

Kurzfassung der wichtigsten Änderungen der Offiziellen Basketball - Regeln 2004 gegenüber der Saison 2003/04

Stand: 19. Juli 2004

- 1) **Ballgröße:** Für alle weiblichen Wettbewerbe ist Ballgröße 6 (männliche Wettbewerbe wie bisher: Ballgröße 7) vorgeschrieben.
Anmerkung: Für den Bereich des Deutschen Basketball - Bundes hat das DBB-Präsidium festgelegt, dass spätestens nach einer Übergangszeit von zwei Jahren die Ballgröße 6 für alle weiblichen Wettbewerbe in Deutschland einzuführen ist.
- 2) **Anzahl Spieler:** In allen Spielen sind 12 Spieler einsatzberechtigt.
- 3) **Spielernummern:** Bei nationalen Wettbewerben sind ein- und zweistellige Spielernummern erlaubt, während bei allen FIBA - Wettbewerben die Einschränkung auf die Nummern 4 bis 15 bestehen bleibt.
Anmerkung: Die zuständigen Gremien (DBB, BBL, DBBL, etc.) und Gliederungen (Landesverbände, Bezirke, Kreise) können entscheiden, welche Rückennummern sie zulassen wollen.
- 4) **Verletzung eines Spielers:** Ein verletzter oder blutender Spieler muss nicht ausgewechselt werden, wenn er während einer sofort folgenden Auszeit - egal von welcher Mannschaft - erfolgreich behandelt wird.
- 5) **Rechte des Trainers und Trainer-Assistenten:** Nur noch der Trainer darf während des Spiels auf Dauer stehen.
- 6) **Wahl des Korbs und der Mannschaftsbank:** Bei allen Spielen hat die im Programm zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) ihre Mannschaftsbank vom Anschreiber aus gesehen links und beginnt das Spiel auf den rechten Korb. Wenn sich beide Mannschaften einig sind, können sie Mannschaftsbänke und/oder Körbe auch tauschen.
Anmerkung: Die zuständigen Gremien (DBB, BBL, DBBL, etc.) und Gliederungen (Landesverbände, Bezirke, Kreise) können entscheiden, ob sie eine grundsätzliche Einigung der beteiligten Mannschaften herbeiführen wollen.
- 7) **Nur ein Sprungball pro Spiel:** Während eines Spiels einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur noch einen einzigen Sprungball, und zwar zu Spielbeginn. Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung.
Anmerkung: Eine Ausnahme ist unvermeidlich, nämlich dann, wenn es unmittelbar nach dem legalen Tipp aus diesem Eröffnungs-Sprungball sofort zu einer Sprungballsituation kommt (Halteball, unklarer Ausball etc.), ohne dass eine Mannschaft schon die Ballkontrolle erlangt hatte. In diesem Fall wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt. Die Spieluhr wird nicht zurück gestellt, da das Spiel bereits begonnen hat.
- 8) **Auszeit und Spielerwechsel:**
 - Sind ein oder mehrere Freiwürfe auszuführen, kann Spielerwechsel oder Auszeit so lange beantragt werden, bis der Ball dem Freierwerfer zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.
 - Nach einer Regelübertretung dürfen beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen.
 - Bei der Ausführung einer Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul ist zwischen dem letzten Freiwurf und dem nachfolgenden Einwurf von der Mittellinie für beide Mannschaften Spielerwechsel oder Auszeit möglich.
- 9) **Drei Sekunden:** Während seine Mannschaft Kontrolle über einen belebten Ball im Vorfeld hat und die Spieluhr läuft, darf ein Spieler nicht länger als drei Sekunden in der Begrenzten Zone des Gegners bleiben.

- 10) Acht Sekunden:** Die acht Sekunden beginnen nach einer Unterbrechung nicht von vorne, sondern werden weiter gezählt, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Rückfeld erhält nach
- einem Ausball, einer Sprungballsituation oder einem Doppelfoul.
 - einer Verletzung eines Spielers der einwerfenden Mannschaft.
 - Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.

Anmerkung: Der folgende Schiedsrichter muss nach einem Einwurf im Rückfeld beide Mannschaften über die verbleibende Zeit informieren, falls der angreifenden Mannschaft weniger als acht Sekunden verbleiben, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

11) 24 Sekunden:

- Die 24-Sekunden-Anlage wird auch dann nicht zurück gesetzt, wenn nach einer Sprungballsituation oder nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften dieselbe Mannschaft Einwurf erhält, die vorher Ballkontrolle hatte.
- Wenn das 24-Sekunden-Signal irrtümlich ertönt, wird das Signal - unabhängig davon, ob eine Mannschaft Ballkontrolle hat oder nicht - nicht beachtet und das Spiel läuft weiter, sofern dadurch die Mannschaft in Ballkontrolle nicht benachteiligt wird.
- Wenn bei einem Korbwurf das 24-Sekunden-Signal ertönt und anschließend der Ball nicht den Ring berührt, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn die bis dahin verteidigende Mannschaft erlangt eindeutig die Ballkontrolle. In diesem Fall geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter.

- 12) Goaltending und Stören des Balls:** Wenn der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, dann ein Schiedsrichter pfeift oder das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode ertönt, und dann der Ball den Ring berührt, darf anschließend kein Spieler den Ball berühren, solange dieser noch in den Korb gehen kann.

- 13) Disqualifizierendes Foul:** Mit seinem zweiten unsportlichen Foul ist ein Spieler gleichzeitig disqualifiziert.

Anmerkung: Die Vorgehensweise ist analog zur Disqualifikation eines Trainers nach dessen z.B. zweitem technischen C-Foul.

14) Technisches Foul:

- Die Strafe für ein technisches Foul beträgt immer zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz von der Mittellinie, unabhängig davon, gegen wen (Spieler, Trainer, Mannschaftsbegleiter) und wann (während der Spielzeit oder Spielpause) es verhängt wird.
 - Bei einem technischen Foul vor Spielbeginn werden nur die zwei Freiwürfe ausgeführt, der Einwurf entfällt und dann beginnt das Spiel mit Sprungball.
 - Bei einem technischen Foul während einer sonstigen Spielpause werden zu Beginn des folgenden Viertels oder einer Verlängerung zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf von der Mittellinie ausgeführt. Der Einwurfanzeiger bleibt in seiner Stellung.
- Auf technisches Foul gegen einen Spieler kann entschieden werden, wenn ein Spieler sich absichtlich hinfallen lässt, um ein gegnerisches Foul vorzutäuschen („Schwalbe“).

- 15) Korrigierbare Fehler:** Bei einem falschen Freierwerfer werden die erzielten Punkte gestrichen. Die Freiwürfe werden nicht durch den richtigen Freierwerfer nachgeholt.

16) Für Schiedsrichter und Kampfrichter gilt:

- Die Schiedsrichter müssen einheitliche offizielle Schiedsrichterkleidung tragen, aber: Das offizielle Schiedsrichterhemd muss nicht mehr grau sein.
- Die Kampfrichter müssen einheitlich gekleidet sein.
- Der Anschreiber dreht in der Halbzeitpause den Einwurfanzeiger in Gegenwart des 1. Schiedsrichters um.
- Der vordere Schiedsrichter führt alle Freiwürfe aus.
- Die Schiedsrichter wechseln nach einem Foul nicht die Seiten, wenn der vordere Schiedsrichter ein Foul gegen einen Angreifer oder der folgende Schiedsrichter ein Foul gegen einen Verteidiger pfeift.
- Die Kampfrichter tragen auf dem Anschreibebogen nach Beendigung des Spiels ihren Namen in GROSSBUCHSTABEN ein. Sie brauchen keine Unterschrift mehr leisten.