

MANNSCHAFTEN UND TRAINER (1/4)

- In allen Spielen sind **12** Spieler einsatzberechtigt.
- Bei nationalen Wettbewerben sind **(alle)** ein- und zweistelligen Spielernummern erlaubt.

Anmerkung: Die zuständigen Gremien (DBB, BBL, DBBL, etc.) und Gliederungen (Landesverbände, Bezirke, Kreise) können entscheiden, welche Rückennummern sie zulassen wollen.

MANNSCHAFTEN UND TRAINER (2/4)

- Während einer Auszeit oder Spielpause wird ein Ersatzspieler zum Spieler, sobald er sich beim **Anschreiber** zum Einwechseln meldet.
- **Nur der Trainer** darf während des Spiels auf Dauer stehen.
- In allen Fällen, bei denen der Freiwurfer nicht durch die Regeln festgelegt ist, bestimmt **der Trainer** den Freiwurfer.

MANNSCHAFTEN UND TRAINER (3/4)

- Ein verletzter oder blutender Spieler muss **nicht** ausgewechselt werden, wenn er während einer sofort folgenden Auszeit - **egal von welcher Mannschaft** - erfolgreich behandelt wird.
- Ist ein verletzter Spieler nicht umgehend (innerhalb etwa 15 Sekunden) wieder spielbereit oder muss er behandelt werden, **muss er das Spielfeld verlassen.**

Anmerkung: Die Möglichkeit, ihn auf Kosten einer Auszeit im Spiel zu behalten, ist entfallen.

MANNSCHAFTEN UND TRAINER (4/4)

- Mit Zustimmung eines Schiedsrichters dürfen Trainer, Trainer - Assistent, **Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter** das Spielfeld betreten, um sich um einen verletzten Spieler zu kümmern, bevor dieser ausgewechselt wird.

Anmerkung: Die Dauer einer erforderlichen Spielunterbrechung (Spieler liegt verletzt auf Spielfeld) ist nicht nach oben begrenzt.

MANNSCHAFTSBANK UND KORB

- 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.

SPRUNGBALL UND WECHSELNDER BALLBESITZ (1/3)

- Während eines Spiels einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es **nur noch einen einzigen Sprungball**, und zwar zu **Spielbeginn**.

Anmerkung: Entsteht aus dem Eröffnungssprungball sofort eine Sprungballsituation (Halteball, unklarer Ausball etc.), wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt. Die Spieluhr wird nicht zurück gestellt, da das Spiel bereits begonnen hat.

SPRUNGBALL UND WECHSELNDER BALLBESITZ (2/3)

- Bei **allen** anderen Sprungballsituationen kommt der **Einwurfanzeiger** zur Anwendung.
- Geraten während einer Halteball-Situation ein oder mehrere beteiligte Spieler dabei ins **Aus** oder in ihr **Rückfeld**, entsteht **dennoch** eine Sprungballsituation.

SPRUNGBALL UND WECHSELNDER BALLBESITZ (3/3)

- **Der Wechselnde Ballbesitz**
 - **beginnt**, sobald der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
 - **endet**, sobald
 - der Ball nach dem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld legal berührt oder legal berührt wird.
 - die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.
 - ein belebter Ball sich nach dem Einwurf an der Korbbefestigung verfängt.

AUSZEIT UND SPIELERWECHSEL

- Eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit **endet**, wenn der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen 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.

„DREI SEKUNDEN“- REGEL

- 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.

„ACHT SEKUNDEN“- REGEL

- 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
 - Ausball, Sprungballsituation oder Doppelfoul.
 - 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.

„24 - SEKUNDEN“ – REGEL (1/2)

- Ertönt bei einem **Korbwurf** das **24-Sekunden-Signal** und der Ball berührt anschließend **nicht** den Ring, 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.

„24 - SEKUNDEN“ – REGEL (2/2)

- Ertönt das 24-Sekunden-Signal **irrtümlich**, 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.

In diesem Fall wird die Zeit auf der 24-Sekunden-Anlage korrigiert und dieser Mannschaft der Ball zum Einwurf zugesprochen.

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 **der Ball dann den Ring berührt, darf anschließend kein Spieler den Ball berühren, solange dieser noch in den Korb gehen kann.**
- Bringt ein Spieler der **angreifenden Mannschaft Korb oder Spielbrett** derart zum Schwingen, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb **in den Korb geht**, ist auf „Stören des Balls“ zu entscheiden.

UNSPORTLICHE FOULS

- Mit seinem **zweiten unsportlichen Foul** durch sein **persönliches Verhalten** ist ein **Spieler gleichzeitig disqualifiziert**.

Anmerkung: Analog zur Disqualifikation eines Trainers nach dessen z.B. zweitem technischen C-Foul wird in das Kästchen hinter dem zweiten unsportlichen Foul eines Spielers ein „SD“ (Spieldisqualifikation) eingetragen:

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	3	4	8	SD
---	----	-----------	---	---	---	---	---	----

TECHNISCHES FOUL (1/3)

- Auf **technisches Foul** gegen einen Spieler kann entschieden werden, wenn ein Spieler
 - sich absichtlich hinfallen lässt, um ein gegnerisches Foul vorzutäuschen („**Schwalbe**“).
 - einen Schiedsrichter, den Kommissar, **Mitglieder des Kampfgerichts** oder **Helfer im Mannschaftsbankbereich** in respektloser Weise anfasst.

TECHNISCHES FOUL (2/3)

- Die Strafe für ein technisches Foul **beträgt 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 Fouls während einer **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.

Aber.....

TECHNISCHES FOUL (3/3)

- Bei einem technischen Foul in der **Spielpause vor Spielbeginn** werden **nur die zwei Freiwürfe** ausgeführt, der Einwurf entfällt und dann beginnt das Spiel mit **Sprungball**.

KORRIGIERBARE FEHLER (1/2)

- Bei einem **falschen Freiwurfer** werden die erzielten Punkte gestrichen. Die Freiwürfe werden **nicht mehr** durch den richtigen Freiwurfer **nachgeholt**.

Anmerkung: Die Vorgehensweise ist nun identisch mit dem irrtümlichen Gewähren von nicht zustehenden Freiwürfen.

KORRIGIERBARE FEHLER (2/2)

Spielfortsetzung (Fehler sei zugunsten der Mannschaft A, z.B. falscher Freiwurfer A6 anstelle von A5):

Streichen aller irrtümlich oder mit falschem Freiwurfer ausgeführten Freiwürfe. Der Fortgang hängt von Spieluhr und Ballbesitz ab:

- a) Spieluhr wurde nach Fehler noch nicht gestartet: **Einwurf A**
- b) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und Mannschaft B ist nicht in Ballkontrolle, als der Fehler entdeckt wird: **Einwurf A**
- c) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und Mannschaft B ist in Ballkontrolle, als der Fehler entdeckt wird: **Sprungballsituation**
- d) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und es wird ein Foul mit einer Freiwurfsstrafe gepfiffen, als der Fehler entdeckt wird: **Ausführen der (neuen) Freiwurfsstrafe, dann Einwurf A**

SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND KOMMISSAR

- Die Schiedsrichter müssen **einheitliche** offizielle Schiedsrichterkleidung tragen, **aber**: Das offizielle **Schiedsrichterhemd muss nicht mehr grau** sein.
- Die **Kampfrichter** müssen **einheitlich** gekleidet sein.
- Da die Mannschaften in der Halbzeit die Spielrichtung wechseln, **dreht** der **Anschreiber** den **Einwurfanzeiger** nach Beendigung der ersten **Halbzeit** in Gegenwart des **1. Schiedsrichters** um.

TECHNISCHE AUSRÜSTUNG (1/2)

- **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.

TECHNISCHE AUSRÜSTUNG (2/2)

- Abschluss des Anschreibebogens

Die **Kampfrichter** tragen auf dem Anschreibebogen nach Spielende ihren **Namen in GROSSBUCHSTABEN** ein.

Sie brauchen keine Unterschrift mehr leisten.

ZWEI - SCHIEDSRICHTER - TECHNIK

- 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.

Anmerkung: In allen Fällen befindet sich der Schiedsrichter, der ein Foul gepfiffen hat, anschließend nicht hinter der Mannschaft, gegen die er das Foul gepfiffen hat.

Viel Erfolg!

