

Faltblatt zu

# Offizielle Basketball – Regeln 2012 für Männer und Frauen



# FIBA

We Are Basketball

Gültig ab 1. Oktober 2012

© **Copyright 2012**

**by Deutscher Basketball Bund e. V.**

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.

Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179

Übersetzung aus der englischen Sprache, Zusammenstellung und verantwortlich für den Inhalt:

Dr. Norbert Esser, Albert Schencking und Jochen Böhmcker

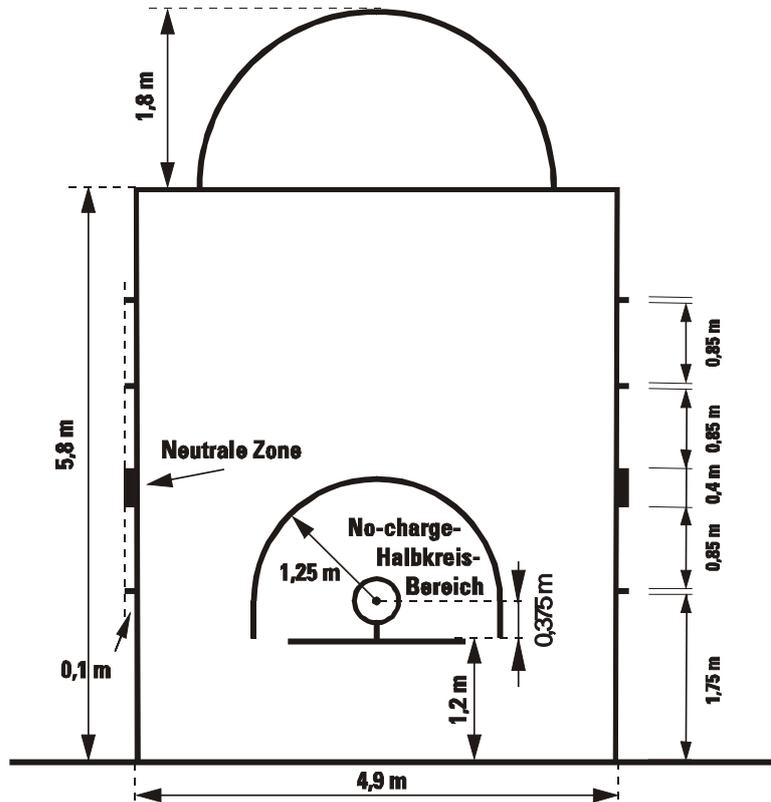


Die FIBA hat auf ihrer Sitzung des Welt-Präsidiums am 17. April 2010 in San Juan, Puerto Rico, Regeländerungen beschlossen. Diese gelten international seit der Weltmeisterschaft 2010 in Istanbul und im nationalen Bereich des DBB seit Beginn der Spielzeit 2010/2011. Im Zusammenhang mit den geänderten Spielfeldmarkierungen und der 24-Sekunden-Regel gab es besondere Bestimmungen, die jetzt keine Gültigkeit mehr haben. Weitere Änderungen beschloss die FIBA am 29. April 2012 in Rio de Janeiro, sie gelten international ab dem 1. Oktober 2012 und national mit Beginn der Spielzeit 2012/13.

Die vorliegende Unterlage ist eine Neuauflage des Faltblatts aus dem Jahr 2010, fasst die Regeländerungen 2010 und 2012 der FIBA zusammen und dient als Zusatz zum Offiziellen Regelheft 2008 des DBB.

Berücksichtigt wurden nur inhaltliche Änderungen (diese sind farbig hinterlegt), nicht aber sprachliche Präzisierungen und Umgruppierungen von Absätzen. Die Nummerierung der Artikel ist gleich geblieben, die Unternummerierung hat sich an einigen Stellen geändert. Um den Umfang dieses Beiblatts möglichst knapp zu halten, sind grundsätzlich nur die Textabschnitte aufgeführt, bei denen sich inhaltliche Änderungen ergeben haben. Dies gilt auch bei Aufzählungen.



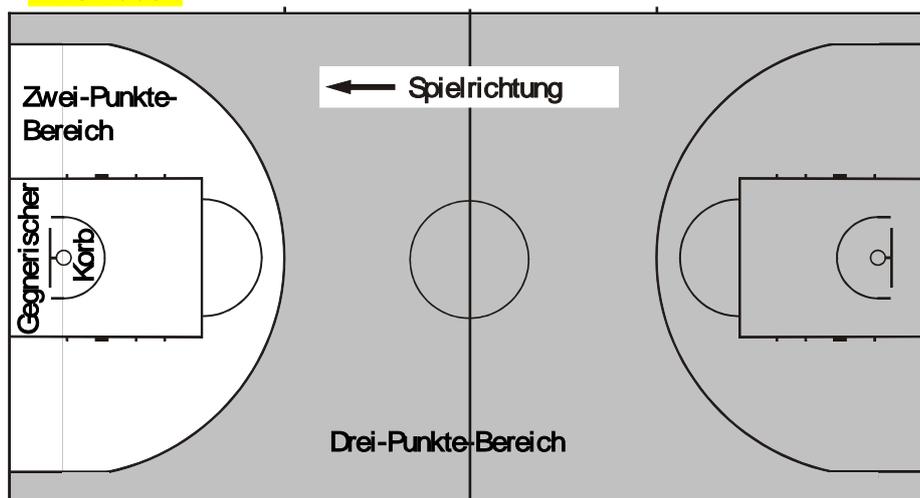


**Bild 2 Zone**

#### 2.4.4 Drei-Punkte-Bereich

Der Drei-Punkte-Bereich (Bild 1 und Bild 3) einer Mannschaft besteht aus der gesamten Spielfläche, ausgenommen des Teilbereichs in der Nähe des gegnerischen Korbs, der durch folgende Linien begrenzt ist:

- Zwei an der Endlinie beginnende und zu ihr senkrechte Linien, deren Außenkante von der Innenkante der Seitenlinien jeweils 0,90 m entfernt ist.
- Einem Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbs liegt. Der gedachte Punkt ist von der Mitte der Endlinie 1,575 m entfernt, gemessen von der Innenkante. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.



**Bild 3 Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich**

#### 2.4.6 Einwurfmarkierungen

Außerhalb des Spielfelds sind gegenüber dem Anschreibertisch an der Seitenlinie zwei Linien mit einer Länge von 0,15 m einzuzeichnen, deren Außenkante jeweils 8,325 m von der Innenkante der Endlinie entfernt ist.

#### 2.4.7 No-charge-Halbkreisbereiche

Zwei No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld einzuzeichnen. Sie sind eingegrenzt durch

- einen Halbkreis mit einem Radius von 1,25 m, gemessen vom Innenrand und gezeichnet um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden des Halbkreises werden jeweils verlängert durch
- zwei zu der Endlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375m lang sind und im Abstand von 1,20 m vom inneren Rand der Endlinie enden. Diese parallelen Linien haben voneinander einen Abstand von 2,50 m, gemessen vom jeweils inneren Rand.

Der No-charge-Halbkreisbereich wird durch eine gedachte Linie abgeschlossen, welche die beiden Enden der parallelen Linien verbindet und direkt unterhalb der Vorderfläche der Spielbretter verläuft.

Die No-charge-Halbkreislinie gehört nicht zum No-charge-Halbkreisbereich.

## **Art. 4 Mannschaften**

4.3.1 Die Spielkleidung einer Mannschaft besteht aus

- Socken, deren dominierende Farbe gleich sein muss.
- *Anmerkung: Der Absatz „Unterkleidung, die länger ist als die Shorts, darf getragen werden.“ wurde gestrichen.*

4.4.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- Folgendes **ist** erlaubt:
  - Kompressions-Armmanschetten mit derselben Farbe wie die dominierende Farbe des Spielhemds.
  - Kompressions-Strümpfe mit derselben Farbe wie die dominierende Farbe der Spielhose. Sie dürfen weder vom Oberschenkel noch vom Unterschenkel aus die Knie bedecken.
  - Farbloser, durchsichtiger Zahnschutz.
  - Farblose, durchsichtige Klebebänder für Arme, Schultern, Beine, usw.

4.4.3 Während des Spiels darf kein Spieler Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigen, weder auf seinem Körper, seinem Haar noch in sonstiger Form.

## **Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer**

7.3 Die Mannschaftsbankpersonen (Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter) sind die einzigen Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen und im Mannschaftsbankbereich verbleiben dürfen.

7.5 Während des Spiels darf entweder der Trainer oder der Trainer-Assistent stehen bleiben, aber nicht beide gleichzeitig. Sie dürfen während des Spiels ihre Spieler ansprechen, müssen dabei aber in ihrem Mannschaftsbank-Bereich bleiben. Der Trainer-Assistent hat nicht das Recht, sich an die Schiedsrichter zu wenden.

## **Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen**

8.6 Eine Spielpause endet

- zu Beginn des ersten Viertels, wenn beim Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
- zu Beginn der anderen Viertel oder Verlängerungen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

## **Art. 9 Beginn und Ende eines Spielabschnitts (Viertels) oder des Spiels**

9.1 Der erste Spielabschnitt (erstes Viertel) beginnt, wenn der Ball beim Sprungball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

9.2 Alle weiteren Spielabschnitte (Viertel oder Verlängerungen) beginnen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

## **Art. 10 Zustand des Balls**

10.2 Der Ball wird **belebt**, wenn beim

- Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

## **Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz**

12.5.2 Die Mannschaft, die beim Eröffnungssprungball keine Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

12.5.3 Die Mannschaft, die nach Ende eines Spielabschnitts den nächsten Wechselnden Ballbesitz erhält, beginnt den nächsten Spielabschnitt mit einem Einwurf an der

verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, sofern keine Freiwurf- bzw. Einwurfstrafen auszuführen sind.

## Art. 16 **Korberfolg und seine Wertung**

16.2.5 Die Spieluhr muss mindestens noch 0,3 Sekunden anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf die Ballkontrolle erlangen und einen Korbwurf versuchen kann. Wenn auf der Spieluhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden angezeigt werden, kann ein gültiger Korb nur durch direktes Tippen oder Dunking erzielt werden.

## Art. 17 **Einwurf**

17.2.3 In den folgenden Situationen wird der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt:

- Zu Beginn aller Spielabschnitte mit Ausnahme des ersten Viertels
- Nach einem oder mehreren Freiwürfen aufgrund eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls
- *Gestrichen wurde der dritte Punkt: „Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode und während der letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung, nachdem der Mannschaft eine Auszeit gewährt wurde, welcher der Ball zu einem Einwurf im Rückfeld zusteht.“*

17.2.4 Zeigt die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger während der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels und während der letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung wird nach einer Auszeit für die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dieser Einwurf von der Einwurflinie im Vorfeld dieser Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

## Art. 20 **Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)**

20.2.3 Verliert eine Mannschaft in einem Turnierwettbewerb zum zweiten Mal gemäß diesem Artikel, wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen und alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele werden annulliert.

## Art. 28 **Acht Sekunden**

### 28.1 **Regel**

28.1.1 Immer wenn

- ein Spieler in seinem Rückfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler im Rückfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt

muss diese Mannschaft innerhalb von acht Sekunden den Ball in ihr Vorfeld spielen.

28.1.2 Eine Mannschaft verursacht, dass der Ball in ihr Vorfeld geht, wenn

- der Ball von keinem Spieler kontrolliert wird und das Vorfeld berührt.
- der Ball einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit beiden Füßen vollständig in seinem Vorfeld ist.
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat.
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers im Vorfeld der ballkontrollierenden Mannschaft ist.
- während eines Dribblings vom Rückfeld ins Vorfeld beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig im Vorfeld sind.

## Art. 29 **24 Sekunden**

### 29.1 **Regel**

29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt,

muss diese Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

### 29.2 **Vorgehensweise**

29.2.1 Wird das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt

- für ein Foul oder Regelübertretung (nicht für einen Ausball) durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft,

- aus einem Grund, für den die nicht ballkontrollierende Mannschaft verantwortlich ist,
- aus einem Grund, für den keine Mannschaft verantwortlich ist, erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, die zuvor Ballkontrolle hatte. Wird der Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurück gesetzt. Wird der Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurück gesetzt:
  - Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurück gesetzt, sondern wird mit der verbleibenden Zeit wieder gestartet, bei der sie angehalten wurde.
  - Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden zurück gesetzt.

Wenn jedoch nach Meinung eines Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligt würde, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, bei der sie angehalten wurde.

## Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

### 30.1 Definition

30.1.1 Ein belebter Ball im Vorfeld einer Mannschaft geht ins Rückfeld einer Mannschaft, wenn er

- das Rückfeld berührt.
- einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat.
- einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.

30.1.2 Der Ball geht regelwidrig ins Rückfeld, wenn ein Spieler der ballkontrollierenden Mannschaft den Ball als **letzter** in seinem Vorfeld berührt hat und ein Spieler derselben Mannschaft den Ball als **erster** im Rückfeld berührt. Diese Einschränkung gilt für alle Situationen im Vorfeld einer Mannschaft einschließlich der Einwürfe. Dies gilt jedoch nicht für einen Spieler, der in seinem Vorfeld abspringt, in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt und dann im Rückfeld seiner Mannschaft landet.

### 30.2 Regel

Ein Spieler, dessen Mannschaft einen belebten Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball illegal in sein Rückfeld gelangt.

### 30.3 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

## Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

31.3.3 Wird eine Goaltending-Regelübertretung von einem Verteidiger beim letzten oder einzigen Freiwurf begangen, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und es wird ein technisches Foul gegen den Verteidiger verhängt.

## Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

### 33.5 Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert

Beim Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. (...) Dieser Abstand hängt von der Geschwindigkeit des Gegenspielers ab und beträgt nie weniger als einen normalen Schritt.

### 33.10 No-charge-Halbkreisbereich

Die No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen speziellen Bereich zur Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb zu markieren.

Bei allen Spielsituationen, in denen ein Angreifer im Sprung über die eingezeichnete No-charge-Halbkreislinie in den No-charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs verursacht, ist der Kontakt nicht als Foul durch den Angreifer zu pfeifen, wenn

- der Angreifer Ballkontrolle hat und sich in der Luft befindet und
  - auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
  - der Verteidiger sich mit beiden Füßen innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet,
- es sei denn, der Angreifer setzt dabei seine Hände, Arme, Beine oder Körper regelwidrig ein.

### Art. 38 Technisches Foul

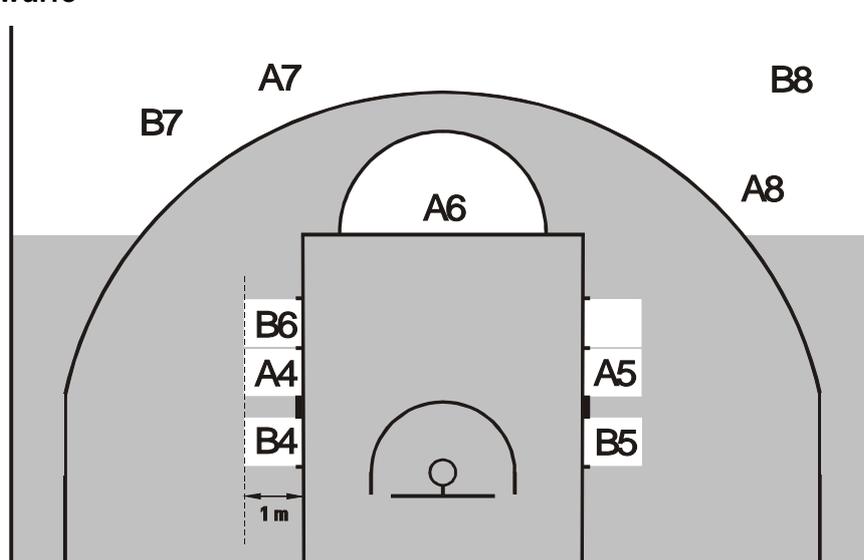
38.3.1 Ein technisches Foul ist ein Vergehen eines Spielers ohne Kontakt mit einem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:

- Ignorieren von **Verwarnungen** der Schiedsrichter.
- **Goaltending** durch einen Verteidiger bei einem letzten oder einzigen Freiwurf. Die Mannschaft des Freiwurfers erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das technische Foul gegen den Verteidiger.

### Art. 39 Gewalttätigkeit

39.3.4 Alle **von Spielern auf dem Spielfeld verursachten Foulstrafen**, die vor Beginn der Gewalttätigkeit entstanden, sind entsprechend Art. 42 (Sonderfälle) auszuführen.

### Art. 43 Freiwürfe



**Bild 6 Positionen der Spieler während der Freiwürfe**

### Art. 44 Korrigierbarer Fehler

44.2.5 Wurde ein Fehler bemerkt, der noch korrigierbar ist, gilt:

- Wurde der Spieler wegen **Verletzung**, Disqualifikation oder seines fünften Fouls ausgewechselt, muss der für ihn eingewechselte Spieler an der Korrektur des Fehlers teilnehmen.

44.3.3

Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe **und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist**, sind ersatzlos zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt.

### Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

46.12 ist autorisiert, gegebenenfalls verfügbare technische Geräte zu genehmigen und sich ihrer zu bedienen, bevor er den Anschreibebogen unterschreibt, um zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Viertels oder einer Verlängerung der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat **oder ob es sich dabei um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korberfolg handelt**.

**Anmerkung: Art. 46.12 wird derzeit im Spielbetrieb in Deutschland nicht angewendet.**

## Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers

Dem 24-Sekunden-Zeitnehmer steht eine 24-Sekunden-Uhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

50.1 Sie wird **in Gang oder wieder in Gang gesetzt**, sobald

- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.
- der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.

Das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keinen Beginn einer neuen 24-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

50.2 Bei jedem Schiedsrichterpfiff wegen

- eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht wegen eines Ausballs durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft),
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der nicht ballkontrollierenden Mannschaft,
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt,

wird die 24-Sekunden-Uhr wie folgt bedient. Sie wird

1. **gestoppt und auf 24 Sekunden zurück gestellt** und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten sichtbar sein, sobald
  - ein legaler Korb erzielt wird.
  - der Ball bei einem Wurf auf den gegnerischen Korb den Ring berührt, es sei denn der Ball verfängt sich an der Korbbefestigung.
  - die Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld erhält.
  - die Mannschaft einen oder mehrere Freiwürfe erhält.
  - die ballkontrollierende Mannschaft eine Regelverletzung begeht.
2. **gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurück gestellt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 14 oder mehr Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.
3. **gestoppt und auf 14 Sekunden zurück gestellt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 13 oder weniger Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.

50.3 Sie wird **gestoppt, aber nicht zurück gestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler dieser Mannschaft hat sich verletzt.
- Nach einer Sprungballsituation
- Nach einem Doppelfoul
- Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften

50.4 Sie wird **ausgeschaltet**, sobald in einem beliebigen Spielabschnitt der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden, und

- eine Mannschaft eine neue Ballkontrolle erhält und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 24 Sekunden anzeigt.
- die 24-Sekunden-Uhr bei einem Einwurf im Vorfeld auf 14 Sekunden zurück zu stellen wäre und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.

Das 24-Sekunden-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

C.4 Videos, Filme, Fotos oder jegliche andere Form von visuellen, elektronischen oder digitalen Geräten dürfen nur dazu benutzt werden,

- zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat und/oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korberfolg handelt.

*Anmerkung: Art. C.4 wird derzeit im Spielbetrieb in Deutschland nicht angewendet.*

# Technische Ausrüstung

## 2. Spielbrett

- 2.6. Für Wettbewerbe der Stufen 1 und 2 muss um jedes Spielbrett herum an den Innenrändern eine Beleuchtung angebracht sein, die **rot** aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt. Die Beleuchtung muss mindestens 10 mm breit sein und sich über mindestens 90% der Gesamtlänge der Spielbrettkanten erstrecken.

## 6. Polsterung

- 6.2. Die Polsterung muss einfarbig sein und an beiden Spielbrettern **und Korbstützen dieselbe Farbe haben.**
- 6.6. *Gestrichen wurde der vierte Punkt: „Die Polsterung muss für Wettbewerbe der Stufe 1 die Farbe blau gemäß NCS 0090-B10G haben.“*

## 9. Anzeigetafel

- 9.1. Bei Verwendung von Video-Anzeigetafeln muss sichergestellt sein, dass alle **erforderlichen Spielinformationen** während des Spiels **einschließlich aller Spielpausen** jederzeit sichtbar sind. Die Lesbarkeit der angezeigten Informationen muss der von digitalen Anzeigetafeln entsprechen.
- 9.2. Für den Zeitnehmer muss ein Bedienpult für die Spieluhr und für den Anschreiber-Assistenten ein separates Bedienpult für die Anzeigetafel vorhanden sein. **Computertastaturen dürfen zur Eingabe von Daten auf die Anzeigetafel verwendet werden, die Anzeigetafel darf aber nur mit speziellen Bedienpulten bedient werden.** Beide Bedienpulte müssen eine leicht zu bedienende Korrekturmöglichkeit von falschen Eingaben und eine Speichermöglichkeit der aktuellen Spieldaten von mindestens 30 Minuten haben.
- 9.3. Die Anzeigetafel muss Folgendes enthalten bzw. folgende Daten anzeigen:
- **Für Stufe 1 und 2** die Nummern der einzelnen Spieler, und bei Spielen der Stufe 1 die zugehörigen Nachnamen mit mindestens 12 Stellen.
  - **Die Namen der Mannschaften, angezeigt mit jeweils mindestens 3 Stellen.**
  - *Gestrichen wurde der Punkt: „Die Mannschaft, die bei der nächsten Sprungballsituation den Einwurf erhält.“*
- 9.6. **Die Gerätehersteller müssen sich auf ein gemeinsames Kommunikations-Protokoll zwischen Anzeigetafeln, 24-Sekunden-Uhr und Bedienelementen einigen, damit eine Kombination verschiedener Produkte möglich ist.**

## 10. 24-Sekunden-Uhr

- 10.2. **Die 24-Sekunden-Uhr muss (jetzt auch)**
- **von 14 Sekunden aus gestartet werden können.**
- 10.3. **Für die Stufen 1 und 2 muss** die 24-Sekunden-Uhr mit der Hauptspieluhr so verbunden sein, dass:
- beim Stoppen der Hauptspieluhr die 24-Sekunden-Uhr ebenfalls anhält.
  - vom Start der Hauptspieluhr an die Möglichkeit besteht, die Anlage manuell zu starten.
  - bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Hauptspieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, falls erforderlich.
- 10.4. **Für die Stufen 1 und 2 muss** die 24-Sekunden-Anzeige (Bild 9) zusammen mit einer zusätzlichen Spieluhr und einem hellen roten Licht
- sowohl hinter und oberhalb eines jeden Spielbretts in einem Abstand von mindestens 300 mm angebracht sein (Bild 1) oder von der Decke herabhängen.
  - unterschiedliche Farben bei den Ziffern der 24-Sekunden-Uhr und der zusätzlichen Spieluhr haben.

## 15. Spielboden

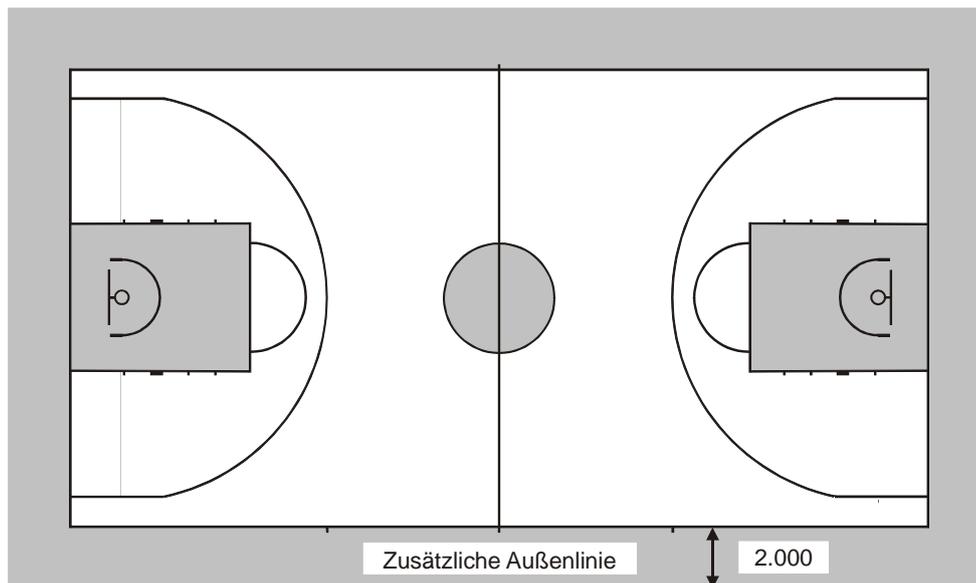
- 15.7. Der Spielboden muss bewegliche oder am Boden befestigte Korbanlagen so tragen können, dass die Eigenschaften der Korbanlagen nicht beeinträchtigt werden. **Umgekehrt muss die mobile Korbanlage so konstruiert sein, dass sich ihr Gewicht über eine größere Auflagefläche verteilt, um in der Spielposition und beim Transport die Gefahr einer Beschädigung des Bodens auszuschließen.**

## 16. Spielfeld

16.1 Das Spielfeld wird markiert

- gemäß den Offiziellen Basketball-Regeln durch eine 50 mm breite Grenzlinie.
- mit einer zusätzlichen, mindestens 2.000 mm breiten Außenlinie, die eine stark unterschiedliche Farbe haben muss.

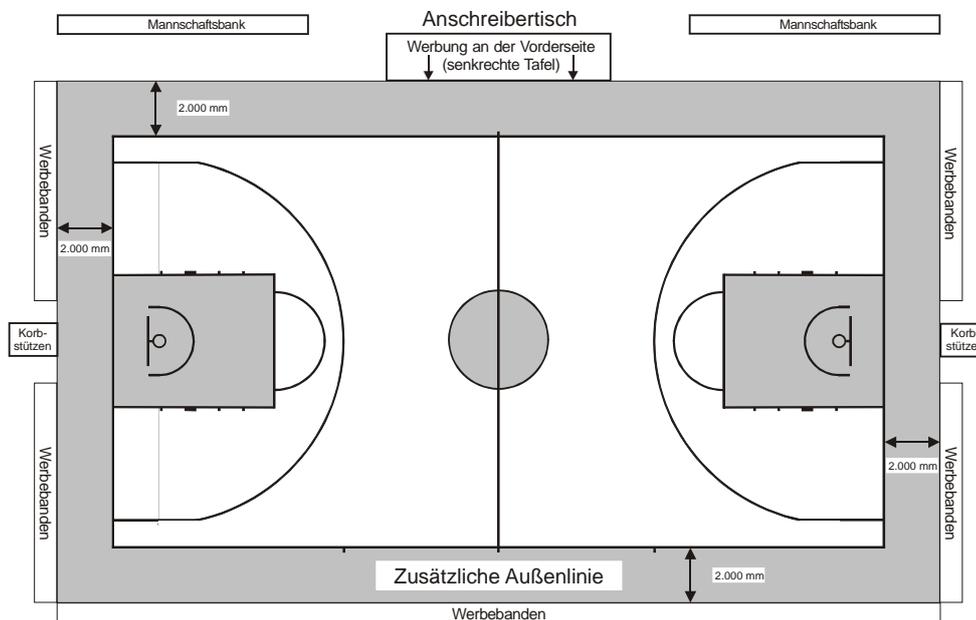
Die Farbe dieser zusätzlichen Außenlinie muss mit der des Mittelkreises (sofern farbig angelegt) und der Zonen identisch sein.



**Bild 11 Spielfeld**

## 18. Werbebanden

18.4 Für Wettbewerbe der Stufe 1 dürfen nur motorbetriebene Wechsel- oder digitale Werbebanden verwendet werden.



**Bild 12 Werbung im Spielfeldbereich**

# Offizielle Basketball – Regeln 2012 für Männer und Frauen



**FIBA**

We Are Basketball

Gültig ab 1. Oktober 2012

© Copyright 2012

by Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.  
Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179  
Übersetzung aus der englischen Sprache, Zusammenstellung und verantwortlich für den Inhalt:  
Dr. Norbert Esser, Albert Schencking und Jochen Böhmcker



Die FIBA hat auf ihrer Sitzung des Welt-Präsidiums am 17. April 2010 in San Juan, Puerto Rico, Regeländerungen beschlossen. Diese gelten international seit der Weltmeisterschaft 2010 in Istanbul und im nationalen Bereich des DBB seit Beginn der Spielzeit 2010/2011. Im Zusammenhang mit den geänderten Spielfeldmarkierungen und der 24-Sekunden-Regel gab es besondere Bestimmungen, die jetzt keine Gültigkeit mehr haben. Weitere Änderungen beschloss die FIBA am 29. April 2012 in Rio de Janeiro, sie gelten international ab dem 1. Oktober 2012 und national mit Beginn der Spielzeit 2012/13.

Die vorliegende Unterlage ist eine Neuauflage des Faltblatts aus dem Jahr 2010, fasst die Regeländerungen 2010 und 2012 der FIBA zusammen und dient als Zusatz zum Offiziellen Regelheft 2008 des DBB.

Berücksichtigt wurden nur inhaltliche Änderungen (diese sind farbig hinterlegt), nicht aber sprachliche Präzisierungen und Umgruppierungen von Absätzen. Die Nummerierung der Artikel ist gleich geblieben, die Unternummerierung hat sich an einigen Stellen geändert. Um den Umfang dieses Beiblatts möglichst knapp zu halten, sind grundsätzlich nur die Textabschnitte aufgeführt, bei denen sich inhaltliche Änderungen ergeben haben. Dies gilt auch bei Aufzählungen.

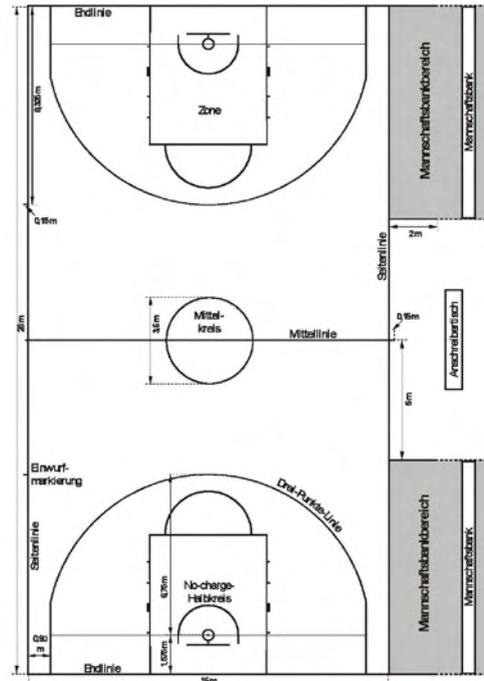


Bild 1 Vorschriftsmäßiges Spielfeld

2.4.3 Freiwurflinien, Zonen und Plätze an der Zone

Die Zonen sind auf dem Spielfeld zu markierende rechteckige Flächen, jeweils begrenzt durch die Endlinie, die verlängerte Freiwurflinie und durch zwei Linien, die vom äußeren Rand gemessen, vom Mittelpunkt der Endlinie jeweils 2,45 m entfernt beginnen und an den Endpunkten der verlängerten Freiwurflinie enden. Diese Linien mit Ausnahme der Endlinie sind Teil der Zone. Die Fläche der Zonen muss einfarbig angelegt sein.

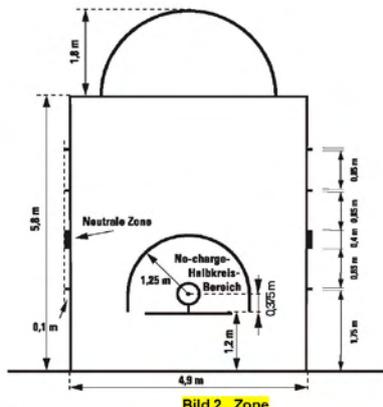


Bild 2 Zone

2.4.4 Drei-Punkte-Bereich

Der Drei-Punkte-Bereich (Bild 1 und Bild 3) einer Mannschaft besteht aus der gesamten Spielfläche, ausgenommen des Teilbereichs in der Nähe des gegnerischen Korbs, der durch folgende Linien begrenzt ist:

- Zwei an der Endlinie beginnende und zu ihr senkrechte Linien, deren Außenkante von der Innenkante der Seitenlinien jeweils 0,90 m entfernt ist.
- Einem Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbs liegt. Der gedachte Punkt ist von der Mitte der Endlinie 1,575 m entfernt, gemessen von der Innenkante. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

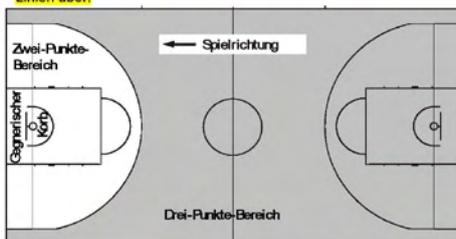


Bild 3 Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich

2.4.6 Einwurfmarkierungen

Außerhalb des Spielfelds sind gegenüber dem Anschreibertisch an der Seitenlinie zwei Linien mit einer Länge von 0,15 m einzuzichnen, deren Außenkante jeweils 8,325 m von der Innenkante der Endlinie entfernt ist.

2.4.7 No-charge-Halbkreisbereiche

Zwei No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld einzuzichnen. Sie sind eingegrenzt durch

- einen Halbkreis mit einem Radius von 1,25 m, gemessen vom Innenrand und gezeichnet um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden des Halbkreises werden jeweils verlängert durch
- zwei zu der Endlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375 m lang sind und im Abstand von 1,20 m vom inneren Rand der Endlinie enden. Diese parallelen Linien haben voneinander einen Abstand von 2,50 m, gemessen vom jeweils inneren Rand.

Der No-charge-Halbkreisbereich wird durch eine gedachte Linie abgeschlossen, welche die beiden Enden der parallelen Linien verbindet und direkt unterhalb der Vorderfläche der Spielbretter verläuft. Die No-charge-Halbkreislinie gehört nicht zum No-charge-Halbkreisbereich.

Art. 4 Mannschaften

4.3.1 Die Spielkleidung einer Mannschaft besteht aus

- Socken, deren dominierende Farbe gleich sein muss.
- Anmerkung: Der Absatz „Unterkleidung, die länger ist als die Shorts, darf getragen werden.“ wurde gestrichen.

4.4.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- Folgendes ist erlaubt:
  - Kompressions-Armmanschetten mit derselben Farbe wie die dominierende Farbe des Spielhemds.
  - Kompressions-Strümpfe mit derselben Farbe wie die dominierende Farbe der Spielhose. Sie dürfen weder vom Oberschenkel noch vom Unterschenkel aus die Knie bedecken.
  - Farbloser, durchsichtiger Zahnschutz.
  - Farblose, durchsichtige Klebebänder für Arme, Schultern, Beine, usw.

4.4.3 Während des Spiels darf kein Spieler Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigen, weder auf seinem Körper, seinem Haar noch in sonstiger Form.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

7.3 Die Mannschaftsbankpersonen (Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter) sind die einzigen Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen und im Mannschaftsbankbereich verbleiben dürfen.

7.5 Während des Spiels darf entweder der Trainer oder der Trainer-Assistent stehen bleiben, aber nicht beide gleichzeitig. Sie dürfen während des Spiels ihre Spieler ansprechen, müssen dabei aber in ihrem Mannschaftsbank-Bereich bleiben. Der Trainer-Assistent hat nicht das Recht, sich an die Schiedsrichter zu wenden.

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

8.6 Eine Spielpause endet

- zu Beginn des ersten Viertels, wenn beim Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
- zu Beginn der anderen Viertel oder Verlängerungen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Art. 9 Beginn und Ende eines Spielabschnitts (Viertels) oder des Spiels

9.1 Der erste Spielabschnitt (erstes Viertel) beginnt, wenn der Ball beim Sprungball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

9.2 Alle weiteren Spielabschnitte (Viertel oder Verlängerungen) beginnen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Art. 10 Zustand des Balls

10.2 Der Ball wird belebt, wenn beim

- Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

12.5.1 Die Mannschaft, die beim Eröffnungssprungball keine Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

12.5.2 Die Mannschaft, die nach Ende eines Spielabschnitts den nächsten Wechselnden Ballbesitz erhält, beginnt den nächsten Spielabschnitt mit einem Einwurf an der

verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, sofern keine Freiwurf- bzw. Einwurfstrafen auszuführen sind.

**Art. 16 Korberfolg und seine Wertung**

16.2.5 Die Spieluhr muss mindestens noch 0,3 Sekunden anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf die Ballkontrolle erlangen und einen Korbwurf versuchen kann. Wenn auf der Spieluhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden angezeigt werden, kann ein gültiger Korb nur durch direktes Tippen oder Dunking erzielt werden.

**Art. 17 Einwurf**

17.2.3 In den folgenden Situationen wird der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt:

- Zu Beginn aller Spielabschnitte mit Ausnahme des ersten Viertels
- Nach einem oder mehreren Freiwürfen aufgrund eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls
- Gestrichen wurde der dritte Punkt, „Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode und während der letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung, nachdem der Mannschaft eine Auszeit gewährt wurde, welcher der Ball zu einem Einwurf im Rückfeld zusteht.“

17.2.4 Zeigt die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger während der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels und während der letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung wird nach einer Auszeit für die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dieser Einwurf von der Einwurflinie im Vorfeld dieser Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

**Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)**

20.2.3 Verliert eine Mannschaft in einem Turnierwettbewerb zum zweiten Mal gemäß diesem Artikel, wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen und alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele werden annulliert.

**Art. 28 Acht Sekunden**

**28.1 Regel**

28.1.1 Immer wenn

- ein Spieler in seinem Rückfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler im Rückfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwurfers in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt

muss diese Mannschaft innerhalb von acht Sekunden den Ball in ihr Vorfeld spielen.

28.1.2 Eine Mannschaft verursacht, dass der Ball in ihr Vorfeld geht, wenn

- der Ball von keinem Spieler kontrolliert wird und das Vorfeld berührt,
- der Ball einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit beiden Füßen vollständig in seinem Vorfeld ist,
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat,
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers im Vorfeld der ballkontrollierenden Mannschaft ist,
- während eines Dribblings vom Rückfeld ins Vorfeld beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig im Vorfeld sind.

**Art. 29 24 Sekunden**

**29.1 Regel**

29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
  - nach einem Einwurf der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt,
- muss diese Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

**29.2 Vorgehensweise**

29.2.1 Wird das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt

- für ein Foul oder Regelübertretung (nicht für einen Ausball) durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft,

- aus einem Grund, für den die nicht ballkontrollierende Mannschaft verantwortlich ist,

- aus einem Grund, für den keine Mannschaft verantwortlich ist,

erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, die zuvor Ballkontrolle hatte. Wird der Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurück gesetzt.

Wird der Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurück gesetzt:

- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurück gesetzt, sondern wird mit der verbleibenden Zeit wieder gestartet, bei der sie angehalten wurde,
- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden zurück gesetzt.

Wenn jedoch nach Meinung eines Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligt würde, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, bei der sie angehalten wurde.

**Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld**

**30.1 Definition**

30.1.1 Ein belebter Ball im Vorfeld einer Mannschaft geht ins Rückfeld einer Mannschaft, wenn er

- das Rückfeld berührt,
- einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat,
- einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.

30.1.2 Der Ball geht regelwidrig ins Rückfeld, wenn ein Spieler der ballkontrollierenden Mannschaft den Ball als letzter in seinem Vorfeld berührt hat und ein Spieler derselben Mannschaft den Ball als erster im Rückfeld berührt.

Diese Einschränkung gilt für alle Situationen im Vorfeld einer Mannschaft einschließlich der Einwürfe. Dies gilt jedoch nicht für einen Spieler, der in seinem Vorfeld abspringt, in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt und dann im Rückfeld seiner Mannschaft landet.

**30.2 Regel**

Ein Spieler, dessen Mannschaft einen belebten Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball illegal in sein Rückfeld gelangt.

**30.3 Strafe**

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle der Regelverletzung zuerkannt, ausgenommen direkt hinter dem Spielfeld.

**Art. 31 Goaltending und Stören des Balls**

31.3.3 Wird eine Goaltending-Regelübertretung von einem Verteidiger beim letzten oder einzigen Freiwurf begangen, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und es wird ein technisches Foul gegen den Verteidiger verhängt.

**Art. 33 Kontakt (Grundsätze)**

**33.5 Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert**

Beim Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. (...) Dieser Abstand hängt von der Geschwindigkeit des Gegenspielers ab und beträgt nie weniger als einen normalen Schritt.

**33.10 No-charge-Halbkreisbereich**

Die No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen speziellen Bereich zur Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb zu markieren.

Bei allen Spielsituationen, in denen ein Angreifer im Sprung über die eingezeichnete No-charge-Halbkreislinie in den No-charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs verursacht, ist der Kontakt nicht als Foul durch den Angreifer zu pfeifen, wenn

- der Angreifer Ballkontrolle hat und sich in der Luft befindet und
  - auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
  - der Verteidiger sich mit beiden Füßen innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet,
- es sei denn, der Angreifer setzt dabei seine Hände, Arme, Beine oder Körper regelwidrig ein.

**Art. 38 Technisches Foul**

38.3.1 Ein technisches Foul ist ein Vergehen eines Spielers ohne Kontakt mit einem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:

- Ignorieren von Verwarnungen der Schiedsrichter,
- Goaltending durch einen Verteidiger bei einem letzten oder einzigen Freiwurf. Die Mannschaft des Freiwurfers erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das technische Foul gegen den Verteidiger.

**Art. 39 Gewalttätigkeit**

39.3.4 Alle von Spielern auf dem Spielfeld verursachten Foulstrafen, die vor Beginn der Gewalttätigkeit entstanden, sind entsprechend Art. 42 (Sonderfälle) auszuführen.

**Art. 43 Freiwürfe**

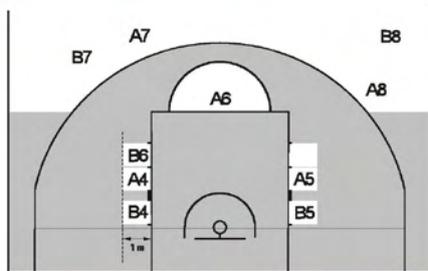


Bild 6 Positionen der Spieler während der Freiwürfe

**Art. 44 Korrigierbarer Fehler**

44.2.5 Würde ein Fehler bemerkt, der noch korrigierbar ist, gilt:

- Würde der Spieler wegen Verletzung, Disqualifikation oder seines fünften Fouls ausgewechselt, muss der für ihn eingewechselte Spieler an der Korrektur des Fehlers teilnehmen.

44.3.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist, sind ersatzlos zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt.

**Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters**

46.12 ist autorisiert, gegebenenfalls verfügbare technische Geräte zu genehmigen und sich ihrer zu bedienen, bevor er den Anschreibebogen unterschreibt, um zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Viertels oder einer Verlängerung der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat oder ob es sich dabei um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korbwurf handelt.

Anmerkung: Art. 46.12 wird derzeit im Spielbetrieb in Deutschland nicht angewendet.

**Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers**

Dem 24-Sekunden-Zeitnehmer steht eine 24-Sekunden-Uhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

50.1

- Sie wird in Gang oder wieder in Gang gesetzt, sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.

• der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.

Das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keinen Beginn einer neuen 24-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

50.2

Bei jedem Schiedsrichterpfiff wegen

- eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht wegen eines Ausballs durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft),
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der nicht ballkontrollierenden Mannschaft,

• einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt,

wird die 24-Sekunden-Uhr wie folgt bedient. Sie wird

1. gestoppt und auf 24 Sekunden zurück gestellt und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten sichtbar sein, sobald
  - ein legaler Korb erzielt wird,
  - der Ball bei einem Wurf auf den gegnerischen Korb den Ring berührt, es sei denn der Ball verfrängt sich an der Korbbefestigung,
  - die Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld erhält,
  - die Mannschaft einen oder mehrere Freiwürfe erhält,
  - die ballkontrollierende Mannschaft eine Regelverletzung begeht.
2. gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurück gestellt, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 14 oder mehr Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.
3. gestoppt und auf 14 Sekunden zurück gestellt, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 13 oder weniger Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.

50.3

Sie wird gestoppt, aber nicht zurück gestellt, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler dieser Mannschaft hat sich verletzt.
- Nach einer Sprungballsituation
- Nach einem Doppelfoul
- Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften

50.4

Sie wird ausgeschaltet, sobald in einem beliebigen Spielabschnitt der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden, und

- eine Mannschaft eine neue Ballkontrolle erhält und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 24 Sekunden anzeigt,
- die 24-Sekunden-Uhr bei einem Einwurf im Vorfeld auf 14 Sekunden zurück zu stellen wäre und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.

Das 24-Sekunden-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

C.4

Videos, Filme, Fotos oder jegliche andere Form von visuellen, elektronischen oder digitalen Geräten dürfen nur dazu benutzt werden,

- zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Spielabschnitts der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat und/oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korbwurf handelt.

Anmerkung: Art. C.4 wird derzeit im Spielbetrieb in Deutschland nicht angewendet.

## Technische Ausrüstung

2. **Spielbrett**
- 2.6. Für Wettbewerbe der Stufen 1 und 2 muss um jedes Spielbrett herum an den Innenrändern eine Beleuchtung angebracht sein, die rot aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt. Die Beleuchtung muss mindestens 10 mm breit sein und sich über mindestens 90% der Gesamtlänge der Spielbrettkanten erstrecken.
6. **Polsterung**
- 6.2. Die Polsterung muss einfarbig sein und an beiden Spielbrettern und Korbstützen dieselbe Farbe haben.
- 6.6. Gestrichen wurde der vierte Punkt: „Die Polsterung muss für Wettbewerbe der Stufe 1 die Farbe blau gemäß NCS 0090-B10G haben.“
9. **Anzeigetafel**
- 9.1. Bei Verwendung von Video-Anzeigetafeln muss sichergestellt sein, dass alle erforderlichen Spielinformationen während des Spiels einschließlich aller Spielpausen jederzeit sichtbar sind. Die Lesbarkeit der angezeigten Informationen muss der von digitalen Anzeigetafeln entsprechen.
- 9.2. Für den Zeitnehmer muss ein Bedienpult für die Spieluhr und für den Anstreiber-Assistenten ein separates Bedienpult für die Anzeigetafel vorhanden sein. Computertastaturen dürfen zur Eingabe von Daten auf die Anzeigetafel verwendet werden, die Anzeigetafel darf aber nur mit speziellen Bedienpulten bedient werden. Beide Bedienpulte müssen eine leicht zu bedienende Korrekturmöglichkeit von falschen Eingaben und eine Speichermöglichkeit der aktuellen Spieldaten von mindestens 30 Minuten haben.
- 9.3. Die Anzeigetafel muss Folgendes enthalten bzw. folgende Daten anzeigen:
- Für Stufe 1 und 2 die Nummern der einzelnen Spieler, und bei Spielen der Stufe 1 die zugehörigen Nachnamen mit mindestens 12 Stellen.
  - Die Namen der Mannschaften, angezeigt mit jeweils mindestens 3 Stellen.
  - Gestrichen wurde der Punkt: „Die Mannschaft, die bei der nächsten Sprungballsituation den Einwurf erhält.“
- 9.6. Die Gerätehersteller müssen sich auf ein gemeinsames Kommunikations-Protokoll zwischen Anzeigetafeln, 24-Sekunden-Uhr und Bedienelementen einigen, damit eine Kombination verschiedener Produkte möglich ist.
10. **24-Sekunden-Uhr**
- 10.2. Die 24-Sekunden-Uhr muss (jetzt auch)
- von 14 Sekunden aus gestartet werden können.
- 10.3. Für die Stufen 1 und 2 muss die 24-Sekunden-Uhr mit der Hauptspieluhr so verbunden sein, dass:
- beim Stoppen der Hauptspieluhr die 24-Sekunden-Uhr ebenfalls anhält.
  - vom Start der Hauptspieluhr an die Möglichkeit besteht, die Anlage manuell zu starten.
  - bei Ablauf der 24 Sekunden und Ertönen des Signals die Hauptspieluhr weiterläuft. Diese kann jedoch manuell gestoppt werden, falls erforderlich.
- 10.4. Für die Stufen 1 und 2 muss die 24-Sekunden-Anzeige (Bild 9) zusammen mit einer zusätzlichen Spieluhr und einem hellen roten Licht
- sowohl hinter und oberhalb eines jeden Spielbretts in einem Abstand von mindestens 300 mm angebracht sein (Bild 1) oder von der Decke herabhängen.
  - unterschiedliche Farben bei den Ziffern der 24-Sekunden-Uhr und der zusätzlichen Spieluhr haben.
15. **Spielboden**
- 15.7. Der Spielboden muss bewegliche oder am Boden befestigte Korbanlagen so tragen können, dass die Eigenschaften der Korbanlagen nicht beeinträchtigt werden. Umgekehrt muss die mobile Korbanlage so konstruiert sein, dass sich ihr Gewicht über eine größere Auflagefläche verteilt, um in der Spielposition und beim Transport die Gefahr einer Beschädigung des Bodens auszuschließen.

## 16. Spielfeld

16.1

Das Spielfeld wird markiert

- gemäß den Offiziellen Basketball-Regeln durch eine 50 mm breite Grenzlinie.
- mit einer zusätzlichen, mindestens 2.000 mm breiten Außenlinie, die eine stark unterschiedliche Farbe haben muss.

Die Farbe dieser zusätzlichen Außenlinie muss mit der des Mittelkreises (sofern farbig angelegt) und der Zonen identisch sein.

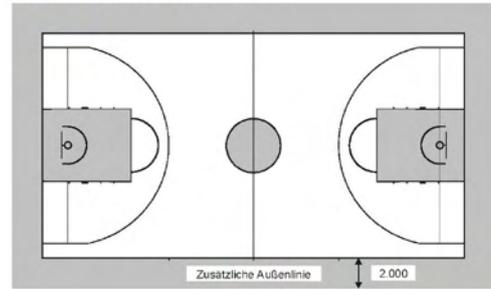


Bild 11 Spielfeld

## 18. Werbeanlagen

18.4 Für Wettbewerbe der Stufe 1 dürfen nur motorbetriebene Wechsel- oder digitale Werbeanlagen verwendet werden.

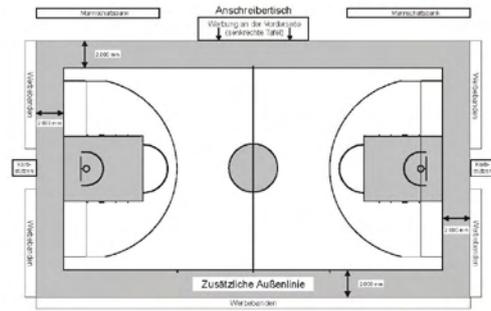


Bild 12 Werbung im Spielfeldbereich