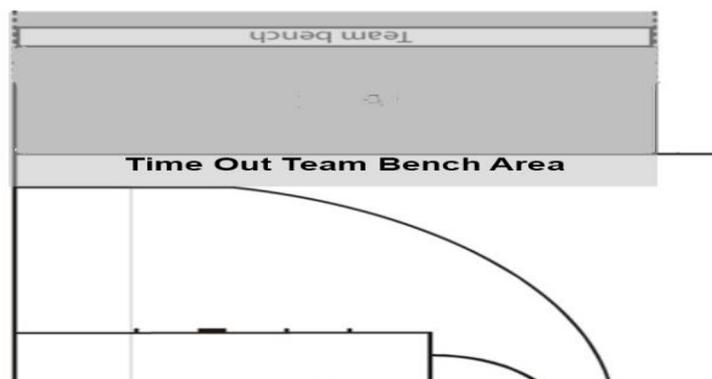
Verfahren: 20 Sekunden vor Ende der Auszeit begeben sich der 2. und der 3. SR in die Nähe des Mannschaftsauszeitbereichs um zu überwachen, dass kein Spieler den Mannschaftsauszeitbereich vor Ertönen des 50 Sekunden Signals verlässt und um zu verhindern, dass es nach Ertönen des 50 Sekunden Signals zu einer Verzögerung der Spielfortsetzung kommt.

18.3.3 Situation: Team A beendet seine Auszeit nach 45 Sekunden und die Spieler beginnen, Positionen außerhalb des Mannschaftsauszeitbereichs einzunehmen.

Regelung: Der vor dieser Mannschaft lokalisierte Schiedsrichter hält die Spieler bis zum Ertönen des 50 Sekunden Signals in ihrem Mannschaftsauszeitbereich. Es muss eine Verwarnung an den Coach ausgesprochen werden, dass das gleiche Verhalten der Mannschaft im Folgefall als technisches Foul gegen den Trainer bestraft werden wird (B-Foul).

18.3.5 Kommentar: Der Mannschaftsauszeitbereich entspricht in der Länge dem Mannschaftsbankbereich und ist in der Breite durch den verlängerten parallelen Teil der Dreipunktlinie begrenzt.

(Diagramm)



18.3.5 Situation:

- Nachdem die Auszeit begonnen hat verbleiben Spieler der Mannschaft A außerhalb des Mannschaftsauszeitbereiches auf dem Feld.
- Während der Auszeit und bevor das 50 Sekunden Signal ertönt beginnen Spieler der Mannschaft A, den Mannschaftsauszeitbereich zu verlassen.

Regelung:

- Ein Schiedsrichter begibt sich zur Mannschaft A und fordert die Spieler auf, sich in den Mannschaftsauszeitbereich zu begeben.
 - Ein Schiedsrichter begibt sich zur Mannschaft A und fordert alle Spieler auf, sich zurück in den Mannschaftsauszeitbereich zu begeben.
- Der Trainer der Mannschaft A wird verwarnt, und im Wiederholungsfalle wird ein T-Foul gegen ihn verhängt (B-Foul).

Art. 19.2.2 Situation

A6 wartet am Anschreibertisch auf eine Möglichkeit zum Spielerwechsel. Das Spiel wird wegen eines Halteballs unterbrochen, gemäß der Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs wird Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen.

Darf A6 eingewechselt werden?

Regelung: Ja

Art. 19.3.2 Situation

A6 meldet am Tisch einen Spielerwechsel an. Nachdem der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hat, zeigt der Trainer von Mannschaft A an, dass er den Wechsel rückgängig machen möchte.

Regelung

Das ist nicht mehr möglich. Die Rücknahme eines angemeldeten Spielerwechsels ist nur möglich, bevor das Anschreibersignal zum Wechsel erfolgt.

19.3.4 Kommentar: Ein Wechselspieler darf das Spielfeld an der Stelle betreten an der er sich befand, als er vom Schiedsrichter zum Betreten des Feldes aufgefordert wurde.

Art. 19.3.4 Situation 1

Der Schiedsrichter hat B6 das Zeichen gegeben, zum Wechsel gegen B1 auf das Spielfeld zu fahren. Während sich B1 zur Seitenlinie bewegt, erhält er ein technisches Foul. Wie wird dieses Foul bestraft?

Regelung

In dem Augenblick, in dem der Auswechselspieler B6 vom Schiedsrichter aufgefordert wird, auf das Spielfeld zu fahren, wird B1 zum Ersatzspieler. Das Foul von B1 wird daher dem Trainer von Mannschaft B angeschrieben ("B"). Spielfortsetzung: 1 Freiwurf für Mannschaft A zuzüglich Einwurf an der verlängerten Mittellinie für Mannschaft A.

19.3.4 Situation 2: B7 wird zum Betreten des Spielfeldes aufgefordert. Anstatt das Spielfeld an der Stelle zu betreten, an der er sich befand, fährt B7 an der Seitenlinie entlang weg vom Wechselbereich und möchte das Spielfeld in der Nähe seines Mannschaftsbankbereiches betreten.

Regelung: Legal, solange kein Gegenspieler diese Stelle auf dem Spielfeld besetzt hat.

19.3.4 Situation 3: Gleiche Situation wie 2. A5 fährt parallel mit B7 die Seitenlinie entlang und verhindert, dass B7 das Spielfeld betreten kann (ohne Kontakt zu verursachen).

Regelung: Legales Spiel A5. B7 darf das Spielfeld an der Stelle betreten an der er sich befand, als er vom Schiedsrichter zum Betreten des Feldes aufgefordert wurde.

Beachte: Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass eine Verzögerung der Spielfortsetzung entstanden ist soll eine Auszeit gegen Mannschaft B verhängt werden. Wenn die Mannschaft keine Auszeit mehr übrig hat kann ein technisches Foul gegen den Trainer ausgesprochen werden (B-Foul).

19.3.4 Situation 4: B7 wird aufgefordert, das Spielfeld zu betreten. A5 befindet sich an der Stelle, die B7 zum Betreten des Spielfeldes zusteht. B7 kann das Spielfeld nicht betreten, weil A5 keine andere Position einnehmen möchte.

Regelung: A5 muss seine Position verlassen um B7 Platz zum Betreten des Feldes zu geben. Der Schiedsrichter verwarnet A5 (was auch an den Trainer der Mannschaft A kommuniziert wird und für die Restspielzeit für alle Spieler der Mannschaft A gilt) und korrigiert gleichzeitig dessen Position.

19.3.5 Kommentar: Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, muss direkt zum Mannschaftsbankbereich fahren. Er darf nicht weiter als Spieler aktiv auf dem Spielfeld sein (z. B. durch Stellen eines Blocks, Verteidigen eines Gegners etc.) oder in Bewegungen der Gegenspieler eingreifen.

Sollte ein solches Verhalten absichtlich auftreten wird ohne Verwarnung ein technisches Foul gegen den Spieler verhängt, welches seinem Trainer als B-Foul angeschrieben wird.

19.3.5 Situation: Ersatzspieler A9 wurde aufgefordert, für A4 das Spielfeld zu betreten. A4 behält seine Verteidigungsposition gegen B3 solange bei bis A9 angekommen ist und seine Position übernehmen kann. Für den Schiedsrichter ist klar erkennbar, dass es sich um eine absichtliche Aktion von A4 handelt.

Regelung: Ohne Verwarnung wird ein technisches Foul gegen A4 ausgesprochen. A4 war zu diesem Zeitpunkt bereits ein Ersatzspieler, daher wird das technische Foul gegen den Trainer der Mannschaft A verhängt, angeschrieben als B-Foul.

Art. 19.3.8 Situation

Die Ersatzspieler A9 und A10 fahren zum Anschreibertisch, um einen Spielerwechsel anzumelden. Die nächste Gelegenheit zur Durchführung eines Wechsels ergibt sich, als B1 ein Foul an A1 begeht, der allerdings nun zwei Freiwürfe auszuführen hat.

A9 weist darauf hin, dass er gegen A1 eingewechselt werden sollte und dass er und A10 gemeinsam wechseln müssen, um keinen Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel zu begehen.

Regelung

Muss ein Freiwürfer gemäß Artikel 19.3.8 ersetzt werden, dann sind mehrere Wechsel für den Freiwürfer und die Mannschaft, welche die Freiwürfe ausführt, erlaubt. Die gegnerische Mannschaft darf dann maximal ebenso viele Spieler wechseln.

Art. 19.3.8 Kommentar

Falls in einer Freiwurfsituation der Freiwürfer nur durch den Wechsel mehrerer Spieler ersetzt werden kann und daher der Gegner auch mehrere Spieler wechseln darf, müssen die Schiedsrichter genau darauf achten, dass von keiner Mannschaft ein Spieler wieder ein- bzw. ausgewechselt wird, der bereits im gleichen Zeitabschnitt, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt wird, gewechselt wurde (s. Art. 19.2.4).

Art. 19.3.9 Situation

A1 hat den 1. von 2 Freiwürfen ausgeführt. Bevor er den 2. wirft, wird gegen A2 ein technisches Foul gepfiffen. Danach führt A1 den 2. Freiwurf aus.

Ist es Mannschaft B erlaubt, vor Ausführung des Freiwurfs für das technische Foul, das gegen A2 verhängt wurde, einen angemeldeten Spielerwechsel durchzuführen?

Regelung: Ja.

Art. 19.3.10 Kommentar

Zur Vermeidung eines Verstoßes gegen die 14-Punkte-Regel (s. Art. 51.2) liegen alle Spielerpässe auf dem Anschreibertisch.

Wird ein Spielerwechsel beantragt, begibt sich der einzuwechselnde Spieler zum Anschreiber und bezeichnet den Spieler, für den er eingewechselt werden soll. Die Gesamtpunktzahl der wechselnden Mannschaft wird vom Kommissar bzw. Anschreiberassistenten geprüft, sobald der Auswechselspieler vom Schiedsrichter aufgefordert wird, das Feld zu betreten. Eine Verzögerung des Wechsels ist nicht erlaubt. Wird die 14-Punkte-Marke überschritten, informiert der Kommissar bzw. Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter darüber informiert, indem er sein Signal betätigt, und zwar

- a) sobald die Spielphase beendet ist, falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.
- b) sofort, falls sich **die** Mannschaft in Ballbesitz befindet, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Art. 18/19 (Auszeit / Spielerwechsel)**18/19-1 Art. 18/19 Festlegung 1**

Vor Beginn oder nach Ende einer Spielperiode oder Verlängerung kann keine Auszeit genommen werden.

Vor Beginn der 1. Spielperiode oder nach Ablauf der Spielzeit kann kein Spielerwechsel gewährt werden. Während der Spielpausen zwischen den Spielperioden oder Verlängerungen sind Spielerwechsel möglich.

18/19-2 Beispiel 1 zu Art. 18/19 Festlegung 1

Nachdem der Ball beim Hochball zu Spielbeginn die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, begeht einer der am Hochball beteiligten Spieler eine Regelübertretung und der Ball wird Team B zum Einwurf zugesprochen. In diesem Augenblick beantragt einer der beiden Trainer eine Auszeit bzw. einen Spielerwechsel.

Regelung Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit bzw. Spielerwechsel nicht gewährt werden, weil die Spieluhr noch nicht gestartet wurde.

18/19-3 Beispiel 2 zu Art. 18/19 Festlegung 1

Ungefähr zur gleichen Zeit, als das Signal zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung (nicht zum Ende des Spiels) ertönt, wird ein Foul von B1 an A1 gepfiffen und A1 werden 2 Freiwürfe zuerkannt. In diesem Augenblick beantragt eine der beiden Mannschaften

- (a) eine Auszeit.
- (b) einen Spielerwechsel.

Regelung

- (a) Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, weil die Spielzeit der Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.
- (b) Ein Spielerwechsel kann erst gewährt werden, wenn die Freiwurfstrafe ausgeführt ist und die anschließende Spielpause begonnen hat.

18/19-4 Art. 18/19 Festlegung 2

Wenn das Signal der Wurfuhr ertönt, während der Ball während eines Feldkorbwurfs in der Luft ist, dann handelt es sich nicht um eine Regelübertretung und die Spieluhr wird nicht angehalten. Ist der Wurf erfolgreich, entsteht unter Umständen eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften.

18/19-5 Beispiel zu Art. 18/19 Festlegung 2

Bei einem Feldkorbwurf ist der Ball in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball geht anschließend in den Korb. In diesem Augenblick

- (a) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) eine Auszeit.
- (b) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) Spielerwechsel.

Regelung

- (a) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat eine Auszeitmöglichkeit. Wird dieser Mannschaft eine Auszeit gewährt, entsteht auch für die andere Mannschaft eine Auszeitmöglichkeit und es entsteht für beide Mannschaften die Möglichkeit des Spielerwechsels, falls sie es wünschen.
- (b) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat die Möglichkeit zum Spielerwechsel, und das nur in der 4. Spielperiode oder in jeder Verlängerung, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger anzeigt.
Führt diese Mannschaft einen Spielerwechsel durch, kann die gegnerische Mannschaft ebenfalls Spielerwechsel durchführen. Außerdem kann beiden Mannschaften eine Auszeit gewährt werden, wenn sie eine Auszeit verlangen.

18/19-6 Art. 18/19 Festlegung 3

Wird der Antrag auf Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfs) gestellt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, dann entsteht eine Wechselmöglichkeit für beide Teams, falls

- (a) der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder
- (b) auf den letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf an der verlängerten Mittellinie erfolgt oder wenn der Ball aus einem zulässigen Grund nach dem letzten oder einzigen Freiwurf tot bleibt.

18/19-7 Beispiel 1 zu Art. 18/19 Festlegung 3

A1 stehen 2 Freiwürfe zu. Team A (oder Team B) meldet Auszeit oder Spielerwechsel an, und zwar

- (a) bevor der Ball dem Freiwurfer A1 zur Verfügung steht.
- (b) nach dem 1. Freiwurfversuch.
- (c) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, jedoch bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- (d) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, jedoch nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Regelung

- (a) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem 1. Freiwurf.
- (b) Auszeit / Spielerwechsel wird gewährt, und zwar nach dem letzten Freiwurf, falls er erfolgreich ist.
- (c) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem Einwurf.
- (d) Auszeit / Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

18/19-8 Beispiel 2 zu Art. 18/19 Festlegung 3

A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurfversuch wird eine Auszeit bzw. ein Spielerwechsel von Team A oder von Team B angemeldet.

In welcher der folgenden Situationen wird die Auszeit bzw. der Spielerwechsel gewährt, und wenn ja, wann?

Beim letzten Freiwurfversuch von A1

- (a) springt der Ball vom Ring zurück und das Spiel geht weiter.
- (b) geht der Ball in den Korb.
- (c) berührt der Ball weder den Ring noch geht er in den Korb.
- (d) berührt oder überquert A1 mit den großen Rädern die Freiwurflinie, während er wirft, und die Regelübertretung wird gepfiffen.
- (e) fährt B1 in die Zone, bevor der Ball die Hände von A1 verlassen hat. Die Regelübertretung von B1 wird gepfiffen und der Freiwurf von A1 ist nicht erfolgreich.

Regelung

- (a) Auszeit oder Spielerwechsel werden nicht gewährt.
- (b), (c) und (d) Auszeit oder Spielerwechsel werden sofort gewährt.
- (e) A1 erhält einen Ersatzfreiwurf. Falls dieser erfolgreich ist, werden Auszeit bzw. Spielerwechsel sofort gewährt.

18/19-9 Art. 18/19 Festlegung 4

Wird nach Beantragung einer Auszeit ein Foul (gegen eines der beiden Teams) gepfiffen, kann die Auszeit erst beginnen, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters (bezüglich des Fouls) mit dem Kampfgericht abgeschlossen ist.

Falls es sich bei dem Foul um das 5. Foul eines Spielers handelte, schließt die Kommunikation des Schiedsrichters auch den erforderlichen Wechselprozess ein.

Ist der Wechsel abgeschlossen, beginnt die Auszeit, sobald der Schiedsrichter gepfiffen hat und dazu das Auszeithandzeichen gegeben hat.

18/19-10 Beispiel 1 zu Art. 18/19 Festlegung 4

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht B1 sein 5. Foul.

Regelung: Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters mit dem Kampfgericht bezüglich des Fouls abgeschlossen ist und der Ersatzspieler für B1 das Spielfeld betreten hat.

18/19-11 Beispiel 2 zu Art. 18/19 Festlegung 4

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht irgendein Spieler ein Foul.

Regelung: Die Mannschaften können sich in ihren Mannschaftsbankbereich begeben, wenn sie wissen, dass eine Auszeit beantragt worden ist, auch wenn formal die Auszeit noch nicht begonnen hat.

18/19-12 Art. 18/19 Festlegung 5

Die Artikel 18 und 19 legen fest, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und endet.

Trainer, die einen Wechsel oder eine Auszeit benötigen, müssen diese Regeln kennen und einen entsprechenden Antrag zum richtigen Zeitpunkt stellen, sonst werden Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht sofort gewährt.

18/19-13 Beispiel zu Art. 18/19 Festlegung 5

Eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit ist gerade vorbei, als der Trainer zum Anschlagertisch eilt und laut einen Spielerwechsel / eine Auszeit beantragt.

Der Anschreiber reagiert irrtümlich und betätigt das Anschreibersignal.

Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

Regelung: Auf Grund der Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter entsteht ein toter Ball und die Spieluhr bleibt stehen.

Daraus entsteht normalerweise eine Spielerwechsel- bzw. Auszeitsituation.

Da jedoch der Antrag zu spät kam, wird der Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht gewährt. Das Spiel wird sofort wieder aufgenommen.

18/19-14 ist nicht anwendbar im RBB

18/19-15 Art. 18/19 Festlegung 6

Jede Auszeit muss eine Minute dauern. Die Mannschaften müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen und die Teams auf das Spielfeld gewunken hat.

Manchmal dehnt ein Team die Auszeit über die erlaubte 1 Minute aus. Damit gewinnt die Mannschaft einen Vorteil bzw. sie verzögert das Spiel.

Das Team muss von einem der Schiedsrichter verwarnet werden.

Beachtet das Team die Verwarnung nicht, wird ihr eine Auszeit angerechnet. Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann dessen Trainer wegen Spielverzögerung mit einem technischen Foul bestraft werden, das als "B"-Foul eingetragen wird.

18/19-16 Beispiel zu Art. 18/19 Festlegung 6

Eine Auszeitperiode ist zu Ende und der SR winkt Team A auf das Spielfeld zurück.

Trainer A fährt fort, sein Team, das im Mannschaftsbankbereich bleibt, zu instruieren.

Der SR fordert noch einmal das Team A zur Rückkehr auf das Spielfeld auf.

(a) Team A kommt schließlich auf das Spielfeld zurück.

(b) Team A bleibt weiter im Mannschaftsbankbereich.

Regelung

(a) Nachdem das Team beginnt, auf das Spielfeld zurückzukehren, verwarnet der SR den Trainer und teilt ihm mit, dass im Wiederholungsfall dem Team eine Auszeit angerechnet wird.

(b) Team A wird ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Steht keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen den Trainer A wegen Spielverzögerung ein technisches Foul verhängt. Es wird als "B"-Foul eingetragen.

18/19-17 Art. 18/19 Festlegung 7

Hat eine Mannschaft in der 2. Halbzeit keine Auszeit genommen, bis die Spieluhr in der 4. Spielperiode nur noch 2:00 Minuten anzeigt, zeichnet der Anschreiber auf dem Anschreibebogen **zwei waagerechte Striche** in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit. Die Anzeigetafel zeigt die erste Auszeit so an, als sei sie in Anspruch genommen worden.

18/19-18 Beispiel 1 zu Art. 18/19 Festlegung 7

Mit noch 2:00 Minuten auf der Spieluhr ist beiden Mannschaften in der 4. Spielperiode noch keine Auszeit gewährt worden.

Regelung

Der Anschreiber zeichnet bei beiden Mannschaften auf dem Anschreibebogen **zwei waagerechte Striche** in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit. Die Anzeigetafel zeigt die erste Auszeit so an, als sei sie in Anspruch genommen worden.

18/19-19 Beispiel 2 zu Art. 18/19 Festlegung 7

Die Spieluhr zeigt in der 4. Spielperiode 2:09 Spielminuten an, als Trainer A seine 1. Auszeit seit Beginn der 2. Halbzeit anmeldet. Beim Stand von 1:58 Minuten geht der Ball ins Aus und die Spieluhr wird angehalten. Die Auszeit wird Team A nun gewährt.

Regelung

Der Anschreiber zeichnet auf dem Anschreibebogen **zwei waagerechte Striche** in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit von Team A, da die Auszeit erst beim Stand von 1:58 (auf der Spieluhr) in der 4. Spielperiode gewährt wird. Die Auszeit wird in das 2. Feld für die Auszeiten von Team A eingetragen. Team A steht anschließend nur noch eine Auszeit zur Verfügung. Die Anzeigetafel zeigt die erste Auszeit so an, als sei sie in Anspruch genommen worden.

Artikel 23 **Spieler im Aus und Ball im Aus**

Art. 23.2.1 Situation

A1 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei kann er den Ball nur so zurück ins Feld tippen, dass er gegen das Rad von B1 springt und von dort ins Aus geht.

Regelung

Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist.

Art. 23.2.4 Situation 1

A1 gelingt es, einen Ball unter Kontrolle zu bringen, der auf die Auslinie zurollt. Dabei droht A1 durch den Schwung der Bewegung ins Aus zu geraten. Er wirft den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B1, so dass der Ball von dort ins Aus springt.

Regelung

Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist. Falls eine weitere Strafe ausgesprochen werden soll muss die Situation als Regelverletzung und nicht nur als Ausball behandelt werden.

Art. 23.2.4 Kommentar

Bei Wiederholung solcher Aktionen (wie in 23.2.4 Situation) wird der betreffende Spieler vom Schiedsrichter unter Hinweis auf das Verletzungsrisiko der gegnerischen Spieler verwarnt. Die Verwarnung wird dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel.

Jede weitere Aktion, die als gefährlich anzusehen ist, wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Spieler dieser Mannschaft geahndet.

(23-1 Festlegung und 23-2 Beispiel sind nicht auf RBB anwendbar)

Artikel 24 Dribbling

Art. 24.1.1 Situation 1

Während eines Schubes hat ein Spieler den Ball zwischen den Knien eingeklemmt.

Regelung: Regelübertretung, der Ball muss frei auf den Oberschenkeln liegen.

Art. 24.1.1 Situation 2

A1 wirft den Ball gegen das Brett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen und fängt ihn wieder, bevor ihn ein anderer Spieler berührt.

Regelung

Nachdem er den Ball gefangen hat (der Ball kommt in den Händen zur Ruhe), darf A1 dribbeln, passen oder auf den Korb werfen.

Begründung

Da es im Rollstuhlbasketball keine Einschränkungen bezüglich des Dribblings (wie z.B. Doppeldribbling bei den Fußgängern) gibt, ist diese Aktion legal. Die einzige Einschränkung bezüglich des Dribblers wird in Artikel 25 beschrieben (Schubfehler / 3 Schübe).

Zusätzliche Information der FIBA zu Artikel 24

24-1 **Kommentar** nicht anwendbar

24-2 bis 4 **Beispiel** nicht anwendbar

24-5 Beispiel zu Art. 24

A1 beginnt ein Dribbling, indem er

- a) den Ball über seinen Gegenspieler wirft.
- b) wirft den Ball einige Meter nach vorn (oder zur Seite).

Der Ball berührt das Spielfeld, danach beginnt A1 sein Dribbling.

Regelung

Legal in beiden Fällen, da der Ball den Boden berührt hat, bevor A1 den Ball bei seinem Dribbling wieder berührt.

Artikel 25 Schubfehler (3 Schübe)

Art. 25.1.1 Situation 1

A1 hat zwei Schübe durchgeführt, danach beginnt er mit dem Dribbling. Unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, jedoch bevor er den Boden berührt, führt A1 einen zusätzlichen Schub durch.

Regelung

Legal. Ein Schubfehler kann nur begangen werden, wenn der Spieler Kontakt mit dem Ball hat.

Art. 25.1.1 Situation 2

A1 holt den Rebound und legt den Ball auf seinen Schoß. Um die begrenzte Zone zu verlassen, schiebt er das rechte Rad mit der rechten Hand nach vorn, anschließend zieht er das linke Rad mit der anderen Hand nach hinten, darauf folgt ein weiterer Schub mit beiden Händen.

Regelung: Schubfehler

Art. 25.1.1 Situation 3

A1 bewegt sich mit zwei kräftigen Schüben auf die gegnerische Zonenverteidigung zu. Er versucht zu werfen, realisiert jedoch, dass er die Aktion nicht beenden kann, da sich ihm ein Verteidiger nähert.

Er legt den Ball zurück auf die Oberschenkel und fährt mit einem unerwarteten Schub an seinem Verteidiger vorbei.

Regelung

Nicht legal, drei Schübe. Diese Regelübertretung ist manchmal schwer zu erkennen, da zwischen dem 2. und 3. Schub eine relativ lange Pause liegt.

Art. 25.1.1 Situation 4

Ein Spieler erhält den Ball in der Bewegung. Er legt den Ball auf seinen Schoß, bremst mit der einen Hand ein Rad ab, zieht dann mit der anderen Hand das andere Rad zurück, um die Richtung zu ändern.

Dann bewegt er seinen Rollstuhl mit 2 Schüben nach vorn.

Regelung: Schubfehler

Art. 25.1.2 Situation

A1, der sich in Ballkontrolle befindet, hat 2 legale Schübe durchgeführt. Danach ändert er die Richtung, indem er das linke Rad abbremst, ohne dabei die Hand zurück-zuziehen.

Regelung

Legal. Bremsen ist kein Schub. Anschließend muss der Spieler passen, dribbeln oder werfen, bevor er einen weiteren Schub ausführen darf.

Artikel 26**3 Sekunden****Art. 26.1.2 Situation 1**

A1 befindet sich länger als 3 Sekunden in der begrenzten Zone, weil er von Spielern der Mannschaft B am Verlassen der Zone gehindert wird.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A1 sich bemüht, die Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Art. 26.1.2 Situation 2

A1 befindet sich schon 2 Sekunden in der begrenzten Zone, dann beginnt er, hinauszufahren. Nach 3 Sekunden berühren seine großen Räder noch die begrenzte Zone.

Regelung

Kein Schiedsrichterpfiff, solange A1 keinen Pass erhält bzw. solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Art. 26.1.2 Situation 3

A1 hält sich länger als 3 Sekunden in der begrenzten Zone auf, weil sich sein Rollstuhl mit dem seines Gegenspielers B1 verhakt hat.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A1 sich bemüht, die begrenzte Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Artikel 28**8 Sekunden****Art. 28 Kommentar**

Im Rollstuhlbasketball endet das Dribbling, wenn ein Spieler die Kontrolle über einen belebten Ball verliert.

Art. 28.1.1 Festlegung

Das Zählen der 8 Sekunden beginnt, sobald irgendein Spieler den Ball berührt oder vom Ball im Rückfeld berührt wird und das Team, das den Einwurf durchgeführt hat, in seinem Rückfeld die Ballkontrolle behält.

Art. 28.1.1 Situation 1

Der Einwurf von A1 im Rückfeld wird von A2 berührt und rollt dann auf dem Boden.

Regelung

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

Art. 28.1.1 Situation 2

Der von A1 in seinem Rückfeld eingeworfene Ball prallt vom Rollstuhl von B1 ab und rollt auf dem Boden.

Regelung

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

Art. 28.1.2 Festlegung

Ein Dribbler (vom Rückfeld ins Vorfeld) befindet sich in seinem Vorfeld, sobald beim Dribbling sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

Art. 28.1.2 Situation 1

A1 steht mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie. Er erhält den Ball von A2, der sich im Rückfeld befindet. A1 passt dann den Ball zurück zu A2, der sich immer noch im Rückfeld befindet.

Regelung

Legal. A1 befindet sich noch im Rückfeld, da sich nicht alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig mit dem Boden Kontakt haben, im Vorfeld befinden. Daher darf A1 den Ball ins Rückfeld passen. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

Art. 28.1.2 Situation 2

A1 dribbelt in seinem Rückfeld und beendet das Dribbling, während er sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet.

Dann passt A1 den Ball zu A2, der sich auch in Zwitterstellung befindet.

Regelung

Legal. A1 befindet sich noch im Rückfeld, da sich nicht alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig mit dem Boden Kontakt haben, im Vorfeld befinden. Daher darf A1 den Ball ins Rückfeld passen. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

Art. 28.1.2 Situation 3

Bei seinem Dribbling aus dem Rückfeld befindet sich A1 mit einem großen Rad und einem Stützrad im Vorfeld (nicht mit beiden großen Rädern und allen Stützrädern).

Er passt nun den Ball zu einem Mitspieler A2, der sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet. A2 dribbelt dann in sein Rückfeld.

Regelung

Das ist legal, denn beide Spieler befinden sich noch im Rückfeld. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

28.1.2 Situation 4

A1 dribbelt in seinem Rückfeld und stoppt seine Vorwärtsbewegung, während er noch den Ball weiter auf den Boden prellt, und zwar während

- a) er sich in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet.
- b) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird.

- c) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Rückfeld befinden, jedoch der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.
- d) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird und A1 dann mit allen Rädern wieder in sein Rückfeld fährt.

Regelung

Alle Aktionen sind legal, in allen Fällen bleibt der Dribbler A1 kontinuierlich in seinem Rückfeld. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

Art. 28.1.2 Situation 5

Der Ball liegt auf dem Schoß von A1, als er die Mittellinie überquert. Der komplette Rollstuhl hat Kontakt mit dem Vorfeld.

Regelung

Wenn der Ball auf dem Schoß des Dribblers liegt, während er die Mittellinie überquert, dann geht der Ball ins Vorfeld, wenn alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

Art. 28.1.4 Situation

Kurz vor Ende der 8-Sekunden-Periode passt A1 aus seinem Rückfeld den Ball zu A2, der sich in seinem Vorfeld befindet. B1, der sich in seinem Rückfeld befindet, lenkt den Pass ab und danach wird der Ball zuerst von A1, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, berührt. Erhält Team A eine neue 8-Sekunden-Periode?

Regelung

Ja. Team A bewirkt, dass der Ball in sein Vorfeld geht, wenn der Ball in seinem Vorfeld einen Verteidiger berührt oder von einem Verteidiger legal berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls Kontakt mit seinem Rückfeld hat.

Art. 28.1.4 Kommentar

Wenn der Spieler eines Teams, das die Ballkontrolle in seinem Rückfeld hat, absichtlich den Ball so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld wirft, dass der Ball zurück ins Rückfeld von Team A springt, so wird das Zählen der 8 Sekunden mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt.

Zusätzliche Informationen zu Art. 28

28-1 Art. 28 Festlegung 2

Wird die Wurfuhr aufgrund einer Sprungball-Situation im Rückfeld unterbrochen und erhält die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz, bleibt ihr nur noch die Restzeit der acht Sekunden.

28-2 Beispiel zu Art. 28 Festlegung 2

Mannschaft A hat schon 5 Sekunden die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als eine Hochballsituation entsteht. Die Schiedsrichter stellen fest, dass Team A der nächste alternierende Ballbesitz zusteht.

Regelung: Mannschaft A verbleiben noch 3 Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu spielen.

28-3 bis 28-7 sind nicht anwendbar auf RBB.

28-8 Art. 28 Festlegung 3

Jedes Mal, wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, einen Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch oder im Rückfeld erhält, werden die acht Sekunden weitergezählt. Der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, muss den Einwerfer über die restliche Zeit der acht Sekunden informieren.

28-9 Beispiel 1 zu Art. 28 Festlegung 3

A1 dribbelt den Ball seit 4 Sekunden in seinem Rückfeld, als sich eine Tötlichkeit ereignet. Die Ersatzspieler A9 und B11 werden disqualifiziert, weil sie das auf Spielfeld gefahren sind. Das Spiel wird mit Einwurf von A2 an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch, fortgesetzt. A2 passt den Ball zu A3 in dessen Rückfeld.

Regelung: Team A hat noch 4 Sekunden Zeit, um den Ball ins Vorfeld zu spielen.

28-10 Beispiel 2 zu Art. 28 Festlegung 3

Mannschaft A hat die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld. Nachdem 6 von den 8 Sekunden abgelaufen sind, wird ein Doppelfoul gepfiffen, das sich

- (a) Rückfeld,
- (b) im Vorfeld ereignet.

Regelung

- (a) Das Spiel wird mit Einwurf für Team A im Rückfeld nächst der Stelle des Doppelfouls fortgesetzt, von den 8 Sekunden verbleiben Team A noch 2 Sekunden, um den Ball in Vorfeld zu spielen.
- (b) Das Spiel wird mit Einwurf für Team A im Vorfeld nächst der Stelle des Doppelfouls fortgesetzt.

28-11 Beispiel 3 zu Art. 28 Festlegung 3

A1 dribbelt seit 4 Sekunden in seinem Rückfeld, als B1 den Ball ins Aus tippt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Team A in dessen Rückfeld fortgesetzt. Der Schiedsrichter informiert den Einwerfer, dass Team A den Ball innerhalb von nur 4 Sekunden ins Vorfeld gebracht haben muss.

28-12 Art. 14 Festlegung 4

Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, unterbrochen wird, und wenn nach Einschätzung des Schiedsrichters die verteidigende Mannschaft benachteiligt würde, wird das Zählen der 8 Sekunden von dem Zeitpunkt an fortgesetzt, an dem das Zählen gestoppt wurde.

28-13 Beispiel zu Art. 28 Festlegung 4

Beim Stand der Spieluhr von 0:25 in der letzten Spielminute und beim Spielstand von 72:72 gewinnt Team A die Ballkontrolle. A1 hat bereits 4 Sekunden in seinem Rückfeld gedribbelt, als das Spiel von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen gestoppt wird:

- (a) Die Spieluhr oder die Wurfuhr läuft nicht oder ist nicht gestartet worden.

- (b) Eine Flasche wurde auf das Spielfeld geworfen.
- (c) Die Wurfuhr wurde irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung

In allen drei Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld mit noch 4 verbleibenden von den 8 Sekunden fortgesetzt. Für Team B wäre es ein Nachteil, wenn das Zählen mit neuen 8 Sekunden begonnen würde.

28-14 Art. 14 Festlegung 5

Nach einer 8 Sekunden Regelübertretung findet der zugehörige Einwurf nächst der Stelle der Regelübertretung statt.

28-15 Beispiel zu Art. 14 Festlegung 5

Eine 8 Sekunden Regelübertretung wird gepfiffen als

- (a) Mannschaft A den Ball in ihrem Rückfeld kontrolliert
- (b) der Ball während eines Passes von A1 vom Rückfeld ins Vorfeld unterwegs ist.

Regelung

Team B führt einen Einwurf aus nächst

- (a) der Stelle, an der die Regelübertretung stattgefunden hat, mit Ausnahme direkt hinter dem Spielbrett.
- (b) der Mittellinie.

Artikel 29 / 50 24 Sekunden

Art. 29.2.1 Festlegung 1

Bei einem Einwurf startet die Wurfuhr, sobald der Ball auf dem Spielfeld irgendeinen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird und dabei das Team des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt.

Art. 29.2.1 Situation 1

Nach einem Korberfolg von Team B wird der Einwurf von A1 zuerst von B1 und dann von A2 abgelenkt. Dabei erlangt kein Spieler die Ballkontrolle auf dem Spielfeld.

Regelung: Die Wurfuhr startet bei der Ballberührung durch B1.

Art. 29.2.1 Festlegung 2

Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter **gestoppt** wird, und zwar

- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (**nicht wegen eines Ausballs**) durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus einem stichhaltigen Grund, verursacht durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt,

dann wird der Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen, die vorher die Ballkontrolle hatte.

Art. 29.2.1 Festlegung 3

Wird ein Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Wird ein Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekundenuhr folgendermaßen zurückgesetzt:

- Weist das Display zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, sondern sie wird bei dem Zeitpunkt wieder in Gang gesetzt, zu dem sie gestoppt wurde
- Stehen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 2

Es sind in der 4. Spielperiode noch 1 Minute und 45 Sekunden zu spielen. A1 dribbelt den Ball 5 Sekunden lang in seinem Rückfeld, als B1 absichtlich den Ball mit seinem Fuß oder Rollstuhl ablenkt.

Die Wurfuhr zeigt noch 19 Sekunden an. Dann wird Team A eine Auszeit gewährt. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A an der Einwurflinie im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Regelung: Die Wurfuhr wird **nicht** auf 24 Sekunden zurückgesetzt und sie bleibt auf der bisher abgelaufenen Zeit stehen, falls 14 oder mehr Sekunden auf der Wurfuhr angezeigt werden.

Art. 29.2.1 Situation 3

A1 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B1 gefoult wird. Es stehen noch 18 Sekunden auf der Wurfuhr. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung: Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Festlegung 4

Die Wurfuhr wird **gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- ◆ Der Ball ist ins Aus gegangen.
- ◆ Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- ◆ Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ◆ ein Doppelfoul wurde gepfiffen oder Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

Art. 29.2.1 Situation 4

A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ablenkt, der dann neben dem Rückfeld von Team A ins Aus geht. Auf der Wurfuhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung: Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff von Team A.

Art. 29.2.1 Situation 5

A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als das Spiel auf Grund einer Verletzung von A2 gestoppt wird. Auf der Wurfuhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff von Team A.

Art. 29.2.1 Situation 6

A1 dribbelt in seinem Rückfeld, als B1 ein unsportliches Foul an A2 begeht. Es verbleiben noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Das Spiel wird nach der Ausführung der beiden Freiwürfe durch A2 mit Einwurf für Team A an der Mittellinie fortgesetzt, wobei der Einwerfer in Zwitterstellung über der verlängerten Mittellinie steht.

Regelung Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 7

Als Team A sich in Ballbesitz befindet und noch 5 Sekunden auf der Wurfuhr stehen, wird in der begrenzten Zone von Team B ein Doppelfoul gegen A1 und B1 gepfiffen. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Team A in dessen Vorfeld fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird nicht auf 14 Sekunden zurückgesetzt (s. Art. 50.3). Es verbleiben für Team A nur die restlichen 5 Sekunden auf der Wurfuhr.

Art. 29.2.1 Situation 8

Die Wurfuhr zeigt 8 Sekunden, als ein persönliches Foul gegen B1 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Das Foul wird mit Einwurf für Team A bestraft.

Regelung

Einwurf für Team A im Vorfeld, die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 9

Die Wurfuhr zeigt 15 Sekunden, als ein persönliches Foul gegen B1 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet.

Regelung

Einwurf für Team A im Vorfeld, die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt. Mannschaft A verbleiben noch 15 Sekunden für den Angriff.

Art. 29.2.1 Situation 10

Mannschaft A greift den gegnerischen Korb an. B1 lenkt den Pass von A2 ab ohne Ballkontrolle zu erlangen und verursacht, dass der Ball in Richtung Seitenlinie rollt. Kurz bevor der Ball über die Linie rollt tippt B1 den Ball absichtlich gegen A1. Der Ball trifft den Rollstuhl von A1 und geht von dort in Aus. Es verbleiben noch 3 Sekunden auf der Wurfuhr.

Regelung

Nach Artikel 23.2.4 erhält Team A den Einwurf. Nach dem es sich in diesem Fall um eine Regelverletzung handelt wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgestellt.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Art. 29/50

29/50-1 Art. 29/50 Festlegung 1

Wird gegen Ende der 24-Sekunden-Periode der Ball auf den Korb geworfen und ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball in der Luft ist und der Ball geht danach an Korb und Ring vorbei, so handelt es sich um eine Regelübertretung, es sei denn, die Gegenmannschaft erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle.

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf zugesprochen, und zwar nächst der Stelle, an der der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat, außer direkt hinter dem Brett.

29/50-2 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 1

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball berührt das Brett und rollt danach über den Boden, wo er von B1 und dann von A2 berührt wird und letztlich von B2 unter Kontrolle gebracht wird.

Regelung: Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da der Ball den Ring nicht berührt hat und die Gegenmannschaft keine unmittelbare eindeutige Ballkontrolle gewonnen hat.

29/50-3 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 1

Ein Feldkorbwurf von A1 trifft das Brett, verfehlt aber den Ring.

Beim Rebound wird der Ball von B1 berührt, aber nicht kontrolliert, danach gewinnt A2 die Ballkontrolle. In diesem Augenblick ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung: Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da die Wurfuhr weiterläuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt und ein Spieler der Mannschaft A wieder in Ballkontrolle kommt.

29/50-4 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 1

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode wirft A1 auf den Korb und wird von B1 legal geblockt. Dann ertönt das Signal der Wurfuhr. Nach dem Signal wird A1 von B1 gefoult.

Regelung: Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel. Das Foul von B4 wird nicht beachtet, es sei denn es handelt sich um ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

29/50-5 Beispiel 4 zu Art. 29/50 Festlegung 1

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball geht am Ring vorbei, danach entsteht Halteball zwischen A2 und B2, der sofort gepfiffen wird.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Team A. Mannschaft B hat nicht sofort und klar beim Rebound die Ballkontrolle gewonnen.

29/50-6 Beispiel 5 zu Art. 29/50 Festlegung 1

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball geht am Ring vorbei. Danach wird der Ball von B1 berührt, der sich im Spielfeld befindet. Anschließend geht der Ball ins Aus.

Regelung

Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da **Mannschaft B** keine klare Ballkontrolle gewonnen hat.

29/50-7 Art. 29/50 Festlegung 2

Ertönt das Signal der Wurfuhr in einer Situation, in der die gegnerische Mannschaft nach Meinung des Schiedsrichters sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-8 Beispiel zu Art. 29/50 Festlegung 2

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode passt A1 zu A2, der den Ball aber nicht fangen kann.

Beide Spieler befinden sich in ihrem Vorfeld. Der Ball rollt in das Rückfeld von Mannschaft A.

Bevor B1 den Ball aufnehmen und frei zum Korb ziehen kann, ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung

Wenn B1 sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-9 Art. 29/50 Festlegung 3

Erhält diejenige Mannschaft, die zuvor in Ballkontrolle war, einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz, dann bleibt ihr nur die Restzeit auf der Wurfuhr, die ihr bei Entstehen der Hochballsituation noch zur Verfügung stand.

29/50-10 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 3

Team A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr, als ein Halteball entsteht. Der nächste alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A.
- (b) Team B.

Regelung

- (a) Team A verbleiben für den nächsten Angriff nur noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr.
- (b) Team B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode von 24 Sekunden.

29/50-11 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 3

Team A hat die Ballkontrolle und es verbleiben noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr, als der Ball ins Aus geht. Die Schiedsrichter sind sich nicht einig, ob A1 oder B1 den Ball zuletzt berührt hat, bevor er ins Aus ging oder sie können nicht feststellen, welcher Spieler den Ball zuletzt berührte, bevor er ins Aus ging. Der alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A.
- (b) Team B.

Regelung

- (a) Team A hat nur noch 10 Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr.
- (b) Team B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode von 24 Sekunden.

29/50-12 Art. 29/50 Festlegung 4

Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) durch die Mannschaft, die nicht in Ballkontrolle ist, und der bisher angreifenden Mannschaft steht der Ball zu einem Einwurf im Vorfeld zu, gilt für die Wurfuhr Folgendes:

- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern von der verbleibenden Zeit aus gestartet.
- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

29/50-13 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 4

Verteidiger B1 verursacht im Vorfeld von Mannschaft A einen Ausball. Die Wurfuhr zeigt 8 Sekunden an.

Regelung: Mannschaft A verbleiben nach dem Einwurf nur noch 8 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

29/50-14 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 4

A1 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld und wird von B1 gefoult (zweites Mannschaftsfoul). Die Wurfuhr zeigt 3 Sekunden an.

Regelung: Team A erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-15 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 4

Mannschaft A ist ihrem Vorfeld in Ballkontrolle. Bei noch 4 Sekunden auf der Wurfuhr unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, weil sich

(a) A1 (b) B1
verletzt hat.

Regelung: Mannschaft A verbleiben noch

(a) 4 Sekunden (b) 14 Sekunden
auf der Wurfuhr.

29/50-16 Beispiel 4 zu Art. 29/50 Festlegung 4

Als der Ball nach einem Korbwurf von A1 in der Luft ist, wird gegen A1 und B1 ein Doppelfoul verhängt. Die Wurfuhr zeigt 6 Sekunden an. Der Ball geht nicht in den Korb. Mannschaft A steht der nächste Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu.

Regelung: Mannschaft A verbleiben noch 6 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-17 Beispiel 5 zu Art. 29/50 Festlegung 4

A1 dribbelt den Ball. Die Wurfuhr zeigt noch 5 Sekunden an, als zuerst gegen B2 und anschließend gegen Trainer A ein technisches Foul verhängt wird.

Regelung

Da sich beide Strafen aufheben, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, der noch 5 Sekunden auf der Wurfuhr verbleiben.

29/50-18 Beispiel 6 zu Art. 29/50 Festlegung 4

Bei noch (a) 16 Sekunden (b) 12 Sekunden
auf der Wurfuhr schießt B1 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß weg bzw. B1 schlägt den Ball mit der Faust weg.

Regelung

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- (a) 16 Sekunden
 - (b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

29/50-19 Beispiel 7 zu Art. 29/50 Festlegung 4

Während eines Einwurfs von A1 (in seinem Vorfeld) hält B1 seine Arme über die Grenzlinie und blockt den Pass von A1. Es stehen noch

- (a) 19 Sekunden
 - (b) 11 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Regelung

Dies ist eine Regelübertretung von B1. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- (a) 19 Sekunden
 - (b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

29/50-20 Beispiel 8 zu Art. 29/50 Festlegung 4

A1 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als A2 von B2 unsportlich gefoult wird. Die Wurfuhr zeigt noch 6 Sekunden an.

Regelung: Unabhängig davon, ob die Freiwürfe getroffen werden oder nicht, erhält Mannschaft A einen Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit einer neuen 24-Sekunden-Periode von 24 Sekunden.

Das gilt auch bei einem technischen oder disqualifizierenden Foul.

29/50-21 Art. 29/50 Festlegung 5

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem Grund gestoppt, für den keine Mannschaft unmittelbar verantwortlich ist, und würde nach Meinung der Schiedsrichter die gegnerische Mannschaft durch Zurückstellen der Wurfuhr benachteiligt, ist die Wurfuhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

29/50-22 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 5

In der letzten Spielminute des vierten Viertels sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A gewinnt die Ballkontrolle und A1 dribbelt den Ball 20 Sekunden lang. In diesem Augenblick wird das Spiel von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen unterbrochen:

- (a) Die Spieluhr oder die Wurfuhr fällt aus bzw. kann nicht gestartet werden.
- (b) Eine Getränkeflasche wird auf das Spielfeld geworfen.
- (c) Die Wurfuhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung: In allen drei Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Team A fortgesetzt. Mannschaft A bleiben nur noch 4 Sekunden auf der Wurfuhr, da Mannschaft B durch ein Zurücksetzen der Wurfuhr auf 24 Sekunden benachteiligt würde.

29/50-23 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 5

Nach einem Korbwurf von A1 wird der vom Ring wegspringende Ball von A2 unter Kontrolle gebracht. 9 Sekunden später ertönt irrtümlich das Signal der Wurfuhr. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Regelung

Die in Ballkontrolle befindliche Mannschaft A wäre benachteiligt, wenn auf eine 24-Sekunden-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar (falls anwesend) und dem Wurfuhr-Zeitnehmer setzen die Schiedsrichter das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fort, die Wurfuhr wird auf eine Restzeit von 5 Sekunden für Team A gestellt.

29/50-24 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 5

Bei noch vier Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring, aber der Wurfuhr-Zeitnehmer setzt die Uhr irrtümlich auf 24 Sekunden zurück. Mannschaft A holt den Rebound und nach einiger Zeit erzielt A2 einen Feldkorb. Nun unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel.

Regelung: Die Schiedsrichter stellen fest (nach Rücksprache mit dem Kommissar, falls anwesend), dass der Ball beim Wurf von A1 den Ring nicht berührt hat. Dann legen sie fest, ob der Ball noch innerhalb der ursprünglichen 24-Sekunden-Periode, also wenn die Wurfuhr nicht irrtümlich zurückgesetzt worden wäre, beim Wurf von A2 die Hände des Werfers verlassen hat. Bejahen sie dies, zählt der Korb von A2, im anderen Fall hat Mannschaft A eine 24-Sekunden-Regelübertretung begangen und der Korb zählt nicht.

29/50-25 Art. 29/50 Festlegung 6

Ein Einwurf, der sich aus einem technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul ergeben hat, wird immer an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt. Dies gilt auch in der 4. Spielperiode oder in jeder Verlängerung beim Stand der Spieluhr von 2:00 oder weniger Minuten und zwar unabhängig davon, ob der angreifenden Mannschaft in dieser Situation eine Auszeit gewährt wird oder nicht.

29/50-26 Beispiel zu Art. 29/50 Festlegung 6

Während die Spieluhr in der 4. Spielperiode 2:00 Minuten oder weniger Minuten anzeigt, dribbelt A1 den Ball in seinem Vorfeld. Die Wurfuhr zeigt noch 6 Sekunden an, als

- (a) B1 ein unsportliches Foul begeht
- (b) Coach B ein technisches Foul begeht.

Nun wird entweder Coach A oder Coach B eine Auszeit gewährt.

Regelung

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe verwandelt werden oder nicht und unabhängig davon, ob Coach A oder Coach B die Auszeit beantragt hat, der Einwurf für Team A findet an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Außerdem erhält Team A eine neue 24-Sekunden-Periode von 24 Sekunden.

29/50-27 Art. 29/50 Festlegung 7

Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft und die verteidigende Mannschaft begeht ein Foul, gilt für die Wurfuhr beim nachfolgenden Einwurf für Mannschaft A Folgendes:

Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine Restzeit von

- 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurückgestellt, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
- 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-28 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 7

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als bei einer Restzeit von 17 Sekunden auf der Wurfuhr ein Foul von B2 an A2 gepfiffen wird (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

- (a) Der Korb von A1 zählt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.
- (b / c) Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 17 Sekunden gestellt.

29/50-29 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 7

Bei einer Restzeit von 10 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist begeht B2 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

- (a) Der Korb von A1 zählt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.
- (b / c) Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-30 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 7

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Danach wird ein Foul von B2 an A2 gepfiffen (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

- (a) der Korb zählt und A2 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.
- (b / c) Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-31 Beispiel 4 zu Art. 29/50 Festlegung 7

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als bei einer Restzeit von 10 Sekunden auf der Wurfuhr ein Foul von B2 an A2 gepfiffen wird (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

- (a) Der Korb von A1 zählt und A2 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.
- (b / c) A2 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.

29/50-32 Beispiel 5 zu Art. 29/50 Festlegung 7

Der Ball ist bei einem Feldkorbwurf von A1 in der Luft, als das Wurfuhr-Signal ertönt. Dann wird ein Foul von B2 an A2 gepfiffen wird (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

- (a) der Korb von A1 zählt und A2 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.
- (b / c) A2 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.

29/50-33 Art. 29/50 Festlegung 8

Wenn der Ball den Ring des gegnerischen Korbes aus irgendeinem Grund berührt hat, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gestellt, falls die Mannschaft, die die Ballkontrolle gewinnt, dieselbe Mannschaft ist, die die Ballkontrolle besaß, bevor der Ball den Ring berührte.

29/50-34 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 8

Bei einem Pass von A1 zu A2 berührt der Ball B2 und dann berührt der Ball den Ring. A3 gewinnt die Ballkontrolle.

Regelung

Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt, sobald A3 die Ballkontrolle gewonnen hat.

29/50-35 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb, als auf der Wurfuhr noch

- (a) 4 Sekunden
- (b) 20 Sekunden

stehen. Der Ball berührt den Ring, springt vom Ring zurück und A2 gewinnt die Ballkontrolle.

Regelung

In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gestellt, gleichgültig, ob A2 in seinem Vorfeld oder in seinem Rückfeld die Ballkontrolle gewinnt.

29/50-36 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. B1 berührt den Ball und danach gewinnt A2 die Ballkontrolle.

Regelung

Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt, sobald A2 die Ballkontrolle gewinnt.

29/50-37 Beispiel 4 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. B1 berührt den Ball, der danach ins Aus geht.

Regelung

Einwurf für Team A nächst der Stelle der Regelübertretung. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt, gleichgültig, ob der Einwurf im Vorfeld oder im Rückfeld erfolgt.

29/50-38 Beispiel 5 zu Art. 29/50 Festlegung 8

Bei noch 4 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 den Ball in Richtung Ring, damit die Wurfuhr zurückgesetzt wird. Der Ball berührt den Ring. B1 berührt den zurückspringenden Ball, der danach im Rückfeld von Team A ins Aus geht.

Regelung

Einwurf für Team A im Rückfeld von Team A. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-39 Beispiel 6 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. A2 tippt den zurückspringenden Ball und danach gewinnt A3 die Ballkontrolle.

Regelung

Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt, sobald A3 die Ballkontrolle irgendwo auf dem Spielfeld gewinnt.

29/50-40 Beispiel 7 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und beim Rebound wird A2 von B2 gefoult. Es ist das 3. Mannschaftsfoul von Team B.

Regelung

Einwurf für Team A nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-41 Beispiel 8 zu Art. 29/50 Festlegung 8

Ein Korbwurf von A1 geht in den Korb und sofort danach wird A2 von B2 gefoult (drittes Mannschaftsfoul B).

Regelung

Der Korb zählt und es gibt Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-42 Beispiel 9 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und beim Rebound wird ein Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen. Der Richtungspfeil ist für Team A gestellt.

Regelung

Einwurf für Team A nächst der Stelle des Halteballs. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gestellt.

29/50-43 Beispiel 10 zu Art. 29/50 Festlegung 8

A1 wirft auf den Korb. Der Ball wird zwischen Brett und Ring eingeklemmt. Der Richtungspfeil ist für Team A gestellt. Die Wurfuhr zeigt 8 Sekunden an.

Regelung

Einwurf gemäß Richtungspfeil für Team A an der Grundlinie in der Nähe des Spielbretts. Auf der Wurfuhr bleiben die restlichen 8 Sekunden.

29/50-44 nicht anwendbar

29/50-45 Beispiel 11 zu Art. 29/50 Festlegung 8

Nach einem Defensivrebound von A1 tippt B1 den Ball aus den Händen von A1. Der Ball berührt danach den Ring und wird dann von B2 gefangen.

Regelung

Da der Ball nicht in die Kontrolle der Mannschaft gelangt war, die vor der Ringberührung durch den Ball die Ballkontrolle hatte, wird die Wurfuhr mit neuen 24 Sekunden für Team B gestartet.

29/50-46 Beispiel 11 zu Art. 29/50 Festlegung 8

Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball prallt vom Ring ab, A2 erlangt in seinem Rückfeld die Ballkontrolle und wird dann von B2 gefoult (3. Mannschaftsfoul).

Regelung

Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-47 Art. 29/50 Festlegung 9

Immer wenn eine Mannschaft entweder im Vorfeld oder im Rückfeld den Besitz eines belebten Balles gewinnt und auf der Spieluhr 14 oder weniger Sekunden stehen, wird die Wurfuhr ausgeschaltet.

29/50-48 Beispiel 1 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Team A wird ein neuer Ballbesitz zuerkannt, als nur noch 12 Sekunden auf der Spieluhr angezeigt werden.

Regelung: Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

29/50-49 Beispiel 2 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Die Spieluhr zeigt noch 18 Sekunden und die Wurfuhr noch 3 Sekunden, als B1 in seinem Rückfeld den Ball mit dem Fuß wegschießt oder absichtlich den Ball mit der Fußraste spielt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch 14 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

29/50-50 Beispiel 3 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Auf der Spieluhr sind 7 Sekunden und auf der Wurfuhr 3 Sekunden angezeigt, als B1 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball wegschießt bzw. absichtlich mit der Fußraste spielt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 7 Sekunden auf der Spieluhr fortgesetzt. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

29/50-51 Beispiel 4 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Mit 23 Sekunden auf der Spieluhr gewinnt Team A eine neue Ballkontrolle. Mit 19 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und A2 gewinnt den Rebound.

Regelung

Die Wurfuhr wird bei der ersten Ballkontrolle von Mannschaft A nicht gestartet. Jedoch wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A2 nach dem Korbwurf von A1 und der Ringberührung durch den Ball wieder die Ballkontrolle erlangt, da noch mehr als 14 Sekunden auf der Spieluhr stehen.

29/50-52 Beispiel 5 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Mit 58 Sekunden auf der Spieluhr wird A1 in der 4. Spielperiode in seinem Rückfeld von B1 gefoult. Für Team A stehen noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Es handelt sich um das 3. Teamfoul von Team B in dieser Spielperiode. Team A wird eine Auszeit gewährt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Team A in deren Vorfeld an der Einwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt, und zwar mit 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-53 Beispiel 6 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Mit 58 Sekunden auf der Spieluhr wird A1 in der 4. Spielperiode in seinem Rückfeld von B1 gefoult. Für Team A stehen noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Es handelt sich um das 3. Teamfoul von Team B in dieser Spielperiode. Team B wird eine Auszeit gewährt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A von ihrem Rückfeld mit neuen 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

29/50-54 Beispiel 7 zu Art. 29/50 Festlegung 9

Mit 30 Sekunden auf der Spieluhr in der 4. Spielperiode dribbelt A1 den Ball in seinem Vorfeld. B1 tippt den Ball ins Rückfeld von Team A, wo A2 nun den Ball kontrolliert.

B2 foult A2 (3. Teamfoul von B in dieser Spielperiode), es stehen nur noch 8 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A wird eine Auszeit gewährt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Team A im Vorfeld an der Einwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt, und zwar mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-55 Situation

Bei noch 25,2 Sekunden Spielzeit im zweiten Viertel erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle. Nach 23 Sekunden und bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während 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 zum Ende der Spielzeit.

Regelung

Es hat sich keine Übertretung der 24-Sekunden-Regel ereignet, da der Schiedsrichter nicht piff, sondern abwartete, ob Mannschaft B eindeutig die Ballkontrolle erlangt. In der Zwischenzeit lief die Spieluhr ab, das zweite Viertel ist beendet.

29/50-56 Situation

Bei noch 25,2 Sekunden Spielzeit im zweiten Viertel erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle. Nach 23 Sekunden und bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball verfehlt den Ring und der Schiedsrichter pfeift die Regelübertretung bei einer Restspielzeit von 0,8 Sekunden.

Regelung

Regelübertretung (24-Sekunden-Regel). Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf mit 0,8 Sekunden auf der Spieluhr. In dieser Situation piff der Schiedsrichter, sobald er erkennen konnte, dass Mannschaft B nicht eindeutig die Ballkontrolle erlangt.

29/50-57 Situation

Bei noch 25,2 Sekunden Spielzeit im zweiten Viertel erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle. Nach 24 Sekunden und bei noch 1,2 Sekunden auf der Spieluhr hat A1 den Ball in den Händen, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Schiedsrichter entscheidet auf Regelübertretung, als die Spieluhr noch 0,8 Sekunden anzeigt.

Regelung

Regelübertretung (24-Sekunden-Regel). Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf mit 1,2 Sekunden auf der Spieluhr.

Artikel 30**Rückspiel****Art. 30.1.2 Situation 1**

A1, der sich in seinem Vorfeld befindet, fängt einen Pass von A2. Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren (berührt) seine (sein) Vorderräder (Vorderrad) die Mittellinie.

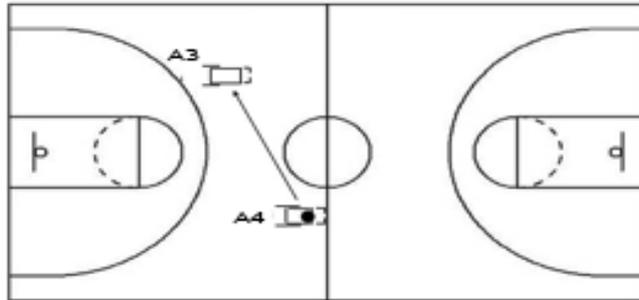
Regelung: **Keine** Regelübertretung von A1.

Die Regelung von Art. 30 bezieht sich auf **alle** im Vorfeld einer Mannschaft vorkommenden Situationen, einschließlich der Einwürfe.

Sie gilt jedoch **nicht für einen Spieler**, der eine **neue Mannschaftsballkontrolle erlangt, wenn er** – während sich **keine** seiner Hände an den großen Rädern befindet - **in der Nähe der Mittellinie einen Pass von seinen Gegenspielern abfängt und dabei nicht in der Lage ist, den Schwung seines Rollstuhls zu stoppen, bevor er ins Rückfeld gelangt.**

Art. 30.1.2 Situation 2

Spieler A4, der sich im Rückfeld befindet, berührt mit seinen Vorderrädern bzw. seinem Vorderrad die Mittellinie und passt den Ball zu A3, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.

**Regelung**

Legal. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds (s. Art. 2.2).

Art. 30.1.2 Situation 3

Während sich die Vorderräder (das Vorderrad) von A1 im Vorfeld und die großen Räder im Rückfeld befinden, erhält er einen Pass von A2.

Sein Mitspieler A3 befindet sich mit drei Rädern im Vorfeld und mit einem Hinterrad berührt er die Mittellinie. A1 passt den Ball zu A3.

Regelung

Legal. A1 ist noch im Rückfeld wegen der Position seiner Hinterräder, A3 befindet sich im Rückfeld wegen des hinteren Rades.

Art. 30.1.2 Situation 4

A1 befindet sich in Zwitterstellung über der Mittellinie, mit zwei Rädern im Vorfeld und mit zwei Rädern im Rückfeld. Er erhält einen Pass von einem Mitspieler, der sich im Rückfeld von Team A befindet. A1 dreht seinen Rollstuhl, dabei kehren ein oder beide Räder, die das Vorfeld berühren, ins Rückfeld zurück.

Regelung

Legal. A1 war zu keiner Zeit im Vorfeld.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 30

30-1 bis 30-6 sind nicht auf RBB anwendbar.

30-7 Art. 30 Festlegung

Ein belebter Ball geht illegal ins Rückfeld, wenn ein Spieler von Team A, der sich vollständig in seinem Vorfeld befindet, verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt und wenn anschließend ein Spieler von Team A als Erster den Ball in seinem Vorfeld oder Rückfeld berührt.

Es ist jedoch legal, wenn ein Spieler von Team A, der sich in seinem Rückfeld befindet, verursacht, dass der Ball sein Vorfeld berührt und anschließend ein Spieler von Team A als Erster den Ball in seinem Vorfeld oder Rückfeld berührt.

30-8 Beispiel 1 zu Art. 30 Festlegung

A1 befindet sich mit allen Rädern im Vorfeld nahe der Mittellinie. Er versucht einen Pass zu A2, der sich auch mit allen Rädern im Vorfeld befindet. Bei diesem Pass berührt der Ball zunächst das Rückfeld und danach den Mitspieler A2.

Regelung

Es handelt sich um ein Rückspiel.

30-9 Beispiel 2 zu Art. 30 Festlegung

A1 befindet sich mit allen Rädern im Rückfeld nahe der Mittellinie. Er versucht einen Pass zu A2, der sich auch mit allen Rädern im Rückfeld befindet. Bei diesem Pass berührt der Ball zunächst das Vorfeld und danach den Mitspieler A2.

Regelung

Legal. Kein Rückspiel, da sich kein Spieler von Team A mit dem Ball im Vorfeld befand. Da jedoch der Ball ins Vorfeld gegangen war, als er dort den Boden berührte, wird mit dem Zählen der 8 Sekunden aufgehört. Es beginnt eine neue 8 - Sekunden-Periode, sobald A2 den Ball berührt.

30-10 Beispiel 3 zu Art. 30 Festlegung

A1 befindet sich in seinem Rückfeld und passt den Ball in sein Vorfeld. Der Ball wird von einem Schiedsrichter, der sich in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet, abgelenkt und wird danach von A2, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, berührt.

Regelung

Legal. Kein Rückspiel, da sich kein Spieler von Team A mit dem Ball im Vorfeld befand. Da jedoch veranlasst wurde, dass der Ball ins Vorfeld ging, als er den Schiedsrichter berührte, wird mit dem Zählen der 8 Sekunden aufgehört. Es beginnt eine neue 8 - Sekundenperiode, sobald A2 den Ball berührt.

30-11 Beispiel 4 zu Art. 30 Festlegung

Mannschaft A hat in ihrem Vorfeld die Ballkontrolle, als der Ball gleichzeitig von A1 und B1 berührt wird und danach ins Rückfeld von Team A geht, wo er zuerst von A2 berührt wird.

Regelung

Es handelt sich um ein Rückspiel von Team A. Team A hat verursacht, dass der Ball illegal ins Rückfeld gelangt.

30-12 Situation

A1 dribbelt aus seinem Rückfeld in sein Vorfeld. Mit allen Rädern in seinem Vorfeld dribbelt er noch im Rückfeld, als der Ball von seinem Rollstuhl ins Rückfeld springt. A2 setzt das Dribbling in seinem Rückfeld fort.

Regelung

Legale Aktion, da A1 den Ball noch nicht in seinem Vorfeld kontrolliert hat.

30-13 Situation

A1 will aus seinem Rückfeld zu A2 in seinem Vorfeld passen. A2 berührt den Ball, der aber zurück zu A1 im Rückfeld prallt.

Regelung Legale Aktion, da A2 in seinem Vorfeld den Ball nicht kontrolliert hat.

30-14 und 30-15 sind nicht anwendbar

30-16 Situation

A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. A1 hat immer noch alle Räder in seinem Vorfeld und dribbelt den Ball im Rückfeld weiter.

Regelung

Legale Aktion, da Mannschaft B zuletzt den Ball berührte, bevor dieser ins Rückfeld der Mannschaft A ging. A1 könnte auch sein Vorfeld verlassen und mit neuen acht Sekunden in seinem Rückfeld weiterdribbeln.

30-17 Situation

A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2. A2 fährt von seinem Vorfeld in Richtung Rückfeld, fängt den Ball mit beiden Händen weg von den Rädern und endet

- a) mit allen Rädern in seinem Rückfeld.
- b) mit einem oder mehreren Rädern auf der Mittellinie.
- c) mit dem Rollstuhl über der Mittellinie fahrend, um dann den Ball in sein Rückfeld zu passen oder zu dribbeln.

Regelung

Mannschaft A begeht eine Regelübertretung (Rückspiel), da A2 die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt, als er den Ball in der Luft fängt. Die Ausnahme des Art. 30.1.2 gilt nur, wenn der Pass eines **Gegenspielers** abgefangen wird.

Artikel 31 Lifting

Art. 31.1 Kommentar (Lifting)

Festbinden am Rollstuhl (Strapping) ist inzwischen im Rollstuhlbasketball zu einer gängigen Praxis geworden, Lifting ist daher viel schwerer zu entdecken.

Wenn jedoch im Rollstuhlbasketball ein Spieler beide Gesäßbacken vom Sitz abhebt, ereignet sich eine Regelverletzung. Mindestens ein Teil einer Gesäßhälfte muss mit dem Sitz des Rollstuhls Kontakt behalten.

Der Schiedsrichter muss dem Sitz des Spielers besondere Aufmerksamkeit in dem Augenblick widmen, in dem er Kontakt mit dem Ball bekommt.

Lifting lässt sich meist am besten dadurch identifizieren, dass man die Rückkehr oder das "Zurückfallen" des Oberkörpers auf den Sitz beobachtet.

Lifting wird nicht nur von Spielern mit Beinfunktionen durchgeführt (z.B. von 3 und 4-Punkte-Spielern). Lifting ist auch möglich durch seitliches Herauslehnen aus dem Rollstuhl oder durch Abstützen mit einem Arm auf dem Rad oder Rahmen (z.B. für 1 bzw. 2-Punkte-Spieler).

Art. 31.1.2 Situation

A1 springt mit seinem Rollstuhl nach oben und zur Seite, während eine oder beide Hände auf die großen Räder einwirken.

Regelung: Legal

Art. 31.2.1 Situation 1

A1 erhebt sich vom Sitz, um sich den Rebound zu sichern. Er berührt den Ball mit den Fingern, kann ihn jedoch nicht unter Kontrolle bringen.

Regelung: Technisches Foul von A1. Strafe: 1 Freiwurf + Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 31.2.1 Situation 2

A1 erhebt sich im Kampf um den Eröffnungshochball vom Sitz, kann den Ball aber nicht berühren.

Regelung: Technisches Foul von A1. Da das Spiel schon begonnen hatte, erhält Team B einen Freiwurf und anschließend den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 31.2.1 Situation 3

Um den Ball, der bei einem Korbwurfversuch von A1 dessen Hände verlassen hat, zu blocken, erhebt sich B1 vom Sitz. Es gelingt ihm, den Ball zu berühren und so abzulenken, dass er nicht in den Korb geht.

Regelung: Technisches Foul von B1. A1 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie.

Art. 31.2.1 Situation 4

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch geht der Ball in den Korb.

Regelung

Technisches Foul von B1. A1 werden 2 oder 3 Punkte angeschrieben, zusätzlich erhält er 1 Freiwurf, gefolgt von Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie.

Art. 31.2.1 Situation 5

Der Ballbesitzer A1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er einen Korbwurfversuch unternimmt.

Regelung: Legal

Art. 31.2.1 Situation 6

Zu Beginn der 1. Spielperiode versucht der am Hochball beteiligte A1, den Ball zu erreichen. Dabei heben beide großen Räder vom Boden ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.

Regelung: Legal

Art. 31.2.1 Situation 7

A1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, springt mit dem Rollstuhl zur Seite, um sich (z.B.) aus dem Block zu lösen.

Regelung: Technisches Foul von A1. Springen mit dem Rollstuhl, so dass sich alle Räder vom Boden abheben, während sich keine Hand an den großen Rädern befindet, ist nicht legal.

Art. 31.2.1 Situation 8

B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hat Kontakt mit einem Mitspieler, als er versucht, einen Rebound zu erlangen. Infolge des Kontakts heben seine großen Räder vom Boden ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.

Regelung: Legal

Art. 31.2.1 Situation 9

B1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf und seine großen Räder heben vom Boden ab, während er erfolgreich einen Wurf von A1 blockt.

Regelung: Legal

Art. 31.2.1 Situation 10

B1 – mit einer Hand an einem großen Rad – hebt beide großen Räder vom Boden ab und kippt den Rollstuhl auf seine beiden Vorderräder. Dabei verteidigt er gegen A1 mit einem ausgestreckten Arm.

Regelung: Legal.

Art. 31.2.1 Situation 11

B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hebt beide großen Räder vom Boden ab, während er versucht, zu rebounden.

Regelung: Legal.

Art. 31.2.1 Situation 12

B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hebt beide großen Räder vom Boden ab, während er erfolgreich einen Wurf von A1 blockt.

Regelung: Legal.

Art. 31.4 Festlegung

Falls beide großen Räder infolge eines Kontakts mit einem Gegenspieler vom Boden abheben, ist das Abheben der großen Räder i.d.R. eine Folge des Kontakts und daher zweitrangig.

Es handelt sich entweder um einen "No Call" oder, wenn nach Beurteilung des Schiedsrichters ein Nachteil für den Gegenspieler dadurch entstanden ist, um ein persönliches Foul des Verursachers.

Art. 31.4 Situation 1

A1, der ein großes Rad mit einer Hand hält, kippt seinen Rollstuhl seitlich auf ein großes Rad, während er a) auf den Korb wirft, b) reboundet, c) den Arm nach einem Pass ausstreckt, d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

Regelung: Legal in allen vier Fällen

Art. 31.4 Situation 2

A1 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er (a) mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft, (b) mit zwei Händen zum Rebound geht, (c) einen Pass mit beiden Händen fängt, (d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

Regelung: Legal in allen vier Fällen

Artikel 32 Fouls**Art. 32 Kommentar**

Die Dynamik des Spiels und die athletischen Fähigkeiten der Spieler haben signifikant zugenommen. Wegen der größeren Beweglichkeit und Beschleunigungsfähigkeit der Rollstühle entstehen mehr Kontakte mit anderen Rollstühlen.

Das gilt sowohl für den Kontakt der Spieler oberhalb des Sitzes als auch für die Kontakte zwischen den Rollstühlen selbst.

Die Schiedsrichter sollen tolerant sein bei einem Kontakt, der dem Spieler, der von dem Kontakt betroffen ist, keinen Nachteil bringt.

Die Schiedsrichter sollen sich bemühen, das Spiel im Fluss zu halten. Sie sollen vermeiden, zufällige oder unwesentliche Kontakte als Foul zu pfeifen (s. Art. 47.3).

Artikel 33 Kontakte: Allgemeine Grundsätze**Art. 33.2 Definition: Kippen des Rollstuhls ("tilting")**

Tilting ist eine Aktion, bei der ein Spieler, der eine oder beide Hände von den Rädern gelöst hat, mit einem großen Rad und einem Vorderrad vom Boden abhebt, während er auf den Korb wirft, einen Gegenspieler verteidigt, ein Zuspiel erhält oder versucht, einen Pass abzufangen, zum Rebound geht oder am Hochball beteiligt ist.

Tilting ist legal.

Art. 33.2 Situation 1

A1 kippt legal seinen Rollstuhl, während er zum Korbwurf ansetzt. Als der Ball die Hand verlässt, kippt er zu weit zur Seite, so dass er Kontakt mit B1 verursacht.

Regelung

Offensivfoul von A1, da er seinen Zylinder verlassen hat und in den von B1 eingedrungen ist.

Art. 33.2 Situation 2

A1 verlässt seine Position, indem er seinen Rollstuhl legal zur Seite kippt. B1 bewegt sich in die Position, die A1 beim Kippen seines Rollstuhls verlassen hat, indem er mit seiner Fußraste unter das angehobene Rad von A1 fährt. Als A1 in die ursprüngliche Position "zurückkippt", kommt es zum Kontakt mit dem dort stehenden B1.

Regelung

Foul durch Blockieren von B1, der in den Zylinder von A1 eingedrungen ist. A1 hat das Recht - solange er in seinem Zylinder bleibt -, auf den Platz zurückzukehren, der durch Abheben des Rades beim Kippen des Rollstuhls frei geworden ist.

Art. 33.3 Situation 1

A1 fährt mit dem Ball auf den Korb zu. Verteidiger B1 versucht, eine Position vor ihm einzunehmen, dabei nimmt er seitlich Kontakt mit dem Rollstuhl von A1 auf und zwingt ihn dadurch, die Richtung zu ändern.

Regelung: Foul des Verteidigers B1. Da A1 (noch) nicht in der Wurfbewegung war, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

Art. 33.3 Situation 2

A1 wirft aus dem Feld auf den Korb. Unmittelbar nachdem die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, wird A1 an den Fußrasten vom Gegenspieler B1 leicht berührt.

Regelung

Zu vernachlässigender Kontakt, es wird kein Foul gepfiffen, da A1 kein Nachteil entstanden ist (s. Art. 47.3).

Art. 33.3 Situation 3

Werfer A1 und Verteidiger B1 fahren aufeinander zu. Der Verteidiger, der seinem Gegenspieler genügend Zeit Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden, bremst und kommt zum Stand, während A1, unmittelbar nachdem der Ball seine Hand verlassen hat, heftig auf B1 auffährt, ohne zu bremsen (s. Art. 33.4 und 33.5).

Regelung

Foul von A1.

- a) Ist der Wurf erfolgreich, werden die Punkte dem Spieler A1 angeschrieben. Anschließend erfolgt Einwurf für Mannschaft B an der Endlinie.
- b) Ist der Wurf ohne Erfolg, gibt es Einwurf für Mannschaft B, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- c) Handelt es sich bei dem Foul von A1 um das 5. Mannschaftsfoul, so erhält B1 2 Freiwürfe zugesprochen. Falls der Wurf von A1 in den Korb geht zählt dieser.

Art. 33.3 Situation 4

Ähnliche Situation wie vorher, jedoch gelingt es dem Werfer A1 nach dem Wurf noch, zu bremsen.

Trotzdem verursacht er beim Auffahren auf B1 einen leichten Kontakt.

Regelung

Dieser Kontakt ist zu tolerieren. Es wird kein Foul gegen A1 verhängt.

Art. 33.4.3 Kommentar

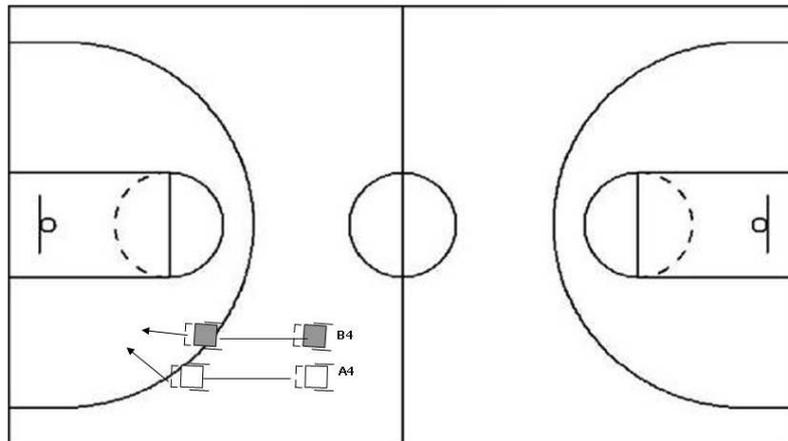
Auffahrkontakte müssen mit besonderem Fingerspitzengefühl bewertet werden. Wenn ein Spieler in der Bewegung auf den Korb wirft oder passt, geht er - falls er nicht versucht zu bremsen - offensichtlich bewusst das Risiko ein, auf einen Gegenspieler aufzufahren.

In einer solchen Situation wird ein Foul gegen den auffahrenden Spieler verhängt, **da er seine Verantwortung, Kontakt zu vermeiden, ignoriert** (s. Art. 33.4).

Allerdings sind Kontakte, welche die Schiedsrichter als unwesentlich betrachten, auch in einem solchen Fall zu tolerieren (s. Art. 47.3 der Regeln).

Art. 33.6 Situation

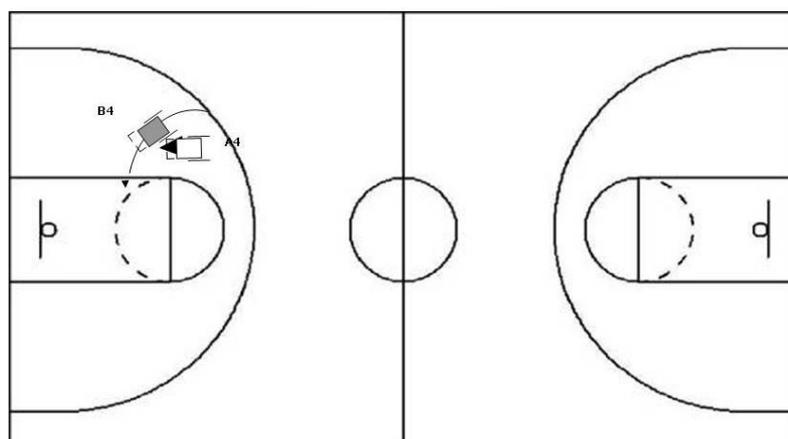
A4 fährt mit Ball in Richtung Korb des Gegners. B4 fährt parallel zu ihm mit. Bei Erreichen der begrenzten Zone stellt A4 fest, dass er ohne Richtungskorrektur nicht zum Korb fahren kann, um einen Korbleger auszuführen. Da sich die Fußrastenstange von A4 unmittelbar vor der von B4 befindet, bremst A4 das Innenrad ab, so dass sein Rollstuhl in Richtung Korb fährt. Infolge der Aktion von A4 stößt B4 seitlich gegen die Fußraste von A4; der Kontakt bewirkt, dass A4 beim Korbwurf aus dem Rollstuhl fällt.

**Regelung**

Foul des Angriffsspielers A4, da er zu früh in die Bahn des Verteidigers B4 gefahren ist. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Offensivfouls.

Art. 33.6.4 Situation

B4 versucht, eine Position vor A4 einzunehmen. In dem Augenblick, in dem die Achse des großen Rades unmittelbar vor der Fußrastenstange von A4 ist, dreht B4 plötzlich seinen Rollstuhl in einem 45-Grad-Winkel in die Bahn von A4. Dabei entsteht ein heftiger Kontakt zwischen A4 und B4.

**Regelung**

Foul von B4, da er den Grundsatz des korrekten Kreuzens, wie es in Art. 33.6 definiert ist, nicht beachtet hat. Mannschaft A erhält Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.6.4 Kommentar

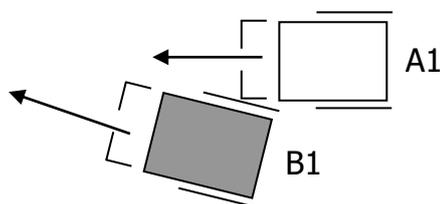
Dem **Kreuzen** in die Bahn des Gegners ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Der überholende Spieler (unten in der Skizze der Spieler B1) darf **allmählich** in die Bahn seines Gegenspielers A1 hereinschneiden, wenn die Achse des großen Rades von B1 **vor** der Fußrastenstange von A1 zu sehen ist.

Der gesamte Vorgang ist eine Frage von Raum und Zeit (s. Art. 33.7), also auch abhängig von der Geschwindigkeit des hereinkreuzenden Spielers und der relativen Stellung der Achse des großen Rades von B1 und der Fußraste von A1.

Im Bild unten kreuzt B1 die Bahn von A1 zu plötzlich und beachtet **nicht** das Prinzip von Raum und Zeit gemäß Art. 33.7.

Betrachtet man beide Rollstühle von der Seite, dann stellen die großen Räder von A1 und B1 das Bild einer liegenden Zahl 8 dar.

Wenn **jedoch** der Spieler **B1** in der Lage ist, **legal** eine Position **vor A1** einzunehmen, dann liegt die **Verantwortung**, einen sich aus dieser Situation **ergebenden Kontakt zu vermeiden, vorrangig bei A1**.

**Art. 33.8.2 Situation**

Im Rückfeld versucht B1 zu verhindern, dass der Angreifer A1 ins Vorfeld gelangt. Er fährt seitlich neben ihm, nimmt Kontakt mit dem Rollstuhl von A1 auf und drängt ihn mit kräftigen Schüben gegen dessen Außenrad zur Seitenlinie ab.

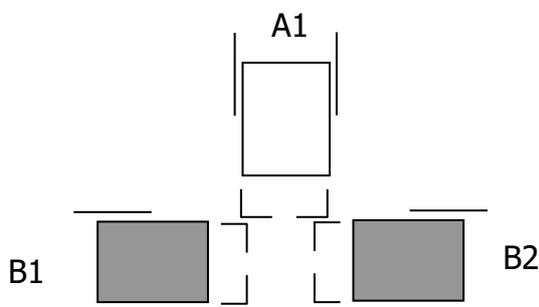
Regelung

Foul von B1. Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls. Unter Umständen können die Schiedsrichter eine solche Aktion als unsportliches Foul werten.

Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 1

Am Zonenrand stehen sich die Spieler B1 und B2 mit den Fußrasten gegenüber. Zwischen beiden Rollstühlen ist eine Lücke, die für den Gegenspieler A1 zum Hindurchfahren zu schmal ist.

A1 nimmt zunächst mit den Fußrasten beider Verteidiger Kontakt auf und drückt dann - die ungünstigen Hebelverhältnisse der Verteidiger nutzend - deren Rollstühle zur Seite, um in die Zone hineinfahren zu können.

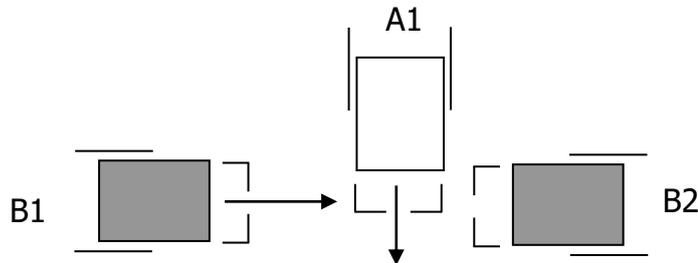
**Regelung**

Foul von A1. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 2

Ähnliche Situation wie vorher. Allerdings ist die Lücke zwischen B1 und B2 groß genug, so dass der Angreifer A1 hindurchfahren kann.

Nachdem A1 in die Lücke hineingefahren ist, versucht der Verteidiger B1, ihn zu stoppen, indem er die Lücke schließt. Dabei verursacht er Kontakt mit A1, nachdem dieser seine Position in der Lücke eingenommen hat.

**Regelung**

Foul von B1. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.11 Situation 1

A1 hält den Ball über dem Kopf, um zu werfen. Ein Verteidiger nähert sich von der Seite und es gelingt ihm, ohne mit dem Rollstuhl Kontakt aufzunehmen, den Ball aus der Wurfhand von A1 zu tippen. Dabei entsteht deutlicher Kontakt mit der Wurfhand.

Regelung

Illegale Aktion. Der Verteidiger darf die Wurfhand, die den Ball hält, nicht berühren. Gegen den Verteidiger wird ein Foul verhängt. A1 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Wurfaktion begonnen hat.

Art. 33.11 Situation 2

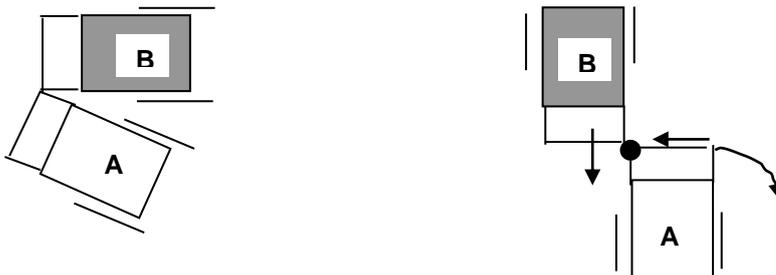
A1 hält den Ball mit beiden Händen auf dem Schoß. Der Verteidiger B1 greift nach dem Ball. Dabei entsteht Kontakt mit beiden Händen von A1.

Regelung: Nicht legal. Es wird ein Foul gegen B1 verhängt.

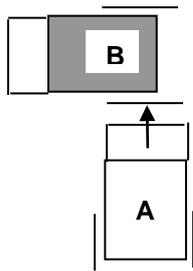
Art. 33.13 Kommentar

Das Halten / Klemmen des Rollstuhls eines Gegenspielers ist ein besonders häufig vorkommendes Foul. Ein Spieler kann mit der Hand, den Füßen, dem Rad oder mit den Fußrasten halten bzw. klemmen.

Ein Foul ist jedoch erst dann zu pfeifen, wenn der Gegenspieler wegzufahren versucht und nicht in der Lage ist, seinen Rollstuhl freizubekommen, weil ihn sein Gegner weiterhin festhält (klemmt).

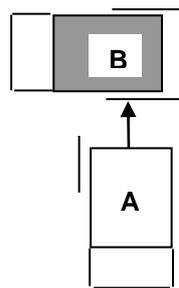


Seitliches Klemmen



Klemmen seitwärts, vorlings

Verhaken von vorn



Klemmen seitlich, rücklings

Beachte: In allen oben aufgeführten Situationen ist Spieler A der Angreifer.

Art. 33.13 Situation

A1 stellt einen legalen Block bei B1 in der Nähe der Mittellinie. Damit sein Mitspieler sich aus dem Block lösen kann, hilft ihm B2, indem er A1 klemmt.

Regelung

Ein Foul wird gegen B2 verhängt und Team A erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.14 Situation 1

B1 nimmt, als sich A1 in der Wurfbewegung befindet, mit dem Rollstuhl von A1 einen nur geringfügigen Kontakt auf.

Regelung

Gegen B1 wird ein Foul verhängt. In der Regel führt **jede** Berührung mit einem Spieler, der sich in der Wurffraktion befindet, zu einem Nachteil für den Werfer.

Art. 33.14 Situation 2

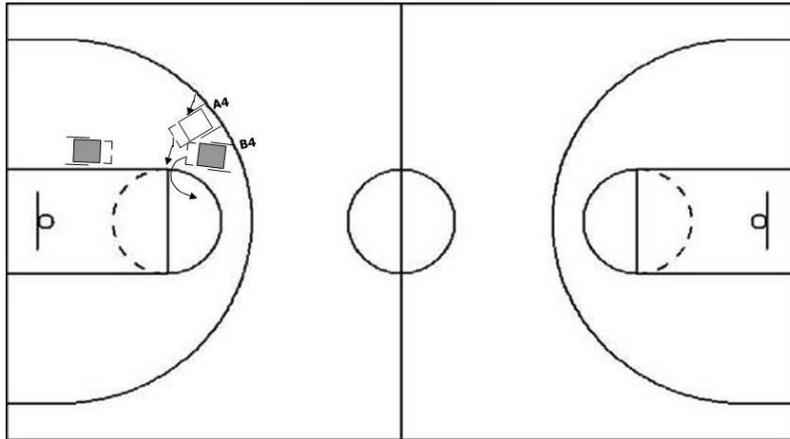
B1 steht dem Spieler A1, der gerade auf den Korb wirft, Fußraste an Fußraste gegenüber. Während der Wurfbewegung schiebt B1 den Werfer ein wenig zurück, indem er seinen eigenen Rollstuhl leicht nach vorne bewegt.

Regelung

Ein Foul wird gegen B1 verhängt. Ein erfolgreicher Korb zählt zwei oder drei Punkte, zusätzlich erhält A1 einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurfversuch ohne Erfolg, erhält A1 zwei oder drei Freiwürfe zugesprochen.

Art. 33.14 Situation 3

A4 steht in der Nähe der Freiwurflinie neben B4. Die Fußrastenstange von A4 befindet sich ein wenig vor der von B4. A4 hält das Innenrad fest und drückt B4 durch einen kräftigen Vorwärtsschub am Außenrad zur Seite. A4 hat nun freie Bahn zum Korb.



Regelung

Offensivfoul von A4. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.14 und Art. 47.3 Situation

A1 stellt einen legalen Block bei B1. B1 versucht, den Block zu umgehen, indem er rückwärts fährt. Dabei stößt er jedoch gegen A2, der in einiger Entfernung eine feste Position eingenommen hat.

Regelung

Falls sich B1 nach der Kontaktaufnahme sofort wieder von A2 löst und A2 dabei kein Nachteil entstanden ist, ist der Kontakt zu vernachlässigen.

Artikel 35 Doppelfoul

Informationen der FIBA zu Art. 35

35-1 Art. 35 Festlegung 1

Immer wenn gegensätzliche Entscheidungen der Schiedsrichter bezüglich einer Regelverletzung getroffen werden oder verschiedene Regelverletzungen sich ungefähr zum gleichen Zeitpunkt ereignen und eine der Sanktionen dazu führt, dass ein erzielter Korb annulliert wird, dann hat diese Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

35-2 Beispiel zu Art. 35 Festlegung 1

Während der Korbwurfaktion von A1 gibt es Körperkontakt zwischen Werfer A1 und seinem Verteidiger B1. Der Ball geht in den Korb.

Der vordere Schiedsrichter pfeift Angreiferfoul gegen A1, daher dürfte der Korb nicht zählen. Der folgende Schiedsrichter pfeift jedoch Verteidigerfoul gegen B1, so dass der Korb zählen müsste.

Regelung

Da sich die Schiedsrichter auf ein Doppelfoul einigen, zählt der Korb nicht. Das Spiel wird mit Einwurf von außen für Team A in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Team A verbleibt für seinen Angriff nur die Restzeit auf der Wurfuhr.

35-3 Artikel 35 Festlegung 2

Die folgenden Bedingungen müssen erfüllt sein, um 2 Fouls als Doppelfoul werten zu können:

- (a) Beide Fouls sind Spielerfouls.
- (b) Beide Fouls beinhalten körperlichen Kontakt.
- (c) Beide Fouls ereignen sich zwischen direkten Gegenspielern.
- (d) Beide Fouls werden annähernd zur gleichen Zeit begangen.

35-4 Beispiel 1 zu Artikel 35 Festlegung 2

- (a) Beim Kampf um die Position stoßen sich A1 und B1 gegenseitig.
- (b) Beim Rebound stoßen sich A1 und B1 gegenseitig.
- (c) Beim Erwarten eines Passes von A2 stoßen sich A1 und B1 gegenseitig.

Regelung

In allen 3 Situationen werden Doppelfouls gepfiffen. Beim Einwurf verbleibt Team A nur die Restspielzeit auf der Wurfuhr.

35-5 Beispiel 2 zu Artikel 35 Festlegung 2

Nach einem Rebound wird A1 von B1 beschimpft, worauf B1 mit einem Faustschlag reagiert.

Regelung

Hier handelt es sich **nicht** um ein Doppelfoul. Das Foul von A1 ist ein technisches Foul, das von B1 ist ein disqualifizierendes Foul. Das Spiel wird mit 1 Freiwurf für Team B fortgesetzt, gefolgt von 2 Freiwürfen für Team A mit anschließendem Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

35-6 Beispiel 3 zu Artikel 35 Festlegung 2

Um eine freie Position zu besetzen, stößt B1 seinen Gegenspieler A1 weg. Es wird ein persönliches Foul gegen B1 verhängt. Fast zur gleichen Zeit trifft A1 seinen Gegenspieler mit einem Ellenbogencheck. Dabei handelt es sich um ein unsportliches Foul.

Regelung

Es handelt sich um ein Doppelfoul. Da Team A die Ballkontrolle hatte, als sich das Doppelfoul ereignete, wird das Spiel mit Einwurf für Team A nächst der Stelle des Doppelfouls fortgesetzt. Beim Einwurf verbleibt Team A nur die Restspielzeit auf der Wurfuhr.

35-7 Beispiel 4 zu Artikel 35 Festlegung 2

A1 und B1 stoßen sich gegenseitig. Es werden persönliche Fouls verhängt. Es handelt sich um das 2. Mannschaftsfoul von Team A und um das 5. Mannschaftsfoul von Team B in dieser Spielperiode.

Regelung

Es handelt sich um ein Doppelfoul. Es werden keine Freiwürfe zugesprochen. Beim Einwurf verbleibt Team A nur die Restspielzeit auf der Wurfuhr.

Artikel 36 Technisches Foul

Art. 36.3.1 Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball kommt es häufiger als im Fußgängerbasketball dazu, dass ein Spieler das **Spielfeld verlässt**. Die Regel verlangt ein technisches Foul nur in solchen Fällen, in denen der Spieler versucht, dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Spieler einen an der Auslinie gestellten Block umgeht, indem er mit seinem Rollstuhl außerhalb des Feldes um ihn herumfährt.

Folgendes Verfahren ist anzuwenden:

Wenn Spieler A1 zum ersten Mal diese Regel verletzt, pfeift der Schiedsrichter Regelverletzung (Verlust des Ballbesitzes) und verwarnet sofort den Spieler A1 und teilt die Verwarnung dem Trainer mit.

Verstößt ein Spieler von Mannschaft B zum ersten Mal gegen diese Regel, wird die Verwarnung erst am Ende der entsprechenden Spielphase ausgesprochen.

Jeder weitere Verstoß gegen diese Regel durch irgendeinen Spieler von Mannschaft B hat ein technisches Foul zur Folge.

Art. 36.3.1 Kommentar 2

Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler für eine Aktion / für ein Verhalten verwarnet, die / das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, **muss** diese Verwarnung **auch dem Trainer dieser Mannschaft** mitgeteilt werden.

Damit gilt die Verwarnung für jedes Mannschaftsmitglied **für den Rest der Spielzeit**. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht.

Art. 36.3.1 Situation 1

Ein Mitglied von Team A wird verwarnet

- (a) wegen Behinderung beim Einwurf.
- (b) wegen Klatschens mit den Händen in der Nähe des Gesichts eines gegnerischen Spielers, der erfolgreich auf den Korb wirft.
- (c) wegen unsportlichen Verhaltens.
- (d) wegen irgendeiner anderen Aktion, die bei Wiederholung zum technischen Foul führen kann.

Regelung

Der Spieler wird verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Ende des Spiels.

Art. 36.3.1 Kommentar 3

Um eine Verwarnung gegen einen Spieler oder Trainer auszusprechen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbrechen.

Um die Verwarnung auszusprechen, sollte ein geeigneter Moment, bei dem keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht, abgewartet werden. Falls eine Verwarnung in Gegenwart des Trainers ausgesprochen werden muss, ist für die Verwarnung die nächste natürliche Spielunterbrechung abzuwarten.

Wenn es erforderlich ist, das Spiel **sofort** zu unterbrechen, **muss** ein technisches Foul verhängt werden.

Art. 36.3.1 Situation 2

Nach einem Fast Break verlässt der erfolgreiche Werfer A1 das Spielfeld an der Endlinie. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld fahren?

Regelung: A1 darf an jedem Punkt der Endlinie auf das Spielfeld zurückfahren, jedoch darf er den Spieler, der den Ball einwirft, nicht behindern.

Art. 36.3.1 Situation 3

Nach einem erfolglosen Fast Break verlässt A1 an der Endlinie das Spielfeld. Der Ball ist noch belebt. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld zurückfahren?

Regelung Er darf an jeder beliebigen Stelle auf das Spielfeld zurückfahren.

Art. 36.3.1 Situation 4

A1 verhindert mit Erfolg, dass ein Ball ins Aus geht. Dabei verlässt er das Spielfeld, während er keinen Ballkontakt hat. Er dreht um und fährt sofort auf das Spielfeld zurück, wo er den Ball wieder unter Kontrolle nimmt.

Regelung: Legal

Art. 36.3.1 Situation 5

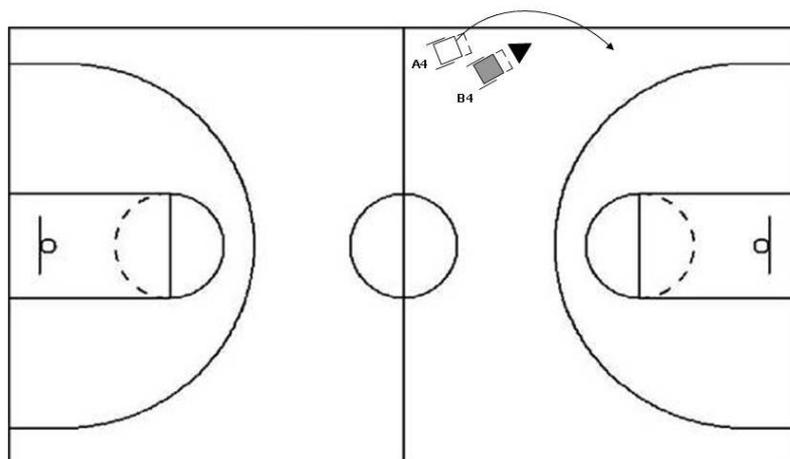
A1 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B1 zur Seitenlinie abgedrängt und verlässt dabei das Spielfeld.

Regelung

Wenn A1 das Spielfeld verlässt, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und verwarnet A1. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team A. Ist A1 jedoch unabsichtlich ins Aus geraten, wird diese Aktion nicht beachtet.

Art. 36.3.1 Situation 6

A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B4 an der Seitenlinie "eingekeilt". A4 fährt am Rollstuhl von B4 vorbei, indem er durch das Aus fährt.

**Regelung**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

Art. 36.3.1 Situation 7

Der Angreifer A1 fährt an B1 vorbei, indem er die Seitenlinie mit einem Rad oder mit zwei Rädern überquert. Anschließend fährt er an der Endlinie auf das Feld zurück.

Regelung

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnt A1. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

Art. 36.3.1 Situation 8

Der Verteidiger B1 umgeht einen von A1 legal gestellten Block, indem er das Spielfeld verlässt und anschließend wieder auf das Feld zurückfährt.

Regelung

Beim erstmaligen Verstoß durch B1 wird der Spieler im nächsten geeigneten Moment verwarnt. Die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder für das restliche Spiel. Beim nächsten Verstoß durch einen Spieler von Mannschaft B wird ein technisches Foul verhängt.

Art. 36.3.1 Situation 9

Angreifer A1 und Verteidiger B1 fahren nebeneinander (Rad an Rad) in diagonaler Richtung über das Spielfeld. Dabei gerät A4 an der Seitenlinie ins Aus. A1 versucht dann, auf das Feld zurückzukommen, indem er rückwärtsfährt. B1 versucht das zu verhindern, indem er parallel zu ihm an der Seitenlinie mitfährt.

Regelung

A1 ist berechtigt, auf das Spielfeld zurückzufahren. B1 ist zu verwarnt. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team B. Jedes gleichgeartete Vergehen dieser Art durch einen Spieler von Mannschaft B zieht ein technisches Foul nach sich.

Die Verwarnung erfolgt in Übereinstimmung mit dem folgenden Kommentar:

Art. 36.3.1 Kommentar 4

Das 2. technische Foul eines Spielers führt zur Disqualifikation für den Rest des Spiels. Ein solches 2. technisches Foul wird mit 1 Freiwurf plus Ballbesitz zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch bestraft.

Art. 36.3.1 Situation 10

A1 hebt ein Bein von den Fußrasten ab und schwingt es zur Seite, um bei der Annahme eines Passes die Balance halten zu können.

Regelung

Technisches Foul von A1. 1 Freiwurf für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B mit anschließendem Einwurf für Mannschaft B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Zufälliges Abheben der Füße oder Beine führt nicht zu einem technischen Foul. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob die Aktion zu einem unfairen Vorteil führt.

Art. 36.3.1 Situation 11

A1, der gerade auf den Korb geworfen hat, vermeidet den Rollstuhlkontakt mit seinem Gegenspieler, indem er mit den Füßen bremst.

Regelung

Technisches Foul von A1. Falls erfolgreich, zählt der Korb zwei oder drei Punkte für A1. Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B 1 Freiwurf aus, danach folgt Einwurf für Mannschaft B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 36.3.1 Situation 12

A1 bremst seinen Rollstuhl mit dem Oberschenkel und / oder mit dem Fuß am Rad ab.

Regelung

Technisches Foul von A1. Strafe: 1 Freiwurf für einen beliebigen Feldspieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 36.3.1 Situation 13

Die Wurfuhr zeigt noch 10 Sekunden an, Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 unabsichtlich direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 36.3.1 Situation 14

Die Wurfuhr zeigt noch 18 Sekunden an. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 **unabsichtlich** direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Auf der Wurfuhr verbleiben 18 Sekunden.

Art. 36.3.1 Kommentar 5

Wenn B1 in der vorausgegangenen Situation absichtlich aus dem Rollstuhl fällt, muss der Schiedsrichter wegen der potentiellen Gefährdung von B1 das Spiel sofort unterbrechen und B1 mit einem technischen Foul bestrafen.

Team A erhält 1 Freiwurf und anschließend den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt. Falls die Spieluhr weniger als 24 Sekunden als Restspielzeit anzeigt, wird die Wurfuhr ausgeschaltet und die Spieluhr zeigt die für den Angriff verbleibende Spielzeit an.

Art. 36.3.2 Kommentar

Wird ein Trainer disqualifiziert (s. Art. 38), so zeigt ihm der SR **nicht** das Handzeichen für das disqualifizierende Foul. Der Trainer wird lediglich veranlasst, in die Umkleidekabine zu gehen und dort zu bleiben.

Der Schiedsrichter muss den Anschreiber darüber informieren,

- a) ob persönliches unsportliches Verhalten der Grund für das technische Trainerfoul (Coachfoul) ("C") gemäß Art. 36.3.4 oder
- b) ob es sich um ein "Bankfoul" ("B") gemäß Art. 36.3.4 handelt.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 36

36-1 Art. 36 Festlegung 1

Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder eines Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden.

Sie gilt dann für alle Mannschaftsmitglieder und bis zum Ende des Spiels.

Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

36-2 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 1

Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) seines Verhaltens.
- c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

Regelung

Die Verwarnung muss auch dem Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

36-3 Art. 36 Festlegung 2

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**, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion beeinträchtigt, kann ein technisches Foul verhängt werden, wird er nicht beeinträchtigt, kann eine Verwarnung ausgesprochen werden.

36-4 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 2

A1 ist in der Korbwurfaktion. B1 versucht, A1 zu stören, indem er laut ruft oder laut in die Hände klatscht. Der Korbwurf ist

- (a) erfolgreich.
- (b) nicht erfolgreich.

Regelung

- (a) B1 wird verwarnt und die Verwarnung muss auch Trainer B mitgeteilt werden. Falls gegen Team B schon eine Verwarnung wegen eines ähnlichen Verhaltens ausgesprochen wurde, wird B1 mit einem technischen Foul bestraft.
- (b) Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt.

36-5 Artikel 36 Festlegung 3

Entdecken die Schiedsrichter, dass mehr als 5 Spieler derselben Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, muss der Fehler so schnell wie möglich korrigiert werden, ohne dabei die Gegenmannschaft zu benachteiligen.

Geht man davon aus, dass Kampfgericht und Schiedsrichter korrekt gearbeitet haben, dann muss ein Spieler illegal das Spielfeld betreten haben oder auf dem Spielfeld geblieben sein. Die Schiedsrichter müssen deshalb dafür sorgen, dass einer der Spieler sofort das Feld verlässt.

Der betreffende Trainer erhält ein technisches Foul ("B"). Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass der Wechsel korrekt durchgeführt wird und dass der ausgewechselte Spieler sofort nach dem Wechsel das Feld verlässt.

36-6 Beispiel zu Artikel 36 Festlegung 3

Während des laufenden Spiels wird festgestellt, dass Mannschaft A mit mehr als 5 Spielern auf dem Feld ist. Bei Entdeckung des Fehlers hat

- (a) Team B (mit 5 Spielern) die Ballkontrolle.
- (b) Team A (mit mehr als 5 Spielern) die Ballkontrolle.

Regelung

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, es sei denn, Team B würde dadurch benachteiligt.
- (b) Das Spiel wird sofort unterbrochen.
In beiden Fällen muss der Spieler, der illegal das Spielfeld betreten hat oder illegal auf dem Spielfeld geblieben ist, sofort das Spielfeld verlassen. Gegen den Trainer von Team A wird ein technisches Foul verhängt, das als "B"-Foul angeschrieben wird.

36-7 Artikel 36 Festlegung 4

Nachdem entdeckt worden ist, dass ein Team mit mehr als 5 Spielern auf dem Feld ist, wird auch festgestellt, dass von einem Mitglied dieses Teams, das illegal am Spiel mitgewirkt hat, Punkte erzielt wurden bzw. ein Foul begangen wurde. Alle erzielten Punkte bleiben gültig, ebenfalls alle Fouls, die an oder von diesem Mannschaftsmitglied begangen wurden. Sie werden als Spielerfouls gewertet.

36-8 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 4

Die Schiedsrichter realisieren, dass A2 auf dem Spielfeld als 6. Spieler des Teams A mitwirkt. Das Spiel wird unterbrochen,

- (a) nachdem A2 ein Offensivfoul begangen hat.
- (b) nachdem A2 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem B2 den erfolglosen Werfer A2 gefoult hat.

Regelung

- (a) Das Foul wird A2 als Spielerfoul gewertet und auf dem Anschreibebogen hinter seinem 5. Foul eingetragen.
- (b) Der Feldkorb von A2 zählt.
- (c) Die Freiwürfe, die sich aus dem Foul von B2 ergeben, werden von irgendeinem Spieler des Teams A ausgeführt, der sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befand. Der Freierwerfer wird vom Trainer bestimmt.

36-9 Art. 36 Festlegung 5

Wenn ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat und dem mitgeteilt wurde, dass er das Spiel verlassen muss, am Spiel wieder teilnimmt, wird die illegale Teilnahme sofort bei ihrer Entdeckung bestraft. Allerdings darf durch die sofortige Bestrafung der Gegenmannschaft kein Nachteil entstehen.

36-10 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 5

Nach seinem 5. Foul wird B1 mitgeteilt, dass er nicht mehr spielberechtigt ist. Später wird B1 wieder ins Spiel eingewechselt. Die illegale Teilnahme von B1 wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball nach der Einwechslung von B1 zur Fortsetzung des Spiels wieder belebt wird.
- (b) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B1 wieder belebt wurde und Team A die Ballkontrolle hat.
- (c) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B1 wieder belebt wurde und Team B die Ballkontrolle hat.
- (d) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B1 wieder zum toten Ball wurde.

Regelung

- (a) B1 wird sofort aus dem Spiel entfernt.
- (b) Das Spiel wird sofort gestoppt, es sei denn, dadurch entsteht Team A ein Nachteil. B1 wird aus dem Spiel entfernt.
- (c) und (d) Das Spiel wird sofort gestoppt. B1 wird aus dem Spiel entfernt.

In allen Fällen wird gegen Coach B ein technisches Foul verhängt und als "B"-Foul angeschrieben.

36-11 Art. 36 Festlegung 6

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn er trotzdem im Spiel wieder mitwirkt und einen Feldkorb erzielt, ein Foul begeht oder von einem Gegenspieler gefoult wird, bevor die illegale Teilnahme am Spiel bemerkt wird, dann zählt der Korb und das Foul wird als Spielerfoul gewertet.

36-12 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 6

B1 hat sein 5. Foul begangen hat und wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist. Später wird B1 wieder eingewechselt. Die illegale Mitwirkung im Spiel wird bemerkt,

- (a) nachdem B1 einen Feldkorb erzielt hat.
- (b) als B1 ein Foul begeht.
- (c) als B1 von A1 im **Dribbling** gefoult wird (5. Team-Foul von Mannschaft A).

Regelung

- (a) Der von B1 erzielte Korb zählt und wird B1 angeschrieben.
- (b) Das von B1 begangene Foul wird als Spielerfoul gewertet, es wird hinter der Foulspalte des Spielers eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls.
- (c) Die B1 zustehenden beiden Freiwürfe werden von dem Ersatzspieler von B1 ausgeführt.

In allen Fällen wird ein technisches Foul gegen Trainer B verhängt. Es wird auf dem Anschreibebogen als "B"-Foul in der Trainerspalte eingetragen.

36-13 Art. 36 Festlegung 7

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wurde **nicht** darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn dieser Spieler im Spiel bleibt oder wieder am Spiel teilnimmt, muss der Spieler das Spiel verlassen, sobald der Fehler bemerkt wird, und zwar sofort, es sei denn, der Gegenmannschaft entsteht dadurch ein Nachteil.

Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme ausgesprochen. Hat dieser Spieler Punkte erzielt, ein Foul begangen oder ist er von einem anderen Spieler gefoult worden, dann sind die erzielten Punkte gültig und die Fouls werden als Spielerfouls gewertet.

36-14 Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung 7

A6 meldet Spielerwechsel gegen A1 an. Beim nächsten toten Ball infolge eines Fouls von A1 wird A6 eingewechselt. Die Schiedsrichter realisieren nicht, dass es sich um das 5. Foul von A1 handelt. Später wird A1 wieder eingewechselt. Die illegale Spielteilnahme von A1 wird entdeckt,

- (a) nachdem die Spieluhr gestartet wurde und A1 als Spieler auf dem Feld ist.
- (b) Nachdem A1 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem A1 den Gegenspieler B1 gefoult hat.
- (d) nachdem B1 seinen Gegenspieler A1 während eines erfolglosen Korbwurfversuchs gefoult hat.

Regelung

Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme von A1 ausgesprochen.

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, sofern Team B dadurch keinen Nachteil erleidet, und A1 wird ausgewechselt.
- (b) Der von A1 erzielte Feldkorb zählt und wird A1 angeschrieben.
- (c) Das Foul von A1 wird als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- (d) Das Foul von B1 wird als Foul am Spieler A1 gewertet. Der Ersatzspieler von A1 führt 2 oder 3 Freiwürfe aus.

36-15 Festlegung 8

10 Minuten vor Spielbeginn wird ein technisches Foul gegen A1 verhängt. Vor Spielbeginn bestimmt der Trainer von Team B, dass B1 den Freiwurf ausführen soll, jedoch gehört B1 nicht zu den starting five.

Regelung:

B1 darf den Freiwurf nicht ausführen. Einer der Spieler, der zu den starting five gehört, muss die Freiwürfe ausführen. Vor Spielbeginn kann kein Spielerwechsel gewährt werden.

36-16 Art. 36 Festlegung 9

Täuscht ein Spieler ein Foul an ihm vor, ist wie folgt zu verfahren:

- Ohne das Spiel zu unterbrechen zeigt der Schiedsrichter den Täuschungsversuch an, indem er zweimal den Unterarm absenkt und anhebt.
- Sobald das Spiel anschließend unterbrochen ist, sind der Spieler und sein Trainer zu verwarnen. Jede Mannschaft kann hierfür je einmal verwarnt werden.
- Wiederholt ein Spieler dieser Mannschaft ein derartiges Verhalten, ist ein technisches Foul zu verhängen. Dies gilt auch dann, wenn das Spiel noch nicht unterbrochen war und die Verwarnung noch nicht ausgesprochen wurde.
- Täuscht ein Spieler ein Foul an ihm vor, ohne überhaupt berührt worden zu sein, kann ohne vorherige Verwarnung sofort ein technisches Foul verhängt werden.

36-17 Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung 9

A1 dribbelt und wird dabei von B1 verteidigt. A1 floppt oder zuckt mit seinem Oberkörper, um anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden, obwohl kein oder ein nur geringer Kontakt vorgelegen hat. **Später im Spiel** verstärkt A1 das Flopping oder die Oberkörperbewegung um den Eindruck zu vermitteln, dass er wieder von B1 gestoßen worden wäre, wiederum ohne oder mit nur geringem Kontakt.

Regelung

Der Schiedsrichter zeigt dem Spieler eine Verwarnung für den ersten Täuschungsversuch (Flopp oder Zucken des Oberkörpers) an, indem er zweimal den Unterarm absenkt und anhebt. Der zweite Versuch von A1 (Verstärkung des Flopps) wird mit einem technischen Foul bestraft, obwohl das Spiel zum Kommunizieren der ersten Verwarnung an A1 und seinen Trainer noch nicht unterbrochen war.

36-18 Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung 9

A1 dribbelt und wird dabei von B1 verteidigt. A1 floppt oder zuckt mit seinem Oberkörper, um anzudeuten, er sei von B1 gefoult worden. **Später im Spiel** verstärkt B2 einen Kontakt von A2 durch einen Flopp oder ein Zucken des Oberkörpers, um den Eindruck zu erwecken, er sei von A2 gestoßen worden, wiederum bei nur geringem oder keinem Kontakt.

Regelung

Der Schiedsrichter zeigt A1 und B2 eine Verwarnung für deren jeweiligen Täuschungsversuch an, indem er zweimal den Unterarm absenkt und anhebt. Bei der nächsten Spielunterbrechung werden diese Verwarnungen individuell den Spielern A1 und B2 sowie deren jeweiligem Trainer kommuniziert.

36-19 Art. 36 Festlegung 10

Wenn ein Spieler floppt oder mit seinem Oberkörper zuckt um ein Foul vorzutäuschen und damit einen unfairen Vorteil zu erlangen, indem ein ungerechtfertigtes Foul gegen seinen Gegenspieler verhängt wird oder um eine unsportliche Atmosphäre unter den Zuschauern gegen die Schiedsrichter zu erzeugen, dann ist ein solches Verhalten als unsportlich zu werten.

36-20 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 10

A1 fährt auf den Korb zu, als der Verteidiger B1 seinen Rollstuhl absichtlich umkippt oder herumwirbelt, obwohl kein oder ein nur geringer, zu vernachlässigender Kontakt **mit A1** stattgefunden hat, der sicherlich nicht das theatralische Verhalten von B1 rechtfertigt. Eine Verwarnung für solche Aktionen ist schon vorher durch die SR dem Coach B mitgeteilt worden.

Regelung

Ein solches Verhalten ist offensichtlich unsportlich und vergiftet die Spielatmosphäre. Es muss ein technisches Foul gegen B1 verhängt werden.

36-21 Art. 36 Festlegung 11

Ernsthafte Verletzungen können sich ergeben, wenn heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Reboundaktionen oder enger Bewachung zugelassen wird. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul hängig werden. Wenn dagegen die Aktion nicht zum Kontakt führt, kann ein technisches Foul verhängt werden.

36-22 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 11

A1 gewinnt durch einen Rebound die Ballkontrolle. Er wird dabei durch B1 eng bewacht. Ohne B1 zu berühren, schwingt A1 seine Ellenbogen sehr intensiv zur Seite, entweder, um B1 einzuschüchtern bzw. um sich genügend Platz zu verschaffen, um abdrehen zu können, zu passen oder zu dribbeln.

Regelung: Diese Aktion entspricht nicht dem Spielgedanken, sie ist nicht konform mit der Intention der Regeln. Gegen A1 kann ein technisches Foul verhängt werden.

36-23 Art. 36 Festlegung 12

Ein Spieler wird für den Rest des Spiels disqualifiziert, wenn er mit 2 technischen Fouls belastet ist.

36-24 Beispiel zu Art. 36 Festlegung 12

A1 hat sein 1. technisches Foul in der 1. Halbzeit durch Lifting begangen. Das 2. technische Foul wird gegen ihn wegen unsportlichen Verhaltens in der 2. Halbzeit gepfiffen.

Regelung

A1 wird sofort disqualifiziert und muss sich für den Rest des Spiels in den Umkleide-raum seiner Mannschaft begeben oder er muss, falls er das möchte, das Gebäude verlassen. Lediglich das 2. technische Foul wird bestraft. Für die Disqualifikation wird keine weitere Strafe ausgeführt.

Der Anschreiber muss den Schiedsrichter informieren, wenn ein Spieler sein 2. technisches Foul begangen hat und er daher disqualifiziert werden muss.

36-25 Art. 36 Festlegung 13

Nach seinem fünften Foul wird ein Spieler zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren gegen ihn verhängten technischen Fouls werden seinem Trainer als „B“-Fouls angeschrieben. Dies gilt auch, wenn eines seiner fünf Fouls ein technisches oder unsportliches Foul war. Er wird nicht disqualifiziert und darf in seinem Mannschaftsbank-bereich bleiben.

36-26 Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung 13

Im ersten Viertel wird gegen B1 ein technisches Foul verhängt. Im vierten Viertel wird gegen B1 sein fünftes Foul verhängt. Auf dem Weg zur seiner Mannschaftsbank wird gegen B1 ein technisches Foul verhängt.

Regelung

Mit seinem fünften Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren technischen Fouls gegen ihn werden seinem Trainer angerechnet. B1 wird nicht disqualifiziert.

36-27 Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung 13

Im dritten Viertel wird gegen B1 ein unsportliches Foul verhängt. Im vierten Viertel wird gegen B1 sein fünftes Foul verhängt. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen B1 ein technisches Foul verhängt.

Regelung

Mit seinem fünften Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren technischen Fouls gegen ihn werden seinem Trainer angerechnet. B1 wird nicht disqualifiziert.

36-28 Art. 36 Festlegung 14

Ein Spieler ist automatisch zu disqualifizieren, wenn gegen ihn ein technisches und ein unsportliches Foul verhängt werden.

36-29 Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung 14

In der ersten Halbzeit wird gegen A1 ein technisches Foul wegen Spielver-zögerung verhängt. In der zweiten Halbzeit wird gegen ihn ein unsportliches Foul aufgrund eines harten Fouls an B1 verhängt.

Regelung

A1 wird automatisch disqualifiziert (SD), muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das unsportliche Foul verhängt. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber informieren, sobald ein Spieler ein technisches und ein unsportliches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.

36-30 Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung 14

In der ersten Halbzeit wird gegen A1 ein unsportliches Foul verhängt, weil er mit einem an sich unnötigen Kontakt die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff gestoppt hat. In der zweiten Halbzeit wird gegen ihn ein technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls an ihm verhängt.

Regelung

A1 wird automatisch disqualifiziert (SD), muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das technische Foul verhängt. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber informieren, sobald ein Spieler ein unsportliches und ein technisches Foul begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss.

36-31 Art. 36 Festlegung 15

Ein Spielertrainer ist automatisch zu disqualifizieren (SD), wenn gegen ihn folgende Fouls verhängt wurden:

- zwei technische Fouls als Spieler
- zwei unsportliche Fouls als Spieler
- ein unsportliches und ein technisches Foul als Spieler
- ein technisches Foul („C“) als Trainer und ein unsportliches oder ein technisches Foul als Spieler
- ein technisches Foul („B“) als Trainer, ein technisches Foul („C“) als Trainer und ein unsportliches oder ein technisches Foul als Spieler
- zwei technische Fouls („B“) als Trainer und ein unsportliches oder ein technisches Foul 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.

36-32 Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung 15

Im ersten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls verhängt. Im vierten Viertel wird gegen ihn ein technisches Foul („C“) wegen seines persönlichem unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt.

Regelung

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD), muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das zweite technische Foul verhängt. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein technisches Foul als Spieler und ein persönliches technisches Foul als Trainer begangen hat und disqualifiziert werden muss.

36-33 Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung 15

Im zweiten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein unsportliches Foul verhängt. Im dritten Viertel wird gegen ihn als Trainer ein technisches Foul („B“) wegen unsportlichen Verhaltens seines Physiotherapeuten und im vierten Viertel wegen eines technischen Fouls gegen Ersatzspieler A6 verhängt.

Regelung:

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD), muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das zweite technische Foul verhängt. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein unsportliches Foul als Spieler begangen hat und mit zwei technischen Fouls gegen Personen aus seinem Mannschaftsbereich belastet wurde und disqualifiziert werden muss.

36-34 Beispiel 3 zu Art. 36 Festlegung 15

Im zweiten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Trainer ein technisches Foul („C“) wegen seines persönlichem unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt. Im vierten Viertel wird gegen ihn ein unsportliches Foul an B1 als Spieler verhängt.

Regelung

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert (SD), muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Eine Strafe wird nur für das unsportliche Foul verhängt. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Anschreiber muss den Schiedsrichter sofort darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein persönliches technisches Foul als Trainer und ein unsportliches Foul als Spieler begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss.

Artikel 37 Unsportliches Foul

Art. 37 Kommentar 1

- a) Ein unsportliches Foul ist das Kontaktfoul eines Spielers, bei dem es sich nach Beurteilung der Schiedsrichter
- **nicht** um einen legalen Versuch handelt, den Ball zu spielen oder eine Position auf dem Spielfeld zu gewinnen, und zwar im Geist und Sinn der Regeln (normales Rollstuhlbasketballspiel).
 - um einen besonders harten Kontakt handelt, und zwar bei dem Versuch, den Ball zu spielen oder eine Position auf dem Spielfeld zu erobern.
 - um den Kontakt eines Verteidigers mit einem Gegenspieler von hinten oder von der Seite handelt, und zwar bei dem Versuch, einen Fast Break zu verhindern, wenn sich kein Verteidiger mehr zwischen dem Angreifer und dem gegnerischen Korb befindet, es sei denn, es handelt sich um den legalen Versuch, die Bahn des Gegenspielers von der Seite her zu kreuzen.
 - während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode oder jeder Verlängerung um den Kontakt eines Verteidigers mit einem Gegenspieler auf dem Spielfeld handelt, während der Ball sich außerhalb des Spielfelds für einen Einwurf noch in der Hand des Schiedsrichters befindet oder dem Einwerfer zur Verfügung steht und wenn es sich dabei nicht um normales Basketballspiel handelt.
- b) Ein unsportliches Foul ist schwerwiegender als ein normales persönliches Foul, jedoch nicht notwendigerweise schwer genug, um eine Disqualifikation auszusprechen.
- c) Ein Spieler, der **sein 2.** unsportliches Foul begeht, **muss** für den Rest des Spiels disqualifiziert werden.
- d) Ein unsportliches Foul zieht normalerweise 2 Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch nach sich. **Ausnahmen** sind:
- 1) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolgreichen** Korbwurf gefoult, erhält er nur 1 Freiwurf. Anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
 - 2) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolglosen** 3-Punkte-Wurf gefoult, dann erhält er 3 Freiwürfe und anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 37 Kommentar 2

Unsportliche Fouls lassen sich in Bezug auf die Intensität der Fouls entlang eines Spektrums in zwei Kategorien einteilen.

An dem einen Rand dieses Spektrums liegt **das** unsportliche Foul, das in der Beurteilung nicht weit vom normalen persönlichen Foul entfernt ist.

Unsportliche Fouls am anderen Rand des Spektrums liegen in der Nähe von disqualifizierenden Fouls.

Art. 37 Kommentar 3

Unsportliche Fouls können als Fouls betrachtet werden, die von Spielern mit der Intention begangen werden, sich durch ein Foul einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Allerdings dürfen die Schiedsrichter **nur** die Aktion bewerten.

Art. 37 Kommentar 4

In allen Fällen, in denen nach der Ausführung von Freiwürfen der Mannschaft des Freiwurfers der Ball zum Einwurf zugestanden wird, erfolgt der Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 37.1.1 Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball gibt es Fast-Break-Situationen, in denen der Versuch, den Fast Break zu stoppen, seitlich vom Angreifer erfolgt (durch Kreuzen in die Bahn). Falls der Versuch, die Bahn zu kreuzen, zu einem illegalen Kontakt führt, sollte der Verteidiger mit einem persönlichen Foul bestraft werden.

Art. 37.1.1 Situation 1

Fast Break Situation: A1 mit Ball fährt auf den gegnerischen Korb zu. Kein Verteidiger befindet sich zwischen A1 und dem Korb. B1 fährt parallel zu A1 und versucht, die Bahn von A1 zu kreuzen. B1 gelingt es nicht, mit der Achse des großen Rades vor den vordersten Teil des Rollstuhls von A1 zu gelangen. Er versucht trotzdem, die Bahn von A1 zu kreuzen. Dabei kommt es zu einem illegalen Kontakt durch B1.

Regelung

Es wird ein persönliches Foul gegen B1 verhängt.

Art. 37.1.1 Situation 2

Fast Break Situation. A1 mit Ball fährt auf den gegnerischen Korb zu. Kein Verteidiger befindet sich zwischen A1 und dem Korb.

B1 versucht, den Fast Break zu stoppen, indem er mit seiner Fußraste Kontakt mit dem großen Rad von A1 aufnimmt.

Regelung

Gegen B1 wird ein unsportliches Foul gepfiffen.

Art. 37.1.1 Situation 3

Beim Fast Break von A1 befindet sich B1 hinter A1. Als A1 zu werfen versucht, unternimmt B1 keinen Versuch, den Ball zu spielen, sondern fährt

- a) von hinten gegen den Rollstuhl von A1.
- b) gegen das große Rad des Rollstuhls von A1.

Regelung

In beiden Fällen werden die Aktionen von B1 von den Schiedsrichtern als unsportliche Aktionen bewertet, da B1 keinen Versuch unternommen hat, den Ball zu spielen. Die Schiedsrichter bestrafen B1 mit einem unsportlichen Foul.

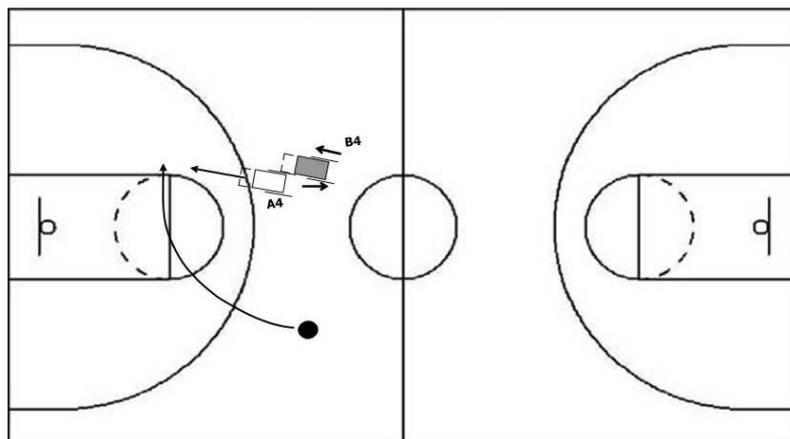
Falls der Korbwurf von A1 erfolgreich war, erhält A1 einen Bonus-Freiwurf (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum), anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. War der Korbwurf ohne Erfolg, erhält A1 2 oder 3 Freiwürfe (ohne Aufstellung am Freiwurfraum), anschließend gibt es für Mannschaft A Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 37.1.1 Situation 4

Bei Mann-Mann-Verteidigung gewinnt A4 eine vorteilhafte Position (s. Skizze). Kein Verteidiger befindet sich zwischen A4 und dem gegnerischen Korb.

In dem Augenblick, in dem A4 versucht, von seinem Gegenspieler wegzufahren, um einen Pass anzunehmen, wird er am Hinterrad wirksam von seinem Gegenspieler B4 geklemmt.

Es gelingt A4, sich zu lösen, jedoch zu spät, um den Pass zu erreichen, so dass der Ball ins Aus geht.

**Regelung**

Unsportliches Foul von B4. A4 erhält 2 Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreiber-tisch.

Art. 37.1.1 Kommentar 2

Der Ball befindet sich zum Einwurf im Aus, entweder noch in den Händen des Schiedsrichters oder er steht schon zur Verfügung des Einwerfers. Wenn in diesem Augenblick ein Verteidiger auf dem Feld einen Kontakt mit einem Mannschaftsmitglied des Einwerfers verursacht und ein Foul gepfiffen wird, dann muss dieses Foul nur dann als unsportliches Foul geahndet werden, wenn es sich um einen besonders harten Kontakt handelt oder wenn es kein normales Basketballspiel ist.

Art. 37 1.2 Festlegung

Während der letzten 2 Spielminuten der 4. Spielperiode bzw. einer Verlängerung ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder er steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung. Wenn ein Verteidiger auf dem Spielfeld Kontakt mit einem Gegenspieler herbeiführt und dafür ein Foul gepfiffen wird, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.

Art. 37.1.2 Situation 1

In den letzten 30 Sekunden eines Spiels begeht B1 einen illegalen Kontakt an A1, offensichtlich in der Absicht, die Uhr zu stoppen.

Regelung: Ein persönliches Foul wird sofort gegen B1 verhängt, es sei denn, es handelt sich um einen harten Kontakt. Wenn Team B nicht in der Mannschaftsfoulsituation ist, erhält Team A den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

Art. 37.1.2 Situation 2

A1 stellt einen legalen Block bei B1, um anschließend zum "give and go" abzurollen. B1 verhindert das durch Klemmen seines Gegenspielers.

Regelung

Unsportliches Foul von B1, A1 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 37.1.2 Situation 3

Um ein Überzahlspiel (5 gegen 4, 3 gegen 2, usw.) zu erzielen, hält A1 den Verteidiger B1 mit legalen Mitteln im Rückfeld zurück. Als A1 versucht, wegzufahren, wird er von B1 geklemmt.

Regelung

Um eine Marschroute für das ganze Spiel festzulegen, können die Schiedsrichter gegen B1 ein unsportliches Foul verhängen, wenn sie das Klemmen als vorsätzliche Aktion bewerten.

Art. 37.1.2 Situation 4

Während der Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen hält bzw. während ihm der Ball zum Einwurf zur Verfügung steht, verursacht B1 einen harten Kontakt an A1, der als Foul von B1 gepfiffen wird.

Regelung

Wenn B1 keinen Versuch macht, den Ball zu spielen und einen harten Kontakt mit A1 herbeiführt, um dadurch einen unsportlichen Vorteil zu erreichen, so dass die Spieluhr nicht gestartet werden kann, muss der Kontakt als unsportliches Foul geahndet werden, und zwar ohne vorherige Verwarnung.

Art. 37.1.2 Kommentar

Unsportliche Fouls müssen von Anfang bis Ende des Spiels gleichmäßig interpretiert werden.

Art. 37.1.2 Situation 5

A1 hat den Ball zum Einwurf in den Händen oder der Ball steht ihm zum Einwurf zur Verfügung, als B1 mit dem Rollstuhl / dem Arm von A1 Kontakt aufnimmt, und zwar bei einem zulässigen Versuch, den Ballbesitz zu erlangen.

Regelung: Die Aktion von B1 wird **nicht** als unsportlich bewertet. Ein persönliches Foul wird gegen B1 verhängt.

Art. 37.1.2 Situation 6

Bei einer Spielzeit von noch einer Minute und 29 Sekunden in der 2. Spielperiode, als der Ball dem Einwerfer A1 bereits zur Verfügung steht, verursacht B1 einen illegalen Kontakt mit A1.

Regelung: Es muss sofort ein persönliches Foul gegen B1 gepfiffen werden.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 37

37-1 bis 37-3 sind nicht anwendbar auf RBB.

37-4 Artikel 37 Festlegung

Situation: Die Spieluhr zeigt in der letzten Minute des Spiels oder jeder Verlängerung noch 2:00 oder weniger Minuten an. Nachdem der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat, verursacht ein Verteidiger, um die Uhr zu stoppen oder den Start der Spieluhr zu verhindern, Kontakt mit einem Angriffsspieler auf dem Spielfeld, der bereit ist, den Ball anzunehmen oder den Ball gerade angenommen hat.

Ein solcher Kontakt muss sofort als persönliches Foul gepfiffen werden, es sei denn, es war ein harter Kontakt, der als unsportliches oder disqualifizierendes Foul gepfiffen werden muss. **Das Prinzip Vorteil/Nachteil darf nicht angewendet werden.**

37-5 Beispiel 1 zu Art. 37 Festlegung

Beim Spielstand von A83 : B80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit am Ende des Spiels hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen, als B2 auf dem Spielfeld jetzt einen Kontakt an A2 verursacht, der gerade dabei ist, den Ball anzunehmen. Gegen B2 wird ein Foul gepfiffen.

Regelung: Es wird sofort auf ein normales persönliches Foul entschieden, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten es wegen der Härte des Kontakts als unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

37-6 Beispiel 2 zu Art. 37 Festlegung

Beim Spielstand von A83:B80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A1 verlassen. A2 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B2. Gegen A2 wird ein Foul gepfiffen.

Regelung: A2 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Sofort wird ein persönliches Foul gegen A2 verhängt, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten es wegen der Härte des Kontakts als unsportliches Foul. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

37-7 Beispiel 3 zu Art. 37 Festlegung nicht anwendbar

37-8 Kommentar

Der Kontakt eines Verteidigers an einem Gegenspieler von hinten oder von der Seite (außer es handelt sich um einen legitimen Versuch, die Spur des Angreifers zu kreuzen), ohne dass sich ein weiterer Verteidiger zwischen diesem Angreifer und dem verteidigten Korb befindet, ist bei einem Schnellangriff nur solange als unsportliches Foul zu ahnden, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt. Ein regelwidriger Versuch, den Ball direkt zu spielen oder jeder überharte Kontakt kann jedoch zu jedem Zeitpunkt des Spiels als unsportliches Foul geahndet werden.

37-9 Situation

Bei einem Schnellangriff dribbelt A1 zum gegnerischen Korb und wird dabei von B1 von hinten gefoult. Zwischen A1 und dem Korb ist kein Spieler der Mannschaft B.

Regelung Dies ist ein unsportliches Foul.

37-10 Situation

Am Ende seines Schnellangriffs beginnt A1 mit der Korbwurfbewegung und wird dabei von B1 von hinten am Arm gefoult

- a) beim Versuch von B1, den Ball zu blocken.
- b) mit überhartem Kontakt durch B1.

Regelung Dies ist ein

- a) normales Foul.
- b) unsportliches Foul.

Artikel 38 Disqualifizierendes Foul**Art. 38 Kommentar**

Weigert sich eine disqualifizierte Person, in den Umkleideraum zu gehen oder kehrt sie zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Umkleideraum zurück, muss der Schiedsrichter einen Mannschaftsbegleiter auffordern, die disqualifizierte Person während der Zeit, in der die Uhr gestoppt ist, aus der Halle zu entfernen. Wenn es ihm nicht gelingt, kann das Spiel abgebrochen werden. Der **SR** muss einen Bericht an die zuständige Spielleitung geben.

Art. 38.1.3 Siehe Kommentare zu Art. 3.1

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Art. 38**38-1 Art. 38 Festlegung 1**

Mit einer Disqualifikation ist eine Person nicht länger Mitglied der Mannschaft oder des Bankpersonals. Daher kann die disqualifizierte Person nicht mehr für zusätzliches unsportliches Verhalten bestraft werden.

38-2 Beispiel zu Art. 38 Festlegung 1

A1 wird wegen unsportlichen Verhaltens disqualifiziert. Er verlässt das Spielfeld und beschimpft dabei einen Schiedsrichter.

Regelung

A1 ist bereits disqualifiziert und kann nicht mehr während des Spiels bestraft werden. Der **Schiedsrichter** bzw. der Kommissar, falls anwesend, sendet einen Bericht, in dem der Vorgang beschrieben wird, an die Wettkampfleitung.

38-3 Art. 38 Festlegung 2

Wenn ein Spieler wegen einer unsportlichen Aktion (ohne Kontakt) disqualifiziert wird, ist die Bestrafung mit der bei einem unsportlichen Kontaktfoul identisch.

38-4 Beispiel zu Art. 38 Festlegung 2

Eine Schubfehler-Regelübertretung wird gegen A1 ausgesprochen. Frustriert über die Entscheidung beschimpft A1 den Schiedsrichter. A1 wird disqualifiziert.

Regelung Strafe: 2 Freiwürfe + Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

38-5 Art. 38 Festlegung 3

Wird ein Ersatzspieler, ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler oder Mannschaftsbegleiter disqualifiziert und dem Trainer wird dafür ein technisches Foul („B“-Foul) angeschrieben, wird dieses Foul bestraft wie jedes andere **disqualifizierende** Foul.

38-6 Beispiel zu Art. 38 Festlegung 3

A1 erhält sein 5. persönliches Foul. Darüber frustriert beschimpft er den Schiedsrichter und wird disqualifiziert.

Regelung

Das disqualifizierende Foul gegen A1 wird Trainer A als technisches Foul („B“) angeschrieben und mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz für Mannschaft B bestraft.

Artikel 39 Gewalttätigkeit**Informationen der FIBA zu Artikel 39****39-1 Art. 39 Festlegung 1**

Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält diejenige Mannschaft den Ball zum Einwurf, die zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung in Ballkontrolle war. Bei der Spielfortsetzung steht ihr nur noch die auf der Wurfuhr angezeigte Restzeit zu.

39-2 Beispiel zu Art. 39 Festlegung 1

Mannschaft A hat seit 20 Sekunden die Ballkontrolle, als eine Situation entsteht, die zu einer Gewalttätigkeit führt. Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften, weil sie den Mannschaftsbankbereich verlassen haben.

Regelung

Team A, das die Ballkontrolle zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung hatte, erhält den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Es verbleiben für den Angriff von Team A nur noch 4 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-3 Art. 39 Festlegung 2

Wird ein Trainer-Assistent, Ersatzspieler, ausgeschlossener Spieler oder ein sonstiger Mannschaftsbegleiter während einer Gewalttätigkeit disqualifiziert („F“) und dies dem Trainer als technisches Foul („B“) angeschrieben, ist die Strafe dieselbe wie bei jedem anderen disqualifizierendem Foul.

39-4 Beispiel 1 zu Art. 39 Festlegung 2

Während einer gewalttätigen Auseinandersetzung betritt A6 das Spielfeld und wird deshalb disqualifiziert.

Regelung

Das Foul wird Trainer A als technisches Foul („B“) angeschrieben. Da es sich um ein disqualifizierendes Foul gegen A6 handelt, wird es mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz für Mannschaft B bestraft.

39-5 Beispiel 2 zu Art. 39 Festlegung 2

A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und B6 betreten jetzt 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-Fouls). A6, A7 und B6 werden disqualifiziert, weil sie während einer Gewalttätigkeit das Spielfeld betreten haben, und Trainer A und Trainer B erhalten dafür je ein technisches Foul („B“). Auf dem Anschreibebogen werden die verbleibenden Foulkästchen von A6, A7 und B6 mit „F“ aufgefüllt. Die Strafen für die beiden disqualifizierenden und beiden technischen Fouls heben sich auf.

Artikel 42 Sonderfälle**Art. 42 Situation**

A1 wirft den 1. von 2 Freiwürfen, jedoch bevor er den 2. Freiwurf ausführt, erhält A2 ein technisches Foul. A1 führt den 2. Freiwurf aus. Darf Team B vor der Ausführung des Freiwurfs für das technische Foul einen Spielerwechsel durchführen?

Regelung: Ja (s. Art. 19.3.9)

Art. 42.2 Situation 1

- (1) Unsportliches Foul von B1 an A1 bei einem erfolgreichen Korbwurf.
Strafe: 1 Freiwurf für A1 + Ballbesitz für Mannschaft A.
- (2) Technisches Foul gegen Coach B. Strafe: 1 Freiwurf für Team A + Ballbesitz für Team A.
- (3) Technisches Foul von A1. Strafe: 1 Freiwurf + Ballbesitz für Team B.

Regelung

Alle Fouls werden angeschrieben.

Die beiden gleichen Strafen für (2) und (3) werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit 1 Freiwurf für A1 und anschließendem Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 42.2 Situation 2

- (1) A1 begeht ein technisches Foul.
Strafe: 1 Freiwurf für B1 + Einwurf Mitte für Team B.
- (2) B1 begeht ein technisches Foul. Strafe: 1 Freiwurf + Einwurf Mitte für Team A.
- (3) Doppelfoul von A1 und B1. Strafe: keine Freiwurfstrafen, sondern Einwurf für die Mannschaft, die vor dem Doppelfoul die Ballkontrolle hatte.
- (4) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: 1 Freiwurf für Team A + Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Regelung

Alle fünf Fouls werden angeschrieben. Die Strafen zu (1) und (2) sind gleich und werden aufgerechnet.

Der Einwurf für das Doppelfoul (3) entfällt wegen der späteren Strafen.

Das Spiel wird mit 1 Freiwurf für Team A + Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Art. 42.2.2 Situation 1

A1 wird auf dem Weg zum Korb von B1 gefoult, 5. Mannschaftsfoul von Team B in der betreffenden Spielperiode. A1 - verärgert über das Foul – wirft den Ball gegen B1 und erhält deshalb ein technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

Regelung

Die entsprechenden Fouls werden B1 und A1 angeschrieben. A1 führt zwei Freiwürfe aus, anschließend folgt 1 Freiwurf durch einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B + Einwurf für Mannschaft B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 42.2.2 Situation 2

Wie vorhergehende Situation, allerdings ist das technische Foul von A1 sein 5. Foul und er muss das Spielfeld verlassen. A1 argumentiert weiter mit dem SR, der ihn daraufhin mit einem weiteren technischen Foul bestraft, welches dem Trainer A als "B" - Foul angeschrieben wird. Wie wird das Spiel fortgeführt?

Regelung

1. B1 wird ein persönliches Foul angeschrieben.
2. A1 (sein 5. Foul) und Trainer A wird jeweils ein technisches Foul angeschrieben, A5 muss das Spielfeld verlassen.
3. Da die Strafen nicht gleich sind, also können sie nicht aufgerechnet werden.
4. Spielfortsetzung: Zunächst führt der Ersatzspieler von A1 die beiden Freiwürfe aus (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum).

Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B 1 Freiwurf aus (ebenfalls ohne Aufstellung), der Anspruch auf Ballbesitz aus dem technischen Foul gegen A1 entfällt.

Danach führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B 1 Freiwurf aus, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 42.2.3 Situation

- 1) Foul von B1 an A1 beim erfolglosen Korbwurf (Strafe: 2 Freiwürfe für A1).
- 2) Technisches Foul gegen Coach B (Strafe: 1 Freiwurf+Einwurf Mitte für Team A).
- 3) Technisches Foul gegen A1 (Strafe: 1 Freiwurf + Einwurf Mitte für Team B).

Regelung

Die 2. und 3. Strafe sind gleich und werden daher aufgerechnet.
Spielfortsetzung: A1 führt 2 Freiwürfe aus für das Foul im Wurf.

Art. 42.2.5 Situation 1

A1 stehen zwei Freiwürfe zu.

- 1) Bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird, wird ein persönliches Foul gegen A2 gepfiffen. Es ist das 5. Teamfoul von Team A in dieser Spielperiode.
- 2) Nachdem der Ball zum 1. Freiwurf belebt wurde, wird ein persönliches Foul gegen A2 gepfiffen. Es ist das 5. Teamfoul in dieser Spielperiode.

Regelung

Fall 1) Die Strafen können gemäß Art. 42.2.5 noch gegeneinander aufgerechnet werden, da der Ball noch nicht zum 1. Freiwurf übergeben worden ist. Das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.

Fall 2) Es ist keine Aufrechnung mehr möglich, da der Ball zum 1. Freiwurf schon belebt ist. Beim Foul von A2 handelt es sich um ein Foul in Mannschaftsballkontrolle. Spielfortsetzung:
A1 führt seine 2 Freiwürfe aus, danach erhält Team B den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der sich das Foul von A2 ereignete.

Art. 42.2.5 Situation 2

- (1) Foul von B1 an A1 (5. Mannschaftsfoul von Team B). Strafe: 2 Freiwürfe für A1.
- (2) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: 1 Freiwurf + Einwurf Mitte für Mannschaft A.
- (3) Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zur Ausführung der 1. Strafe zum 1. Freiwurf an A1 übergeben, als ein technisches Foul gegen Trainer A verhängt wird. Strafe: 1 Freiwurf + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

Regelung

Die beiden technischen Fouls aus (2) und (3) ziehen gleiche Strafen nach sich und werden daher gegeneinander aufgerechnet.

Danach führt A1 seine 2 Freiwürfe aus und das Spiel geht weiter.

Art. 42.2.7 Situation 1

Das Team von A1 befindet sich in Ballkontrolle. A1 wird von B1 unsportlich gefoult. Der über das Foul aufgebrachte und laut schimpfende Trainer A erhält vom Schiedsrichter ein technisches Foul.

Regelung

Beide Fouls werden angeschrieben. Die Strafen sind nicht gleich. Spielfortsetzung: 2 Freiwürfe für A1 (das Recht auf Einwurf für Team A entfällt wegen der Strafe für das folgende Foul). Anschließend erfolgt 1 Freiwurf für Team B + Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 42.2.7 Situation 2

B1 begeht ein unsportliches Foul an A1, dessen Team in Ballkontrolle ist. Danach stößt A1 den Gegenspieler B1 weg. A1 wird dafür mit einem unsportlichen Foul bestraft.

Regelung Beide Fouls werden angeschrieben. Die Strafen sind gleich und werden gegeneinander aufgerechnet. Der Ball wird von Team A nächst der Stelle des Fouls eingeworfen, die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt (s. Art. 50.4 der Regeln).

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 42**42-1 Art. 42 Festlegung 1**

In besonderen Situationen, in denen während der gleichen Uhr-Stopp-Periode mehrere Strafen anfallen, müssen die Schiedsrichter genau die Reihenfolge der Regelverletzungen oder Fouls beachten, um festlegen zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche gegeneinander aufgerechnet werden können.

42-2 Beispiel zu Art. 42 Festlegung 1

A1 wirft auf den Korb. während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Nach dem Signal, - die Wurfbewegung von A1 mit der Hand ist noch nicht abgeschlossen – begeht B1 ein unsportliches Foul an A1 und

- (a) der Ball geht am Ring vorbei.
- (b) der Ball berührt nur den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- (c) der Ball geht in den Korb.

Regelung: In allen drei Fällen muss das unsportliche Foul geahndet werden.

- (a) A1 wurde in der Wurfaktion unsportlich gefoult. Die Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Team A wird nicht beachtet, da sie sich erst nach dem unsportlichen Foul ereignete.

A1 führt 2 oder 3 Freiwürfe aus. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

- (b) Es ereignete sich keine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, also wird das Spiel mit 2 oder 3 Freiwürfen für A1 fortgesetzt. Anschließend erfolgt Einwurf für Mannschaft A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- (c) Es ereignete sich keine Übertretung der 24-Sekunden-Regel. 2 oder 3 Punkte werden A1 angeschrieben, dann führt A1 einen Bonusfreiwurf aus. Danach erhält Team A den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-3 Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 1

A1 befindet sich in der Wurfbewegung für einen Feldkorb und wird dabei von B2 gefoult. Anschließend, während sich A1 noch in der Wurfbewegung befindet, wird er von B1 gefoult.

Regelung: Das Foul von B1 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

42-4 Beispiel 3 zu Art. 42 Festlegung 1

B1 begeht ein unsportliches Foul an A1. Nach dem Foul begehen Coach A und Coach B je ein technisches Foul.

Regelung

Nur gleiche Strafen werden in der Reihenfolge, in der sie passiert sind, gegeneinander aufgerechnet. Daher werden die technischen Fouls von Coach A und Coach B gegeneinander aufgerechnet. Das Spiel wird wieder aufgenommen mit der Bestrafung des unsportlichen Fouls von B1: 2 Freiwürfe für A1 zuzüglich Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-5 Beispiel 4 zu Art. 42 Festlegung 1

B1 begeht ein unsportliches Foul an A1 bei dessen erfolgreichem Feldkorbwurf. A1 begeht danach ein technisches Foul.

Regelung

2 Punkte werden A1 angeschrieben. Die Foulstrafen für das unsportliche Foul (Bonusfreiwurf + Ballbesitz für Team A) und für das technische Foul (1 Freiwurf + Ballbesitz für Team B) werden gegeneinander aufgerechnet und das Spiel wird mit Einwurf an der Grundlinie fortgesetzt, wie nach jedem erfolgreichem Korbwurf.

42-6 Beispiel 5 zu Art. 42 Festlegung 1

Um eine günstigere Position auf dem Spielfeld zu erreichen, stößt B1 den Gegenspieler A1 weg und wird dafür mit einem persönlichen Foul bestraft. Es ist das 3. Mannschaftsfoul von Team B. Später (nicht annähernd zur gleichen Zeit) stößt A1 mit einem Ellenbogencheck seinen Gegenspieler B1. Die SR verhängen ein unsportliches Foul gegen A1.

Regelung Es handelt sich nicht um ein Doppelfoul, da die beiden Fouls sich nicht annähernd zum gleichen Zeitpunkt ereigneten. Das Spiel wird mit 2 Freiwürfen + Ballbesitz für Team B fortgesetzt.

42-7 Beispiel 6 zu Art. 42 Festlegung 1

Dribbler A1 wird von B1 gefoult. Dies ist das dritte Mannschaftsfoul von B. Anschließend wirft A1 den Ball auf B1 (Arme, Beine, Körper usw.).

Regelung Gegen A1 wird ein technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B erhält einen Freiwurf, gefolgt von einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-8 Beispiel 7 zu Art. 42 Festlegung 1

Dribbler A1 wird von B1 gefoult. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul von B. Anschließend wirft A1 den Ball direkt in das Gesicht von B1.

Regelung A1 wird disqualifiziert und muss in den Umkleieraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Der Einwechselspieler für A1 führt die zwei Freiwürfe ohne Aufstellung aus. Anschließend erhält ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-9 Beispiel 8 zu Art. 42 Festlegung 1

Dribbler A1 wird von B1 gefoult. Dies ist das dritte Mannschaftsfoul von B. Anschließend wirft A1 den Ball direkt in das Gesicht von B1.

Regelung A1 wird disqualifiziert und muss in den Umkleieraum seiner Mannschaft gehen und dort bis zum Spielende bleiben bzw. das Gebäude verlassen. Ein Spieler der Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe, gefolgt von einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-10 Beispiel 9 zu Art. 42 Festlegung 1

Dribbler A1 wird von B1 gefoult. Dies ist das fünfte Mannschaftsfoul von B. Anschließend wirft A1 den Ball auf B1 (Arme, Beine, Körper usw.).

Regelung

Gegen A1 wird ein technisches Foul verhängt. A1 führt die zwei Freiwürfe ohne Aufstellung aus. Anschließend erhält ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf, gefolgt von einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

42-11 Art. 42 Festlegung 2

Ereignen sich in einer Freiwurfphase ein Doppelfoul oder Fouls mit gleichen Strafen, dann werden die Fouls lediglich angeschrieben, die Strafen heben sich gegenseitig auf.

42-12 Beispiel 1 zu Art. 42 Festlegung 2

A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurf begehen A2 und B2

- (a) ein Doppelfoul
- (b) je ein technisches Foul.

Regelung: Die Fouls werden A2 und B2 angeschrieben, danach führt A1 den 2. Freiwurf aus und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf fortgesetzt.

42-13 Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 2

A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Beide Freiwürfe sind erfolgreich.

Bevor der Ball nach dem 2. Freiwurf wieder belebt wird,

- (a) begehen A2 und B2 ein Doppelfoul.
- (b) begehen A2 und B2 jeweils ein technisches Foul.

Regelung zu (a) und (b):

In beiden Fällen werden die Fouls **A2 und B2** angeschrieben, danach wird das Spiel wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf mit Einwurf von der Endlinie fortgesetzt.

42-14 Art. 42 Festlegung 3

Bleiben nach einem Doppelfoul oder nach Streichung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Doppelfouls 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 Hochballballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz fortgesetzt.

42-15 Beispiel zu Art. 42 Festlegung 3

Während der Spielpause zwischen der 1. und 2. Spielperiode wird

- ein Doppelfoul zwischen A1 und B1 gepfiffen, die sich geschlagen haben und disqualifiziert wurden.
- gegen Coach A und gegen Coach B je ein technisches Foul gepfiffen.

Der Richtungspfeil für den alternierenden Ballbesitz steht in Richtung

- (a) Team A
- (b) Team B.

Regelung

- (a) Das Spiel wird mit Einwurf für Team A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Sobald der Ball den ersten Spieler auf dem Feld berührt, wird der Richtungspfeil in die Richtung von Team B gestellt.
- (b) Analoges Verfahren, Einwurf Team B, Drehen des Richtungspfeils für Team A.

Artikel 43 Freiwürfe**Art. 43.2.1 und Art. 44.1 Situation**

Nach einem unsportlichen Foul erhält A4 2 Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie zugesprochen. A5 wirft jedoch anstelle von A4 den 1. Freiwurf mit Erfolg. Der Kapitän der Gegenmannschaft protestiert und benennt A4 als den richtigen Freierwerfer. Der Schiedsrichter akzeptiert den Protest.

Regelung

Der 1. Freiwurf wird annulliert. Der 2. Freiwurf entfällt. Es folgt Einwurf für Team B an der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 43.2.3 Situation

Ein Freierwerfer stellt sich mit seinem Rollstuhl in einiger Entfernung von der Freiwurflinie auf, steht aber innerhalb des Halbkreises.

Er fährt während des Freiwurfs nach vorn und überquert mit den kleinen Rädern (dem kleinen Rad) die Freiwurflinie. Der Ball berührt den Ring, bevor eins der großen Räder die Freiwurflinie berührt.

Regelung

Legal. Der Freierwerfer darf die Vorderräder (das Vorderrad) auf bzw. jenseits der Freiwurflinie haben, vorausgesetzt, dass die hinteren Räder die Freiwurflinie nicht berühren, bevor der Ball den Ring berührt.

Art. 43.2.4 und Art. 43.2.5 Kommentar

Nur fünf Spieler dürfen die Reboundplätze am Freiwurfraum besetzen. Alle anderen Spieler müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und außerhalb der Drei-Punkte-Linie aufhalten. Wenn eine Mannschaft einen ihr zustehenden Platz an der begrenzten Zone nicht besetzt, muss er frei bleiben.

Die fünf Spieler an der Seite des Freiwurfraums stellen die Höchstzahl dar, und zwar 3 Verteidiger und 2 Angriffsspieler.

Art. 43.2.4 Kommentar 1

- a) Der Grundlinienverteidiger darf mit seinem Rollstuhl die neutrale Zone nicht berühren.
- b) Ein Rollstuhl darf nur dann die angrenzende Begrenzungslinie überschreiten, wenn der Rollstuhl breiter ist als der dafür vorgesehene Platz (85 cm) am Freiwurfraum.
- c) Zunächst muss der vorgesehene Platz am Freiwurfraum vollständig genutzt werden, bevor die Begrenzungslinie des Reboundplatzes überschritten werden darf.

Art. 43.2.4 Kommentar 2

Die Fußrasten oder horizontalen Schutzstangen der Spieler am Zonenrand dürfen in die begrenzte Zone hineinragen, die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen jedoch die Begrenzungslinie des Freiwurfraums nicht berühren.

Festlegung

Art. 43.3.1 legt fest, dass eine Regelübertretung durch den Freierwerfer Vorrang hat vor Regelübertretungen anderer Spieler.

Art. 43.3.3 Situation 1

A1 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A1 verlässt, fährt B1 in die begrenzte Zone (ohne dadurch A1 zu stören) und A1 berührt mit einem der großen Räder die Freiwurflinie. Der Freiwurf ist erfolgreich.

Regelung

Der Freiwurf zählt nicht. Die Mannschaft, der der nächste alternierende Einwurf zusteht, erhält den Ball zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 43.3.3 Situation 2

Situation wie zuvor, aber der Freiwurf ist ohne Erfolg.

Regelung

Es ist das gleiche Verfahren wie in 43.3.3 Situation 1 anzuwenden.

Art. 43.3.3 Situation 3

A1 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A1 verlässt, fährt B1 in die begrenzte Zone und stört dadurch A1 bei seinem Freiwurf. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A1 verlässt, berührt A1 mit seinen großen Rädern die Freiwurflinie oder die begrenzte Zone. Der Freiwurf ist erfolgreich.

Regelung

Der Freiwurf zählt nicht. Nur die Störung durch B1 wird bestraft. A1 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

Art. 43.3.3 Situation 4

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Freiwurf nicht erfolgreich.

Regelung

Nur die Ablenkung durch B1 wird bestraft. A1 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

Art. 43.3.3 Kommentar 1

In den beiden vorhergehenden Situationen wird nur die Störung des Freierwerfers A1 durch B1 bestraft. Infolgedessen erhält A1 einen Ersatzfreiwurf.

Art. 43.3.3 Kommentar 2

Wichtig ist, dass es sich in allen beschriebenen Situationen jeweils um den letzten bzw. einzigen Freiwurf handelte.

Artikel 44 Korrigierbare Fehler

Art. 44 Kommentar

Der Fehler, bei dem ein falscher Spieler die Freiwürfe ausgeführt hat, kann korrigiert werden, bis der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Uhr nach dem Fehler wieder gelaufen war.

Art. 44.2.5 Situation

A1 führt zwei Freiwurfversuche aus, die eigentlich A2 zustanden. Der Fehler wird entdeckt, nachdem der Ball wieder belebt wurde und Team B in Ballkontrolle ist.

Regelung

Alle erfolgreichen Freiwürfe werden annulliert. Team B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 44

44-1 Art. 44 Festlegung 1

Um einen Fehler korrigieren zu können, muss er von einem Schiedsrichter, Kampf-richter oder Kommissar bemerkt worden sein, **bevor** der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder in Gang gesetzt worden war. Das bedeutet:

Der Fehler geschieht während eines toten Balls	der Fehler ist korrigierbar
der Ball ist anschließend belebt	der Fehler ist korrigierbar
die Spieluhr startet oder läuft weiter	der Fehler ist korrigierbar
der Ball wird wieder zum toten Ball	der Fehler ist korrigierbar
der Ball wird wieder belebt	der Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es wegen der Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Den Ball erhält das Team zum Einwurf, dem der Ball zustand, als das Spiel unterbrochen wurde.

44-2 Beispiel zu Art. 44 Festlegung 1

A1 wird von B1 gefoult, es handelt sich um das 2. Mannschaftsfoul von Team B. Der SR begeht einen Fehler, indem er A3 2 Freiwürfe gewährt. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf geht das Spiel weiter und die Spieluhr startet. B2 erhält den Ball, dribbelt und erzielt einen Korb.

Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor
- (b) nachdem

der Ball dem Einwerfer von Team A an der Grundlinie zur Verfügung steht.

Regelung: Der Korb von B2 zählt.

Im Fall (a) wird jeder erfolgreiche Freiwurf von A3 annulliert. Der Fehler kann noch korrigiert werden und Team A erhält den Ball zum Einwurf an der Endlinie, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall (b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

44-3 Art. 44 Festlegung 2

Betrifft der Fehler einen falschen Freiwurfer, wird der durch den falschen Freiwurfer erzielte Punkt / werden die durch den falschen Freiwurfer erzielten Punkte annulliert und der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie übergeben, es sei denn, das Spiel hat wieder begonnen. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, wieder aufgenommen, es sei denn, dass Freiwürfe für weitere Regelverstöße auszuführen sind. Falls die SR bemerken, dass ein falscher Spieler die Absicht hat, die Freiwürfe auszuführen und falls die Absicht vom SR realisiert wird, bevor der Ball die Hände des falschen Freiwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, wird er sofort durch den richtigen Freiwurfer ersetzt, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

44-4 Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 2

A1 wird von B1 gefoult und es handelt sich um das 6. Mannschaftsfoul von Team B. A1 werden 2 Freiwürfe gewährt. Anstelle von A1 führt A2 die Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball die Hand / Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
- (b) nachdem der Ball die Hand / Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
- (c) nachdem der 2. Freiwurf von A2 erfolgreich verwandelt wurde.

Regelung

Im Fall (a) wird der Irrtum sofort korrigiert und A1 führt die 2 Freiwürfe aus, ohne dass eine Sanktion gegen Team A verhängt wird.

Im Fall (b) und (c) wird der / werden die erfolgreichen Freiwürfe annulliert. Anschließend wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Das gleiche Verfahren wird auch im Falle eines unsportlichen Fouls von B1 angewandt. In diesem Fall wird auch der Einwurf als Teil der Strafe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

44-5 Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 2

A1 wird beim Korbwurf von B1 gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstatt dass A1 2 Freiwürfe wegen des Fouls von B1 wirft, führt A2 alle 3 Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hände von A3 zum Einwurf (als Teil der Strafe für das technische Foul) verlassen hat.

Regelung

Die 2 von A2 ausgeführten Freiwürfe, die A1 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Der anschließende Freiwurf für das technische Foul war legal ausgeführt. Daher wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

44-6 Art. 44 Festlegung 3

Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel normalerweise an dem Ort wieder aufgenommen, an dem es zwecks Korrektur unterbrochen wurde, es sei denn, die Korrektur besteht in der nachträglichen Ausführung von zustehenden Freiwürfen.

Wenn dabei

- (a) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat, wird das Spiel wie nach jedem normalen Freiwurf fortgesetzt.
- (b) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat und das Team, dem anstelle der Freiwürfe nur ein Einwurf zugestanden wurde, einen gültigen Feldkorb erzielt, dann zählt der Korb und der Fehler wird nicht mehr beachtet.

44-7 Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 3

A1 wird von B1 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Statt A1 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt ihm der SR irrtümlich den Ball zum Einwurf. A2 erhält den Ball und dribbelt, als ihm B2 den Ball aus der Hand ins Aus tippt. Coach A verlangt eine Auszeit.

Während der Auszeit stellen die SR fest bzw. es wird ihnen mitgeteilt, dass A1 hätte 2 Freiwürfe erhalten müssen.

Regelung

Die 2 Freiwürfe werden von A1 ausgeführt und das Spiel geht nach dem letzten Freiwurf weiter - wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf.

44-8 Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 3

A1 wird von B1 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Irrtümlich erhält A1 den Ball vom Schiedsrichter zum Einwurf, anstatt ihm 2 Freiwürfe zu gewähren. Der Einwurf kommt zu A2, der von B2 beim erfolglosen Korbwurf gefoult wird.

Nun werden A2 2 Freiwürfe zugesprochen. Dem Coach von Team A wird eine Auszeit gewährt. Während der Auszeit realisieren die Schiedsrichter den Fehler.

Regelung: Zunächst führt A1 seine 2 Freiwürfe (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum) aus. Danach führt A2 die 2 Freiwürfe aus und das Spiel geht wie nach jedem einzigen oder letzten Freiwurf weiter.

44-9 Beispiel 3 zu Art. 44 Festlegung 3

A1 wird von B1 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B. Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A1 den Ball zum Einwurf. A2 erhält den eingeworfenen Ball und erzielt einen Feldkorb.

Bevor der Ball wieder belebt wird, wird der Fehler von den Schiedsrichtern entdeckt.

Regelung: Der Fehler wird nicht beachtet und das Spiel wird wie nach jedem erfolgreichen Feldkorb fortgesetzt.

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar**Art. 45.4 Kommentar**

Es ist die Pflicht jedes Schiedsrichters, jegliches Verhalten zu vermeiden, das seine Objektivität in Frage stellen könnte.

Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

Art. 46.1 s. Art. 3.1: Rollstühle / **Allgemeine Kommentare zur Rollstuhlkontrolle**

Art. 46.9 Kommentar

Die Schiedsrichter müssen spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn auf dem Spielfeld erscheinen, um ihren vor dem Spiel auszuführenden Pflichten nachkommen zu können.

Falls einer der Schiedsrichter danach aus irgendeinem Grund die Halle verlassen muss, ist der andere Schiedsrichter (sind die Schiedsrichterkollegen) verpflichtet, auf dem Spielfeld zu bleiben, bis der betreffende Kollege zurückkommt.

Art. 46.10 Kommentar

Bei unsportlichem Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel, jedoch nach Unterzeichnung des Spielberichts durch den 1. SR, muss der 1. SR (Kommissar, falls anwesend) einen detaillierten Bericht an die für die Veranstaltung verantwortliche Person richten, die die Angelegenheit mit der angemessenen Strenge verfolgen muss.

Zusätzliche Informationen der FIBA zu Artikel 46

46-1 Art. 46 Festlegung 1

Verfahren für die Anwendung des Instant Replay Systems (IRS).

1. Die Überprüfung durch IRS erfolgt durch die Schiedsrichter.
2. Sind der Pfiff und die Entscheidung der Schiedsrichter Gegenstand der Überprüfung durch IRS, muss die ursprüngliche Entscheidung der SR auf dem Spielfeld erfolgt sein.
3. Vor der Überprüfung durch IRS können die SR möglichst viele Informationen vom Tischpersonal bzw. vom Kommissar (falls anwesend) einholen.
4. Der 1. Schiedsrichter trifft die Entscheidung, ob das IRS verwendet wird oder nicht. Falls nicht, dann gilt die ursprüngliche Schiedsrichterentscheidung.
5. Nach der Verwendung von IRS kann der SR / können die Schiedsrichter die ursprüngliche Entscheidung nur dann ändern, wenn das IRS einen eindeutigen Beweis dafür liefert.
6. Wenn das IRS verwendet werden soll, muss es spätestens vor Beginn der nächsten Spielperiode oder bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat, geschehen sein, es sei denn, es ist anders vorgeschrieben.
7. Die Schiedsrichter müssen am Ende der 2. Spielperiode beide Teams auf dem Spielfeld halten, wenn eine Überprüfung durch IRS stattfindet, um zu entscheiden, ob
 - ein Foul vor Ende der Spielzeit der 2. Spielperiode gepfiffen wurde.
 - eine Ausball-Regelübertretung des Werfers vorlag.
 - eine 24-Sekunden- oder 8-Sekunden-Regelübertretung stattgefunden hat.
 - oder ob noch Spielzeit auf der Spieluhr eingestellt werden muss.
8. Die Schiedsrichter müssen beide Teams auf dem Spielfeld halten, so lange am Ende der 4. Spielperiode oder jeder Verlängerung die Überprüfung durch IRS durchgeführt wird.

9. Eine IRS-Überprüfung muss so schnell wie möglich durchgeführt werden. Die Schiedsrichter können die Überprüfung ausdehnen, falls sich technische Probleme mit dem IRS ergeben.
10. Falls das IRS System nicht funktioniert und kein Ersatz – IRS vorhanden ist, kann nicht auf eine Überprüfung durch IRS zurückgegriffen werden.
11. Die Schiedsrichter haben darauf zu achten, dass keine unbefugte Person den IRS – Monitor einsehen kann.
12. Nachdem die Überprüfung durch IRS beendet ist, wird die endgültige Entscheidung klar und deutlich durch den 1. Schiedsrichter vor dem Anschreibertisch angezeigt und bei Bedarf den Trainern beider Teams erklärt.

46-2 Beispiel 1 zu Art. 46 Festlegung 1

Während eines Feldkorbwurfversuchs von A1 ertönt das Signal zum Ende einer Spielperiode oder zum Ende des Spiels. Der Wurf ist erfolgreich und die Schiedsrichter geben 2 bzw. 3 Punkte für Team A. Die Schiedsrichter sind nicht sicher, ob der Wurf von A1 erst nach dem Signal der Spieluhr die Hand des Werfers verlassen hat.

Regelung

Falls das IRS klar und eindeutig zeigt, dass der Ball erst nach dem Signal die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb gecancelt.

Zeigt das IRS eindeutig, dass der Ball vor Ertönen des Zeitnehmersignals zum Ende der Spielperiode bzw. der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hat, wird der Korb für Team A vom **1. SR** bestätigt.

46-3 Beispiel 2 zu Art. 46 Festlegung 1

Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zum Ende einer Spielperiode bzw. des Spiels wirft A1 auf den Korb und der Ball geht in den Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte. Die Schiedsrichter sind allerdings unsicher, ob es 2 oder 3 Punkte waren.

Regelung

Das IRS kann jederzeit zur Klärung, ob der Korb 2 oder 3 Punkte zählt, verwendet werden.

46-4 Beispiel 3 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wirft einen 3-Punkte - Feldkorb mit Erfolg. Zur gleichen Zeit ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende der der Spielperiode. Die Schiedsrichter wissen nicht genau, ob der Werfer bei diesem Wurf die Grenzlinie berührt hat.

Regelung

Das IRS darf verwendet werden, um am Ende der Spielperiode zu entscheiden, ob der Ball die Wurfhand von A1 vor Ertönen des Signals der Spieluhr verlassen hatte. Wenn das der Fall ist, können die Schiedsrichter auch mit Hilfe des IRS entscheiden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, falls der Werfer im Ausgestanden hat oder nicht.

46-5 Beispiel 4 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wirft einen Feldkorb mit Erfolg. Ungefähr zur gleichen Zeit ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende der der Spielperiode. Die Schiedsrichter wissen nicht genau, ob es eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel gegeben hat.

Regelung

Die Schiedsrichter können mit Hilfe des IRS entscheiden, ob der Ball die Wurfhand des erfolgreichen Werfers verlassen hatte, als das Signal der Spieluhr ertönte. In diesem Fall können die Schiedsrichter mit Hilfe des IRS entscheiden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, falls sich eine 24-Sekunden- Regelübertretung ereignet hat.

46-6 Beispiel 5 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wirft einen Feldkorb mit Erfolg. Ungefähr zur gleichen Zeit ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode. Die Schiedsrichter wissen nicht genau, ob es eine Übertretung der 8-Sekunden-Regel durch Team A gegeben hat.

Regelung

Mit Hilfe des IRS können die Schiedsrichter entscheiden, ob der Ball die Wurfhand des erfolgreichen Werfers verlassen hat, als das Signal der Spieluhr ertönte. In diesem Fall können die Schiedsrichter mit Hilfe des IRS darüber hinaus entscheiden, ob und um welche Zeit die Spieluhr korrigiert werden muss, falls sich eine 8 - Sekunden-Regelübertretung ereignet hat.

46-7 Beispiel 6 zu Art. 46 Festlegung 1

Mannschaft B führt mit 2 Punkten. Das Signal zum Ende der Spielperiode bzw. des Spiels ertönt, als B1 ein persönliches Foul an Dribbler A1 begeht. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von B.

Regelung

Das IRS darf verwendet werden, um zu entscheiden, ob sich das Foul ereignete, bevor das Zeitnehmersignal zum Ende der Spielzeit ertönt ist. Falls ja, dann werden A1 2 Freiwürfe gewährt und die Spieluhr wird auf die entsprechende Zeit korrigiert.

46-8 Beispiel 7 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wirft auf den Korb und wird dabei von B1 gefoult. Ungefähr zur gleichen Zeit ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende der der Spielperiode. Der Feldkorbwurf ist ohne Erfolg.

Regelung

Das IRS kann verwendet werden, um zu entscheiden, ob das Foul von B1 vor dem Signal der Spieluhr erfolgte. Falls die Auswertung von IRS ergibt, dass das Foul vor dem Signal der Spieluhr erfolgte, wird die Spieluhr auf die verbliebene Restzeit gestellt und die Freiwürfe werden ausgeführt.

Wenn durch das IRS nachgewiesen wird, dass das Foul nach dem Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode erfolgte, wird das Foul von B1 ignoriert und A1 werden keine Freiwürfe gewährt. Handelt es sich jedoch um ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul und es folgt noch eine weiterer Spielabschnitt, wird das Foul bestraft.

46-9 Beispiel 8 zu Art. 46 Festlegung 1

Mit 5:53 Minuten auf der Spieluhr in der 1. Spielperiode rollt der Ball auf dem Spielfeld neben der Seitenlinie, als sowohl A1 als auch B1 versuchen, die Ballkontrolle zu erlangen. Der Ball geht ins Aus und der Ball wird Team A zum Einwurf zugesprochen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.

Regelung

Die Schiedsrichter können das IRS zu diesem Zeitpunkt **nicht** verwenden. Um den Verursacher des Ausballs zu identifizieren, können die Schiedsrichter das IRS nur verwenden, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, und zwar nur in der 4. Spielperiode und in jeder Verlängerung.

46-10 Beispiel 9 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wirft erfolgreich auf den Korb und die Schiedsrichter geben 3 Punkte. Die Schiedsrichter sind jedoch nicht sicher, ob der Ball aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb geworfen wurde.

Regelung Das IRS kann zu jeder Zeit während des Spiels verwendet werden, wenn es darum geht, zu entscheiden, ob der erfolgreiche Korbwurf 2 oder 3 Punkte zählt. Die Überprüfung dieser Situation durch das IRS muss bei der nächsten Gelegenheit, wenn die Spieluhr steht und der Ball tot ist, durchgeführt werden. Zusätzlich gilt:

1. Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel oder einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger an, kann das IRS benutzt werden, sobald der Ball im Korb und die Spieluhr gestoppt ist.
2. Ein Antrag auf Auszeit oder Spielerwechsel kann zurückgezogen werden, bis die Überprüfung einer Spielsituation per IRS abgeschlossen ist und das Ergebnis der Überprüfung bekanntgegeben wurde.

46-11 Beispiel 10 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 wird von B1 gefoult und A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Die Schiedsrichter sind nicht sicher, wer der richtige Freierwerfer ist.

Regelung

Das IRS kann zu jeder Zeit während des Spiels verwendet werden, wenn es darum geht, zu entscheiden, **wer** der richtige Freierwerfer ist, und zwar bevor der Ball dem Freierwerfer zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht. Das IRS kann auch noch herangezogen werden, nachdem der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht. Stellt sich dann bei der Überprüfung per IRS jedoch ein falscher Freierwerfer heraus, ist dies ein korrigierbarer Fehler. Die ausgeführten Freiwürfe und der Einwurf, falls er Bestandteil der Foulstrafe war, werden annulliert. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf an der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch.

46-12 Beispiel 11 zu Art. 46 Festlegung 1

A1 und B1 schlagen sich gegenseitig, anschließend beteiligen sich weitere Spieler an den Tätlichkeiten. Nach einigen Minuten haben die Schiedsrichter die Ordnung wiederhergestellt.

Regelung

Wenn die Ordnung wiederhergestellt ist, können die Schiedsrichter das IRS verwenden, um die an den Tätlichkeiten beteiligten Teammitglieder und Mannschaftsbetreuer zu identifizieren, die das Spielfeld betreten haben. Nach eindeutiger Klärung der gesamten Situation wird die endgültige Entscheidung klar und deutlich durch den 1. Schiedsrichter vor dem Anschreibertisch angezeigt und beiden Trainern erläutert.

46-13 Beispiel 12 zu Art. 46 Festlegung 1

Bei 1:45 Minuten auf der Spieluhr in einer Verlängerung passt A1 in der Nähe der Seitenlinie den Ball zu A2. B1 tippt den Ball während des Passes ins Aus. Die Schiedsrichter wissen nicht genau, ob A1 beim Pass schon im Aus war.

Regelung

Das IRS kann **nicht** dazu verwendet werden, zu entscheiden, ob ein Spieler oder Ball im Aus war oder nicht.

46-14 Beispiel 13 zu Art. 46 Festlegung 1

Bei 1:37 Minuten auf der Spieluhr in der 4. Spielperiode geht der Ball ins Aus. Der Ball wird Team A zum Einwurf zugestanden, dann wird Team A eine Auszeit gewährt. Die Schiedsrichter sind nicht sicher, welches Team den Ausball verursacht hat.

Regelung: Das IRS kann dazu verwendet werden, den Spieler zu identifizieren, der den Ausball verursacht hat. Die Auszeit von 1 Minute beginnt erst, wenn die Überprüfung durch IRS beendet ist.

46-15 Art. 46 Festlegung 2

Vor Spielbeginn überprüft der 1. Schiedsrichter das IRS und informiert beide Trainer über deren Verwendbarkeit.

Nur das vom 1. Schiedsrichter anerkannte IRS kann für eine Überprüfung verwendet werden.

46-16 Beispiel zu Art. 46 Festlegung 2

A1 wirft auf den Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode bzw. zum Ende des Spiels ertönt. Der Wurf ist erfolgreich.

Es steht kein vom 1. Schiedsrichter anerkanntes IRS zur Verfügung.

Jedoch teilt der Manager von Team B mit, dass das Spiel von einem Videoteam von erhöhter Position aus gefilmt wurde und er bietet den Schiedsrichtern das Videomaterial zur Überprüfung der Situation an.

Regelung: Die Überprüfung ist abzulehnen.

46-17 Kommentar

Nach einer Funktionsstörung oder Fehlbedienung der Spieluhr oder Wurfuhr darf der Schiedsrichter das IRS heranziehen um zu entscheiden, auf welche Zeit die jeweilige Uhr zu korrigieren ist.

46-18 Situation

Bei noch 42,2 Sekunden auf der Spieluhr im zweiten Viertel dribbelt Mannschaft A in Richtung ihres 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 herangezogen werden, um die korrekte Zeit auf beiden Uhren zu ermitteln. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Artikel 48 Anschreiber, Anschreiberassistent: Pflichten

Art. 48.5 Kommentar 1

Wird ein Spielerwechsel angemeldet, soll der Kommissar (falls anwesend) oder der Anschreiberassistent die Spielerpässe bezüglich der 14-Punkte-Regel überprüfen. Durch die Überprüfung darf der Spielerwechsel jedoch nicht verzögert werden.

Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist allein der **Trainer** verantwortlich.

Wenn die Gesamtpunktzahl 14 Punkte übersteigt, informiert der Kommissar oder der Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, der sofort, wenn der Spieler das Spielfeld betritt oder beim ersten toten Ball ein technisches Foul ("C") gegen den Trainer verhängt (s. Art. 19.3.10).

Art. 48.5 Kommentar 2

Ist kein Kommissar anwesend, übernimmt der Anschreiberassistent die Kontrolle über die Einhaltung der 14-Punkte-Regel, ggf. auch die Überprüfung der Spielerpässe.

Artikel 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

Art. 51 Situation 1

Während einer Auszeit führt Mannschaft A einen Spielerwechsel durch. Nachdem der Ball wieder belebt ist, bemerkt der Kommissar oder Anschreiberassistent, dass Mannschaft A mit mehr als 14 Punkten spielt.

Regelung

Der Kommissar bzw. Anschreiberassistent muss den Anschreiber informieren, der seinerseits die Schiedsrichter benachrichtigt, indem er sein Signal betätigt,

- ◆ sobald die nächste Spielphase beendet ist, und zwar falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat oder
- ◆ sofort betätigt, falls **die** Mannschaft die Ballkontrolle hat, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Mannschaft A wird aufgefordert, den Wechsel so zu korrigieren, dass die Punktzahl 14 von der Mannschaft nicht überschritten wird. Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft und Mannschaft B erhält 1 Freiwurf mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 51 Situation 2

Mannschaft A spielt mit 14 Punkten (4 + 4 + 3 + 2 + 1) auf dem Feld. Der 1-Punkte-Spieler begeht sein 5. Foul. Zum Auswechseln stehen Mannschaft A nur ein 2-Punkte-Spieler und ein 3-Punkte-Spieler zur Verfügung.

Regelung: Eine Mannschaft muss solange wie möglich mit 5 Spielern spielen. Daher kann Mannschaft A unter Berücksichtigung der 14-Punkte-Regel die Mannschaft nur folgendermaßen zusammensetzen: (4 + 3 + 3 + 2 + 2)

Es ist nicht erlaubt, das Spiel zusammen mit dem anderen 4-Punkte-Spieler mit nur 4 Spielern auf dem Feld zu bestreiten.

Art. 51.2 Situation 1

Mannschaft A reist mit 5 Spielern an. Kurz nach Beginn des Spiels stellt der Anschreiber fest, dass die Mannschaft mit 14,5 Punkten spielt.

Regelung: Der Anschreiber informiert die Schiedsrichter bei der nächsten Möglichkeit. Obgleich das Spiel bereits begonnen wurde, muss der 1. Schiedsrichter das Spiel für ungültig erklären. Alle erzielten Punkte bleiben unberücksichtigt. Ein Spiel kann nur mit **5** Spielern begonnen werden, die die 14-Punkte-Regel erfüllen. Mannschaft A kann das Spiel nicht mit 4 Spielern fortsetzen.

Art. 51.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des **1.** Schiedsrichters verlassen hat, stellt der Kommissar bzw. Anschreiberassistent fest, dass Team A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der **1.** SR wird darüber informiert. Muss der **1.** SR ein technisches Foul gegen Coach A ("C") verhängen (Strafe: 1 Freiwurf für Team B + Einwurf für Team B an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch)? (s. auch Situation zu Art. 9.1)

Regelung: Ja, gemäß Art. 51.3.

Ende der Interpretationen