

Ergänzungen und Änderungen vorbehalten

(FIBA entscheidet erst am 12/13. Juni 2004 endgültig)

Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln 2004

A - Änderungen der Struktur des Regelhefts

- Viele Artikel wurden redaktionell überarbeitet, um mehr Klarheit zu erlangen.
- Die gesamte Beschreibung der Technischen Ausrüstung ist nur noch im Anhang "Technische Ausrüstung" enthalten.
- Die Anzahl der Artikel wurde auf 50 reduziert.

B - Regeländerungen

1. Art. 4 Mannschaften, Spieler und Ersatzspieler

- In allen Spielen sind 12 Spieler einsatzberechtigt.
- Bei nationalen Wettbewerben sind ein- und zweistellige Spielernummern erlaubt.
Bei allen FIBA Wettbewerben bleibt die Einschränkung auf die Nummern 4 bis 15 bestehen.
- Bei den Offiziellen Hauptwettbewerben der FIBA dürfen die Spieler einer Mannschaft jetzt Schuhe und Socken in beliebiger Farbe oder Farbkombination tragen.

2. Art. 5 Verletzung eines Spielers

- Ein verletzter oder blutender Spieler, der sich während einer Auszeit erholt bzw. dessen Blutung zum Stillstand gekommen und die Wunde sicher abgedeckt ist, darf in derselben Uhr-Stopp-Periode weiter spielen. Dabei ist es unerheblich, wer die Auszeit beantragt hat.
- Die frühere Regel, bei der ein verletzter Spieler, der behandelt wurde oder sich nicht sofort (innerhalb von 15 Sekunden) erholte, auf Kosten einer Auszeit im Spiel bleiben kann, entfällt deshalb.

3. Art. 7 Pflichten und Rechte des Trainers

Während des Spiels dürfen jetzt beide, Trainer und Trainer-Assistent stehen.

4. Art. 9 Spielbeginn und Beendigung einer Spielperiode oder eines Spiels

Bei allen Spielen hat die im Programm zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) vom Anschreibertisch aus gesehen ihre Mannschaftsbank und ihren Korb auf der linken Seite. Wenn sich beide Mannschaften einig sind, können sie Mannschaftsbänke und/oder Körbe auch tauschen.

5. Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

Während eines Spiels, einschließlich Verlängerungen, kommt es nur mehr zu einem einzigen Sprungball am Spielbeginn.

Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung.

6. Art. 17 Angerechnete Auszeit

Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.

7. Art. 18 Spielerwechsel

- Eine Wechsellmöglichkeit endet, wenn der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- Beide Mannschaften dürfen nach einer Regelübertretung wechseln.

Ergänzungen und Änderungen vorbehalten (FIBA entscheidet erst am 12/13. Juni 2004 endgültig)

8. Art. 22 Spieler im Aus – Ball im Aus

Wenn in einer Halteballsituation einer der Spieler ins Aus oder ins Rückfeld gerät, entsteht eine Sprungballsituation.

9. Art. 26 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. Art. 28 Acht Sekunden

Wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Rückfeld aus den folgenden Gründen zugesprochen bekommt, werden die 8 Sekunden vom Zeitpunkt der Unterbrechung weiter gezählt:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Nach einer Verletzung eines Spielers der selben Mannschaft.
- Nach einem Doppelfoul.
- Nach Aufhebung von gleichen Strafen gegen beide Mannschaften.

11. Art. 29 24 Sekunden

- Wenn die 24-Sekunden-Anlage irrtümlich ertönt, unabhängig davon, ob eine Mannschaft Ballkontrolle hat oder nicht, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel läuft weiter, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
- Bei einem Korbwurf kurz vor Ende der 24-Sekunden-Periode ertönt das Signal, während der Ball in der Luft ist. Wenn der Ball anschließend den Ring nicht berührt, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn die gegnerische Mannschaft erlangt klar Ballkontrolle.

12. Art. 31 Goal tending und Stören des Balls

Wenn der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist und dann

- ein Schiedsrichter pfeift oder
- das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode ertönt

darf kein Spieler den Ball berühren, solange der Ball nach Ringberührung noch die Möglichkeit hat, in den Korb zu gehen.

13. Art. 37 Disqualifizierendes Foul

Ein Spieler wird disqualifiziert, wenn er durch sein persönliches Verhalten mit einem zweiten unsportlichen Foul bestraft wird.

14. Art. 38 Technisches Foul

- Es wird als ein technisches Foul angesehen, wenn sich ein Spieler zu Boden fallen lässt, um ein Foul vorzutäuschen.
- Alle Fouls, die während einer Spielpause begangen werden, werden zu Beginn der folgenden Spielperiode oder Verlängerung so bestraft, als wenn sie während der Spielzeit begangen worden wären. Das Spiel selbst beginnt jedoch mit einem Sprungball.
- Unabhängig davon, gegen wen (Spieler, Trainer, Mannschaftsbegleiter) und wann (während der Spielzeit oder Spielpause) ein technisches Foul verhängt wird, ist die Strafe immer zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz von der Mittellinie.

15. Zwei-Schiedsrichter-Technik

- Der vordere Schiedsrichter führt alle Freiwürfe aus.
- Die Schiedsrichter wechseln nach einem Foul nicht die Seiten, wenn:
 - der vordere Schiedsrichter Foul gegen einen Angreifer pfeift.
 - der folgende Schiedsrichter ein Foul gegen einen Verteidiger pfeift.