

An alle nationalen Verbände

Offizielle Basketball-Regeln
Artikel „24-Sekunden“

18. September 2003

Sehr geehrte Damen und Herren,

wie Sie bereits wissen, hat das Central Board der FIBA auf seiner Sitzung im Mai 2003 eine Änderung des Artikels „24-Sekunden“ der Offiziellen Basketball-Regeln genehmigt.

Zur selben Zeit hat die Regel-Kommission der FIBA damit begonnen, das neue Regelheft vorzubereiten, das im nächsten Jahr erscheint und ab dem 1. September 2004 gültig sein wird.

Es ist vorgesehen, dass das neue Regelheft eine genauere Auslegung des aktuellen Artikels „24-Sekunden“ enthält, nämlich **„Wenn das Signal der 24-Sekunden-Anlage irrtümlich ertönt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter, unabhängig davon, ob eine Mannschaft Ballkontrolle hat oder nicht.“**

Die Welt-Technische Kommission der FIBA hat kürzlich die neue Interpretation dieses Artikels geprüft und entschieden, dass im Interesse des Basketballs die neue Auslegung **ab sofort gültig wird.**

Ich danke Ihnen für Ihre Mitarbeit,

mit freundlichen Grüßen

gez. Lubomir Kotleba
Sportdirektor

Art. 39 24-Sekunden

39.1 Regel

39.1.1 Erlangt ein Spieler die Kontrolle über einen **belebten** Ball auf dem **Spielfeld**, muss seine Mannschaft innerhalb von **24 Sekunden** einen Korbwurf versuchen.

Dies ist erfüllt, wenn der Ball die Hand oder Hände des Spielers bei einem Korbwurf verlassen hat, bevor das Signal der 24-Sekunden-Anlage ertönt, und der Ball anschließend den Ring berührt oder in den Korb geht.

39.1.2 **Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ende der 24-Sekunden-Periode** und das Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, nachdem er die Hand oder Hände des Spielers bei dem Korbwurf verlassen hat, gilt:

- Geht der Ball in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb zählt.
- Geht der Ball nicht in den Korb, berührt aber den Ring, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.
- Verfehlt der Ball - mit oder ohne Berührung des Spielbretts - den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet.

Alle Einschränkungen hinsichtlich Goal tending und Stören des Balles **kommen zur Anwendung.**

39.2. Vorgehen

39.2.1 Wenn die 24-Sekunden-Anlage **irrtümlich zurückgestellt wurde**, kann der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem zulässigen Grund **gestoppt**, für den keine Mannschaft unmittelbar verantwortlich ist, wird der Ball mit einer neuen 24-Sekunden-Periode der Mannschaft zugesprochen, die zuvor Ballkontrolle hatte. Würde jedoch nach Meinung des Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligt, wird die 24-Sekunden-Anlage mit der verbleibenden Zeit wieder gestartet, mit der sie angehalten wurde.

39.2.2 Wenn das Signal der 24-Sekunden-Anlage **irrtümlich ertönt**, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter - unabhängig davon, ob eine Mannschaft gerade Ballkontrolle hat oder nicht.

FIBA wird an dieser Stelle noch eine Regelung finden, um mögliche Benachteiligungen in einer solchen Situation zu vermeiden.

DBB - Regelinterpretationen (Oktober 2003)

Situation 1. Der Ball ist nach einem Korbwurf von A4 in der Luft, als die 24-Sekunden-Anlage ca. 1 – 2 Sekunden vor Ablauf der 24-Sekunden-Periode irrtümlich zurück gesetzt wird.

Regelung.

- a) Falls der Ball in den Korb geht: Der Korb zählt 2 bzw. 3 Punkte.
- b) Falls der Ball den Ring berührt: Das Spiel läuft weiter. Neue 24-Sekunden-Periode für die Mannschaft, die als nächste Ballkontrolle erlangt.
- c) Falls der Ball nicht den Ring berührt: Der Schiedsrichter pfeift eine 24-Sekunden-Regelübertretung, als wenn die 24-Sekunden-Anlage ertönt wäre.

Situation 2. Der Ball ist nach einem Korbwurf von A4 in der Luft, als die 24-Sekunden-Anlage ca. 10 oder 15 Sekunden vor Ablauf der 24-Sekunden-Periode irrtümlich zurück gesetzt wird.

Regelung.

- a) Falls der Ball in den Korb geht: Der Korb zählt 2 bzw. 3 Punkte.
- b) Falls der Ball den Ring berührt: Das Spiel läuft weiter. Neue 24-Sekunden-Periode für die Mannschaft, die als nächste Ballkontrolle erlangt.
- c) Falls der Ball nicht den Ring berührt und Mannschaft B Ballkontrolle erlangt: Das Spiel läuft weiter. Neue 24-Sekunden-Periode für Mannschaft B.
- d) Falls der Ball nicht den Ring berührt und Mannschaft A Ballkontrolle erlangt: Der Schiedsrichter pfeift, sofern die Mannschaft dadurch nicht benachteiligt wird. Die 24-Sekunden-Anlage wird auf die verbleibende Zeit korrigiert, Einwurf für Mannschaft A.

Situation 3. Der Ball befindet sich nach einem Korbwurf in der Luft und berührt den Ring. Dann ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal.

Regelung. Das Spiel läuft weiter (**FIBA-Regeländerung vom 18. September 2003**).

Situation 4. Es sind in der vierten Spielperiode noch 30 Sekunden zu spielen. Es steht 84 : 82 zugunsten von Mannschaft B. Nach einem Foul durch B4 erhält Mannschaft A Ballbesitz. Nach 10 Sekunden ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal, da die Anlage bei dem Foul von B4 nicht zurückgesetzt wurde. Wie wird das Spiel fortgesetzt?

Regelung. Der Schiedsrichter pfeift, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird. Die 24-Sekunden-Anlage wird auf die verbleibenden 14 Sekunden eingestellt und Mannschaft A erhält den Ball wieder zum Einwurf. Mannschaft B würde einen Nachteil erleiden, wenn die 24-Sekunden-Anlage nicht korrigiert würde.

Situation 5. Mannschaft A ist seit 15 Sekunden in Ballbesitz, als ein Halteball zwischen A4 und B4 gepfiffen wird. Nach der Regel "Wechselnder Ballbesitz" und der aktuellen Position des Einwurfanzeigers erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf zugesprochen.

- a) Darf Mannschaft B einen Spielerwechsel durchführen?
- b) Wird die 24-Sekunden-Anlage zurück gesetzt?

Regelung. Bezüglich Spielerwechsel und 24-Sekunden-Regel handelt es sich um eine Sprungball-Situation. Beide Mannschaften dürfen Spielerwechsel durchführen, die 24-Sekunden-Anlage wird zurück gesetzt.

Kommentar. Die zweite und vierte Spielperiode beginnt, sobald der Ball belebt wird, also dem einwerfenden Spieler zur Verfügung steht.