24.01.2025

Offizielle

ROLLSTUHLBASKETBALLREGELN

2024

IWBF Executive Council

Mies / Schweiz / 24. Januar 2025

gültig ab 3. Februar 2025

Bearbeitet von Anna Teubner und Carsten Rehling im Auftrag des Teilbereichs
Schiedsrichter & Regeln im Geschäftsbereich Sport des DRS

Anmerkung:
Änderungen gegenüber den RBB-Regeln 2023 (Version 1 vom 01.10.2023) sind gelb unterlegt.

Stand: 03.02.2025

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF) (gegründet 1973)

© Copyright: IWBF
Herausgeber: IWBF
Deutsche Version: 2024 Vers. 2

Alle Rechte vorbehalten.

Postal Address & Office Location:

International Wheelchair Basketball Federation
Route Suisse 5 – P.O. Box 29
1295 Mies, Switzerland
Phone: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99
E-Mail: iwbf@iwbf.org
Website: http://www.iwbf.org

IWBF Technische Kommission

Vorsitzender	Cristian Roja, Italien
Sekretär	Sergio Giordano, Kanada
Mitglieder	Tonia Gomez-Ruf, Spanien Edwin Wallaart, Niederlande Matt Wells, Australien
Unterausschuss	Jorge Bestilleiro, Argentinien Clara Baquero, Spanien Shu-Fei Hsieh, Chinesisch Taipeh José Cardoso, Portugal
Außerordentliche Mitglieder	Ulf Mehrens, Präsident IWBF Norbert Kucera, Generalsekretär IWBF John Boie, Vertreter Aktivenkommission

Inhaltsverzeichnis

REGEL I DAS SPIEL

Art. 1	Definitionen	5

REGEL II SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

Art. 2	Spielfeld	5
Art. 3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	11

REGEL III MANNSCHAFTEN

Art. 4	Mannschaften	13
Art. 5	Verletzung und Unterstützung eines Spielers	16
Art. 6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	17
Art. 7	Pflichten und Rechte des Trainers und 1. Assistenz-Trainers	17

REGEL IV SPIELVORSCHRIFTEN

Art. 8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	18
Art. 9	Beginn und Ende eines Viertels, einer Verlängerung oder des Spiels	19
Art. 10	Status des Balles	19
Art. 11	Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	20
Art. 12	Hochball und alternierender Ballbesitz	20
Art. 13	Wie der Ball gespielt wird	22
Art. 14	Ballkontrolle	23
Art. 15	Spieler in der Korbwurfaktion	23
Art. 16	Korberfolg und seine Wertung	24
Art. 17	Einwurf	25
Art. 18	Auszeit	27
Art. 19	Spielerwechsel	29
Art. 20	Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	31
Art. 21	Verlust der Spielberechtigung (weniger als 2 Spieler)	32

REGEL V REGELÜBERTRETUNGEN

Art. 22	Regelübertretungen	32
Art. 23	Spieler im Aus und Ball im Aus	32
Art. 24	Dribbling	33
Art. 25	Schubfehler (3 Schübe)	34
Art. 26	3 Sekunden	34
Art. 27	Nah bewachter Spieler	34
Art. 28	8 Sekunden	35
Art. 29	Wurfuhr	35
Art. 30	Spielen des Balls ins Rückfeld	38
Art. 31	Lifting	39

REGEL VI FOULS

Art. 32	Fouls	40
Art. 33	Kontakte: Allgemeine Grundsätze	40
Art. 34	Persönliches Foul	46
Art. 35	Doppelfoul	47
Art. 36	Technisches Foul	47
Art. 37	Unsportliches Foul	49
Art. 38	Disqualifizierendes Foul	50
Art. 39	Gewalttätige Auseinandersetzung	52

REGEL VII ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Art. 40	Höchstzahl von Spielerfouls/Trainerfouls, Spieldisqualifikation	54
Art. 41	Mannschaftsfouls: Strafen	54
Art. 42	Sonderfälle	55
Art. 43	Freiwürfe	56
Art. 44	Korrigierbare Fehler	58

REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER, KOMMISSAR PFLICHTEN UND RECHTE

Art. 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	61
Art. 46	1. Schiedsrichter: Pflichten und Rechte	61
Art. 47	Schiedsrichter: Pflichten und Rechte	62
Art. 48	Anschreiber, Anschreiber-Assistent: Pflichten	63
Art. 49	Zeitnehmer: Pflichten	64
Art. 50	Wurfuhr-Zeitnehmer: Pflichten	66

Regel IX SYSTEM DER SPIELERKLASSIFIZIERUNG

Art. 51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	67

ANHÄNGE

A	Schiedsrichterhandzeichen	68
B	Anschreibebogen	79
C	Verfahren im Falle eines Protests	89
D	Klassifizierung der Mannschaften	90
E	Medienauszeiten	101
F	Instant Replay System	102
	Stichwortverzeichnis	106

Verzeichnis der Abbildungen

1	Spielfeld in voller Größe	8
2	Spielfeld und Spielfläche	9
3	Begrenzte Zone	9
4	2-Punkte / 3-Punkte-Feldkorb-Bereich	10
5	Anschreibertisch und Plätze für Auswechselspieler	10
6	Der Rollstuhl und seine Abmessungen	13
7	Der Rollstuhlzylinder	41
8	Positionen der Spieler während der Freiwürfe	57
9	Schiedsrichter – Handzeichen	68 ff.
10	Anschreibebogen	79
11	Kopf des Anschreibebogens	80
12	Mannschaften auf dem Anschreibebogen (vor dem Spiel)	81
13	Mannschaften auf dem Anschreibebogen (nach Spielende)	82
14	Laufendes Ergebnis	87
15	Abschluss des Anschreibebogens	88
16	Unteres Ende des Anschreibebogens	88

In den folgenden offiziellen Rollstuhlbasketballregeln gelten alle Aussagen über Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. für alle Geschlechter. Die in diesen Regeln gewählte männliche Form dient nur der Vereinfachung.

REGEL I DAS SPIEL

Art. 1. Definitionen

1.1 Rollstuhlbasketballspiel

Rollstuhlbasketball wird von 2 Mannschaften mit je 5 Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, Korberfolge zu erzielen.
Das Spiel wird von Schiedsrichtern, Kampfrichtern und einem Kommissar – falls anwesend - geleitet.

1.2 Verantwortung aller Spielteilnehmer

Alle Spielteilnehmer, also Kampfrichter, Technischer Delegierter oder Kommissar, falls anwesend, die spielberechtigten Teilnehmer und deren Trainer sowie die offiziellen Begleitpersonen im Mannschaftsbankbereich haben die Verpflichtung, ihren Beitrag zu einem reibungslosen Spielverlauf zu leisten, und es wird von ihnen erwartet, jederzeit mit sportlich einwandfreier Haltung aufzutreten. Sollten sie einen korrigierbaren Fehler beim Anschreiben bezüglich des Spielstands, von Fouls, von Auszeiten oder bei der Bedienung von Spieluhr oder Wurfuhr bemerken, müssen sie sich umgehend an die Schiedsrichter wenden, damit dieser Fehler zügig und regelgerecht korrigiert werden kann.

1.3 Gegnerischer Korb / eigener Korb

Der Korb, den eine Mannschaft angreift, ist der gegnerische Korb; der Korb, den sie verteidigt, ist ihr eigener Korb.

1.4 Gewinner des Spiels

Die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die höhere Punktzahl erzielt hat, ist Gewinner des Spiels.

REGEL II SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

Art. 2 Spielfeld

2.1 Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck mit ebener, harter Oberfläche, frei von Hindernissen (Abbildung 1) mit einer Länge von 28 m und einer Breite von 15 m, gemessen vom Innenrand der Begrenzungslinie.

2.2 Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld mit einer zusätzlichen Umrandung frei von jedem Hindernis, die mindestens 2 m breit ist (Abbildung 2). Die Spielfläche muss deshalb mindestens 32 m lang und 19 m breit sein.

2.3 Rückfeld

Das Rückfeld einer Mannschaft besteht aus dem eigenen Korb, mit der dem Spielfeld zugewandten Seite des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter ihrem eigenen Korb, den Seitenlinien und der Mittellinie begrenzt ist.

2.4 Vorfeld

Das Vorfeld einer Mannschaft besteht aus dem gegnerischen Korb, mit der dem Spielfeld zugewandten Seite des Spielbretts, der von der Endlinie hinter dem gegnerischen Korb, den Seitenlinien und der dem gegnerischen Korb näherliegenden Kante der Mittellinie begrenzt wird.

2.5 Linien

Alle Linien müssen dieselbe Farbe haben, entweder in Weiß oder in einer anderen kontrastierenden Farbe, sowie 5 cm breit und deutlich sichtbar sein.

2.5.1 Begrenzungslinie

Das Spielfeld wird von den Begrenzungslinien eingeschlossen, die aus den Endlinien und den Seitenlinien bestehen. Diese Linien gehören nicht zum Spielfeld. Alle Hindernisse sowie die Personen, die im Mannschaftsbank-Bereich sitzen, müssen mindestens 2 Meter vom Spielfeld entfernt sein.

2.5.2 Mittellinie, Mittelkreis und Freiwurf-Halbkreise

Die Mittellinie wird vom Mittelpunkt der Seitenlinien parallel zu den Endlinien gezeichnet. Sie ragt jeweils 15 cm über jede Seitenlinie hinaus. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds.

Der Mittelkreis ist in der Mitte des Spielfelds eingezeichnet. Sein Radius beträgt 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie.

Die Freiwurf-Halbkreise werden um den Mittelpunkt der jeweiligen Freiwurflinie auf dem Spielfeld eingezeichnet, und zwar mit einem Radius von 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie (Abbildung 3).

2.5.3 Freiwurflinien, begrenzte Zonen und Freiwurf-Reboundplätze

Eine Freiwurflinie wird parallel zu jeder Endlinie gezeichnet. Sie liegt mit ihrem entfernteren Rand 5,80 m vom Innenrand der Endlinie entfernt und ist 3,60 m lang. Ihr Mittelpunkt liegt auf einer Geraden, welche die gedachten Mittelpunkte der 2 Endlinien verbindet.

Begrenzte Zonen sind auf dem Spielfeld markierte rechteckige Flächen, begrenzt durch die Endlinien, die verlängerten Freiwurflinien und durch Linien, die - vom äußeren Rand gemessen - vom Mittelpunkt der Endlinien 2,45 m entfernt beginnen und an den verlängerten Endpunkten der Freiwurflinien enden. Diese Linien - mit Ausnahme der Endlinien - sind Teil der begrenzten Zonen.

Die Freiwurf - Reboundplätze zu beiden Seiten der begrenzten Zonen, die für die Aufstellung der Spieler während der Freiwürfe vorgesehen sind, werden wie in Abbildung 3 markiert.

2.5.4 **3-Punkte-Feldkorb-Bereich** (Abbildung 1 und Abbildung 4)

Der 3-Punkte-Feldkorb-Bereich einer Mannschaft besteht aus der gesamten Fläche des Spielfeldes, ausgenommen des Teilbereichs in der Nähe des gegnerischen Korbes, der einschließlich der Linien begrenzt ist durch

- 2 parallele Linien, die an der Endlinie beginnen, senkrecht zur Endlinie stehen und deren äußerer Rand 90 cm vom inneren Rand der Seitenlinien entfernt ist.
- einen Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen von dem Punkt auf dem Spielfeld, der sich senkrecht unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbes befindet, bis zum äußeren Rand des Kreisbogens. Dieser Punkt ist genau 1,575 m von der Innenkante des Mittelpunktes der Endlinie entfernt. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

Die 3-Punkte-Linie gehört nicht zum 3-Punkte-Feldkorb-Bereich.

2.5.5 **Mannschaftsbank-Bereiche**

Die Mannschaftsbank-Bereiche sind durch 2 Linien begrenzt und außerhalb des Spielfelds, wie in Abbildung 1 gezeigt, einzuzeichnen.

In jedem Mannschaftsbank-Bereich müssen 16 Sitzgelegenheiten für das Mannschaftsbankpersonal vorhanden sein. Das Mannschaftsbankpersonal besteht aus Trainer, Ersatzspielern, vom Spiel ausgeschlossenen Spielern und den Mannschaftsbegleitern inklusive der Assistenz-Trainer. Alle Mannschaftsmitglieder benutzen im Bankbereich ihre Rollstühle. Alle anderen Personen müssen sich mindestens 2 m hinter der Mannschaftsbank befinden.

Abbildung 1: Spielfeld in voller Größe (ohne No Charge-Halbkreis)
(alle Linien 5 cm breit und in der gleichen Farbe)

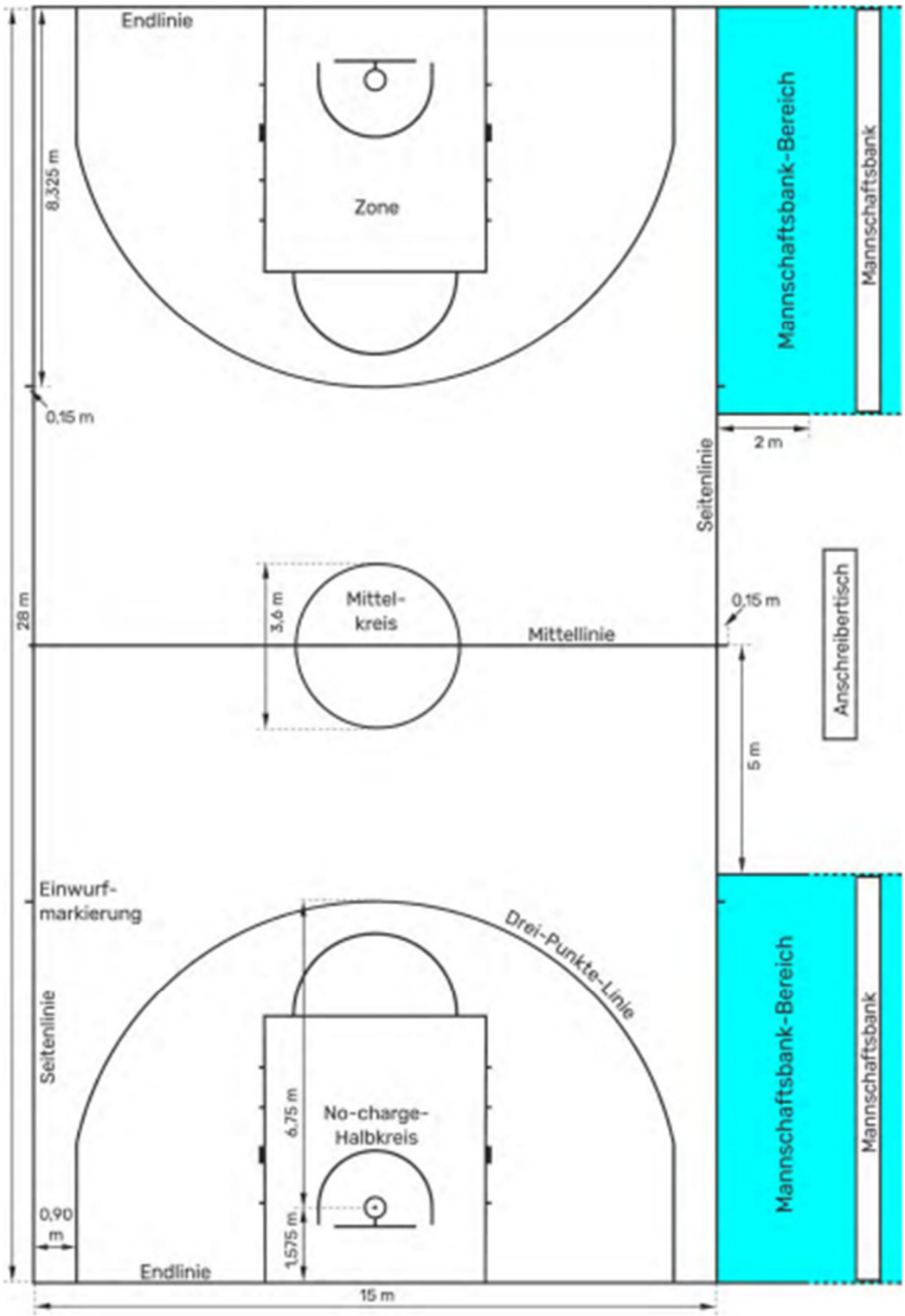


Abbildung 2: Spielfeld und Spielfläche

Abbildung 3: Begrenzte Zone
(alle Linien sind 5 cm breit)

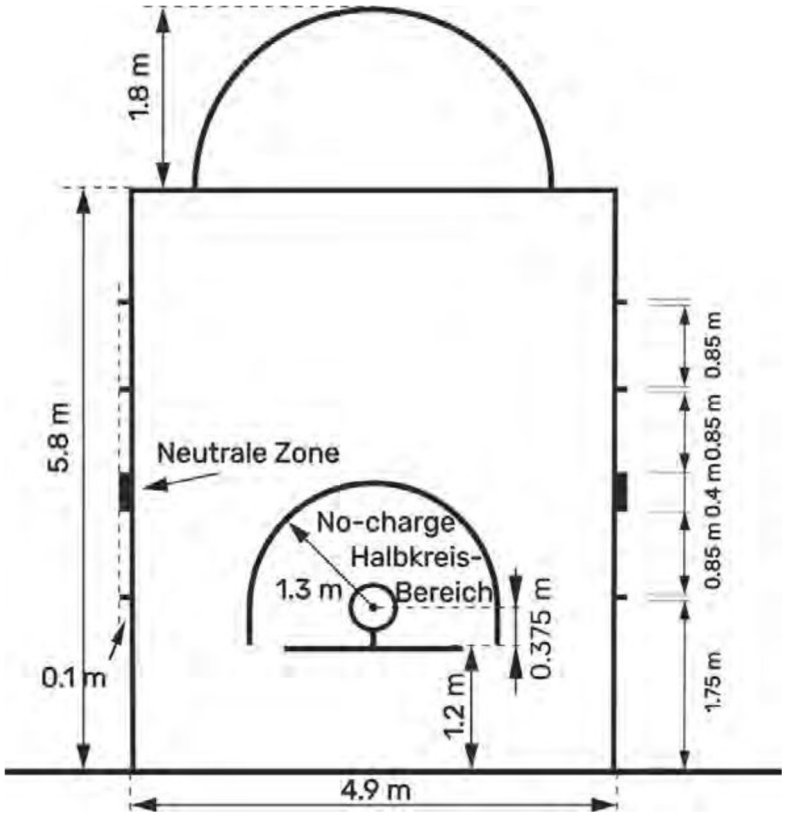
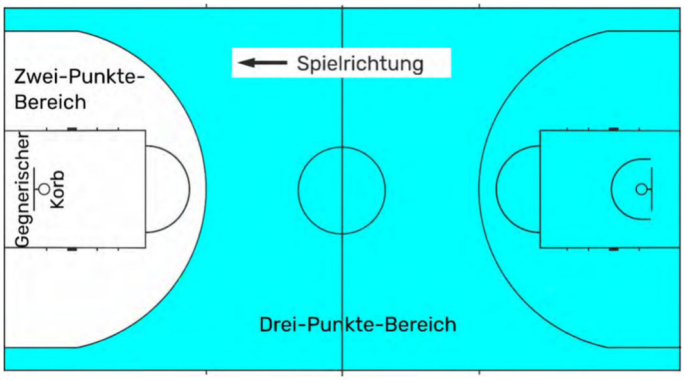


Abbildung 4: 2-Punkte / 3-Punkte-Feldkorb-Bereich



Die 3-Punkte-Linie gehört nicht zum 3-Punkte-Feldkorb-Bereich.

2.5.6 Einwurfmarkierungen

Die vier Einwurfmarkierungen, zwei davon an jeder Seitenlinie, von 15 cm Länge werden außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch eingezeichnet. Ihr Außenrand ist 8,325 m von der Innenkante der jeweiligen Endlinie entfernt.

2.5.7 No-charge Halbkreisbereiche (für RBB nicht relevant)

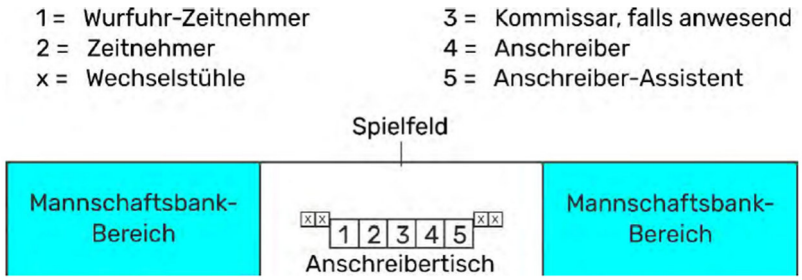
Zwei No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld einzuzeichnen. Sie sind begrenzt durch eine Halbkreislinie mit einem Radius von 1,20 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt gezeichnet, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden der Halbkreislinie werden jeweils verlängert durch zwei zu der Endlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375 m lang sind und im Abstand von 1,30 m vom äußeren Rand der Endlinie enden.

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

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

2.6 Position des Anschreibertischs und der Plätze für Auswechselspieler (Abb. 5)

Abbildung 5: Anschreibertisch und Plätze für Auswechselspieler



Der Anschreibertisch und die Stühle der Kampfrichter müssen auf einem Podest stehen. Wenn ein Podest genutzt wird, muss dieses eine Rampe haben, um den Zugang für Personen im Rollstuhl zu ermöglichen.
Der Hallensprecher und / oder die Statistiker (falls anwesend) können seitlich und / oder hinter dem Anschreibertisch sitzen.

Art. 3 Technische Ausrüstung

Die folgende Technische Ausrüstung ist erforderlich:

- Korbanlagen bestehend aus
  - Spielbrettern,
  - Körben, Ringen mit Belastungssicherungen und Netzen,
  - Korbstützen einschließlich Polsterung.
- Basketbälle
- Spieluhr
- Anzeigetafel
- Wurfuhr
- Stoppuhr oder geeignete sichtbare Anzeige (nicht die Spieluhr) zum Messen der Auszeiten
- Zwei gut unterscheidbare und laute Signale, jeweils eins für den
  - Wurfuhr-Zeitnehmer
  - Zeitnehmer
- Anschreibebogen
- Tafeln für Spieler- und Trainerfouls
- Anzeiger für Mannschaftsfouls
- Einwurfpfeil für Wechselnden Ballbesitz
- Spielfläche
- Spielfeld
- Angemessene Beleuchtung

Eine detaillierte Beschreibung der RBB-Ausrüstung: s. „Technische Ausrüstung Anhang zu den offiziellen DBB Regeln 2024“

3.1 Rollstühle

3.1.1 Besondere Aufmerksamkeit muss dem Rollstuhl gewidmet werden, da er Teil des Spielers ist. Verstöße gegen die folgenden Regeln führen zum Ausschluss des Rollstuhls vom Spiel.

3.1.2 Eine horizontale Schutzstange vorne / seitlich am Rollstuhl muss sich an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Die Schutzstange kann zwischen den beiden Vorderrädern gerade, **gewinkelt** oder gebogen sein. Wenn der **Winkel** aus zwei oder mehr miteinander verbundenen geraden Stangen entsteht, sollte der **äußere Winkel** nicht mehr als 200 Grad betragen. Rollstühle mit nur einem kleinen vorderen Rad vor der Fußraste müssen vor dem kleinen Rad eine horizontale Schutzstange haben, die bis zu den hinteren Rädern reicht.
Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Wenn sich keine horizontale Schutzstange vorne am Rollstuhl befindet, muss sich die Fußraste an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Wenn sich eine horizontale Schutzstange am Rollstuhl befindet, darf die Fußraste hinter der Schutzstange jede beliebige Höhe haben, solange sie nicht den Boden berührt.

3.1.3 Die Unterseite der Fußrasten muss so beschaffen sein, dass der Hallenboden nicht beschädigt werden kann. Rollen unter den Fußrasten zum Schutz des

Hallenbodens und kleine Überkipprollen hinten am Rollstuhl sind aus Sicherheitsgründen erlaubt.

3.1.4 Es ist erlaubt 1 oder 2 Überkipprollen ("Stützrad / "Stützräder"), die insgesamt nicht mehr als 2 kleine Räder aufweisen dürfen, entweder hinten am Rahmen oder an der Hinterachse des Rollstuhls anzubringen.

Sie darf / dürfen häufig oder sogar dauerhaft Kontakt mit dem Boden haben. Der Abstand zwischen den Stützrädern ist durch den Abstand der Innenseiten der 2 großen Räder begrenzt.

Wenn der Spieler im Rollstuhl sitzt und dieser sich in der Vorwärtsbewegung befindet, darf der Abstand zwischen der Überkipprolle ("Stützrad") / den Überkipprollen („Stützrädern“) und dem Boden höchstens 2 cm betragen**.**

Die Überkipprolle/n darf / dürfen nicht nach hinten über die großen Räder hinausragen, d.h. über eine senkrechte Ebene hinaus, welche die beiden am weitesten nach hinten ragenden Punkte der großen Räder berührt.

Diese Linie muss beurteilt werden, wenn sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Anmerkung: Im Sinne dieses Artikels ist eine Überkipprolle kein Rad.

3.1.5 Die maximale Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn ein Kissen verwendet wird) bzw. bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (wenn kein Kissen verwendet wird) darf

- für die 1,0 bis 3,0-Punkte-Spieler die Höhe von 63 cm,
- für die 3,5 bis 4,5-Punkte-Spieler die Höhe von 58 cm

nicht überschreiten.

Gemessen wird diese Höhe, wenn das Vorderrad / die vorderen Räder so ausgerichtet ist / sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet. Der Spieler darf bei der Messung nicht im Rollstuhl sitzen.

3.1.6 Der Rollstuhl muss entweder 3 oder 4 Räder haben, und zwar 2 große Räder hinten und 1 oder 2 kleine Räder vorn am Rollstuhl. Der maximale Durchmesser der großen Räder - einschließlich der Reifen - darf höchstens 69 cm betragen.

Die Oberfläche der Radnaben muss rund sein, ohne scharfe Ecken, Kanten oder Hervorhebungen.

Hat ein Rollstuhl drei Räder, so muss das kleine Rad (oder Rolle) in der Mitte und innerhalb der horizontalen Stange des Rahmens vorn am Rollstuhl angebracht sein. Das kleine Rad vorn am Rollstuhl kann durch ein zweites kleines Rad (oder Rolle) ergänzt werden. Leuchtdioden oder Lichter, die blinken oder reflektieren, sind an den Rädern, am Rollstuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

3.1.7 An jedem großen Rad muss 1 Greifreifen vorhanden sein.

3.1.8 Lenkhilfen, Bremsen oder Übersetzungen (z.B. zweiter Greifreifen) sind am Rollstuhl nicht erlaubt.

3.1.9 Reifen oder Überkipprollen (Stützräder), die (farbige) Markierungen auf dem Hallenboden hinterlassen, sind nicht erlaubt. Ausnahmen sind möglich, wenn demonstriert werden kann, dass die Markierungen auf dem Boden leicht entfernt werden können.

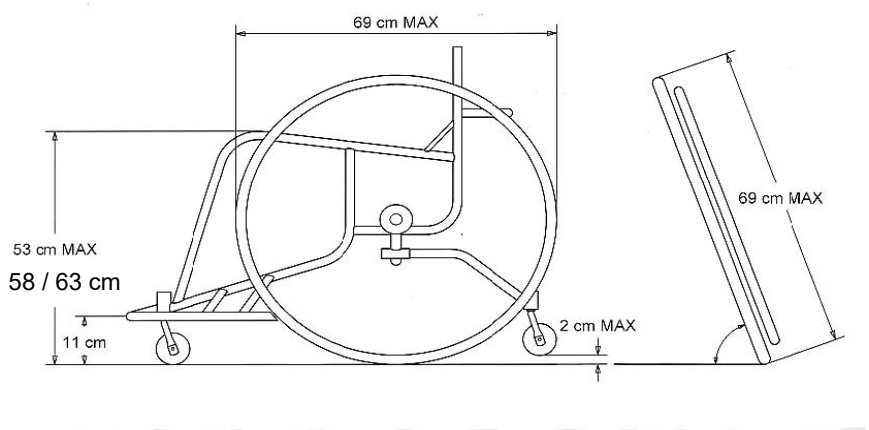
3.1.10 Armlehnen und andere Stützen für den Oberkörper, die am Rollstuhl angebracht sind, dürfen - in der natürlichen Sitzposition - nicht über die Linie der Beine bzw. des Rumpfes des Spielers hinausragen.

3.1.11 Die Polsterung der waagerechten Stange, die hinter der Rückenlehne des Rollstuhls angebracht ist, muss mindestens 1,5 cm dick sein.
Sie muss hinreichend flexibel sein, so dass sie höchstens um ein Drittel ihrer ursprünglichen Dicke zusammengedrückt werden kann und dass sie einen Nachgiebigkeitsfaktor von mindestens 50 % besitzt. Das bedeutet, dass eine plötzlich auf die Polsterung einwirkende Kraft deren Originaldicke um maximal 50 % komprimieren kann. Die Polsterung ist notwendig, um andere Spieler vor Verletzungen zu schützen.

Anmerkung 1: Während des Spiels kann es vorkommen, dass ein Spieler ein Problem mit seinem Rollstuhl bekommt, auf Grund dessen der Rollstuhl nicht mehr richtig "funktioniert" bzw. unsicher wird. Dann muss der Schiedsrichter das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt unterbrechen, um dem Team zu erlauben, den Rollstuhl zu reparieren. **Wenn die Reparatur nicht in 50 Sekunden (oder weniger) seit der Spielunterbrechung abgeschlossen werden kann, muss der Spieler ausgewechselt werden.**

Anmerkung 2: Es ist möglich, dass ein Spieler aus dem Rollstuhl fällt, ohne dass es dabei ein Foul gegeben hat. Der Schiedsrichter sollte aufmerksam beobachten, ob die Notwendigkeit besteht, das Spiel zum Schutz des Spielers zu einem geeigneten Zeitpunkt zu unterbrechen.

Abbildung 6: Der Rollstuhl und seine Abmessungen



Für 3,5 - 4,5-Punktespieler 58 cm Für 1,0 – 3,0-Punktespieler 63 cm

Gemessen wird diese Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (einschließlich des Kissens, wenn eins benutzt wird). Der Spieler darf bei der Messung nicht im Rollstuhl sitzen.

REGEL III MANNSCHAFTEN

Art. 4 Mannschaften

4.1 Definition

4.1.1. Einsatzberechtigung ist die Erlaubnis, für eine Mannschaft spielen zu dürfen, wie es in den Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs festgelegt ist. Dies schließt die Altersgrenzen mit ein.

4.1.2 Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch 5 Fouls begangen hat.

4.1.3 Während des Spiels ist ein Mannschaftsmitglied

- Spieler, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
- Ersatzspieler, wenn es sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
- ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler, wenn er 5 Fouls begangen hat und nicht mehr spielberechtigt ist.

4.1.4 Während einer Spielpause werden alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler betrachtet.

4.2 Regel

4.2.1 Jede Mannschaft besteht aus

- höchstens 12 spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern, einschl. Kapitän,
- einem Trainer,
- maximal 8 Mannschaftsbegleitern, einschließlich Assistenz-Trainern, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen. Hat eine Mannschaft mehrere Assistenz-Trainer, wird der 1. Assistenz-Trainer auf dem Anschreibebogen eingetragen.

4.2.2 Während der Spielzeit müssen 5 Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld sein und können ausgewechselt werden.

4.2.3 Ein Ersatzspieler wird während des Spiels zum Spieler und ein Spieler wird zum Ersatzspieler, wenn

- der Schiedsrichter den Ersatzspieler durch das offizielle Handzeichen auffordert, das Spielfeld zu betreten.
- während einer Auszeit oder während einer Spielpause der Ersatzspieler den Wechsel beim Zeitnehmer anmeldet.

4.3 Spielkleidung

4.3.1 Die Spielkleidung der Mannschaftsmitglieder besteht aus:

- Trikots, deren dominante Farbe auf Vorder- und Rückseite gleich sein muss. Haben die Trikots Ärmel, müssen diese Oberhalb des Ellbogens enden. Langärmlige Trikots sind nicht zulässig.
- Alle Spieler (männlich und weiblich) müssen ihre Trikots während des Spiels in den Spielhosen tragen. Einteiler sind erlaubt.
- T-Shirts, langärmlige Shirts oder Kompressions-Shirts (beliebige Ausführung) dürfen unter den Trikots getragen werden. Die T-Shirts, langärmligen Shirts oder Kompressions-Shirts müssen alle die gleiche Grundfarbe haben, welche jedoch nicht die Farbe des Trikots sein muss.
- Spielhosen mit der gleichen dominanten Farbe auf Vorder- und Rückseite. Die Farbe muss nicht mit der der Trikots übereinstimmen.

4.3.2 Jedes Mannschaftsmitglied muss ein auf Vorder- und Rückseite mit einfarbigen Zahlen nummeriertes Trikot tragen. Die Farbe der Nummern muss sich deutlich von der Farbe des Trikots abheben.

Die Zahlen müssen deutlich sichtbar sein und

- auf der Rückseite mindestens 16 cm hoch sein.
- auf der Vorderseite mindestens 8 cm hoch sein.

- sie müssen mindestens 2 cm breit sein.
- die Mannschaften müssen die Nummern 0 und 00 und von 1 bis 99 verwenden.
- Spieler derselben Mannschaft dürfen nicht die gleichen Nummern benutzen.
- Logos oder Werbung müssen mindestens 4 cm von den Nummern entfernt angebracht sein.

4.3.3 Die Mannschaften müssen mindestens 2 Sätze Trikots zur Verfügung haben und

- die im Programm an erster Stelle genannte Mannschaft (Heimmannschaft) muss hellfarbige Trikots (vorzugsweise weiß) tragen.
- die im Programm an zweiter Stelle genannte Mannschaft (Gastmannschaft) muss dunkelfarbige Trikots tragen.
- die 2 beteiligten Mannschaften können sich jedoch darauf einigen, die Farben der Trikots zu tauschen.

4.3.4 Barfußspielen ist nicht erlaubt.

4.4 Andere Ausrüstungsgegenstände

4.4.1 Alle technischen Hilfsmittel, die von Spielern verwendet werden, müssen für Rollstuhlbasketball geeignet sein. Alles was dazu dient, die Höhe oder Reichweite eines Spielers zu vergrößern oder in irgendeiner Art einen unfairen Vorteil zu verschaffen, ist nicht erlaubt.

4.4.2 Spieler dürfen keine Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- Folgendes ist **nicht erlaubt**:
  - Schutzvorrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, Weichplastik, Metall oder anderen harten Werkstoffen für Finger, Hände, Armgelenke, Ellenbogen oder Unterarm, auch dann nicht, wenn sie mit weichem Material abgepolstert sind.
  - Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
  - Haarschmuck und Schmuckgegenstände.
- Folgendes **ist erlaubt**:
  - Schulter-, Oberarm-, Oberschenkel-, Unterschenkel-Schützer, wenn das Material hinreichend abgepolstert ist.
  - Bekleidung für Arme und Beine einschließlich Unterbekleidung unter Trikot oder Shorts aus Kompressions-Material.
  - Kopfbedeckung, welche das Gesicht weder ganz noch teilweise (Augen, Nase, Lippen usw.) bedecken darf. Sie darf weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen. Die Kopfbedeckung darf weder um das Gesicht herum noch im Nacken Öffnungen oder verschließbare Bestandteile enthalten noch solche, die von der Kopfbedeckung abstehen.
  - Knie-, Schulter- und Knöchelschienen
  - Schutzmaske für eine verletzte Nase, selbst wenn sie aus hartem Material besteht.
  - Transparenter, nicht gefärbter Mundschutz.
  - Brillen, wenn sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen.
  - Stirnbänder und Bänder am Handgelenk aus textilem Material und maximal 10 cm breit.
  - Klebebänder (Tapes) für Arme, Schultern, Beine, usw.
  - Schutz für Fußgelenke.

Bei allen Spielern einer Mannschaft müssen die T-Shirts, die Kompressions-Bekleidung für Arme und Beine einschließlich der Unterbekleidung unter Trikot oder Shorts, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes dieselbe Grundfarbe haben.

4.4.3 Während des Spiels dürfen die Spieler Schuhe in jeder Farbkombination tragen, aber rechter und linker Schuh müssen zueinander passen. Schuhe mit Blinklicht, reflektierendem Material oder sonstigen Verzierungen sind nicht zulässig.

4.4.4 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.

4.4.5 Andere Ausrüstungsgegenstände, die nicht in dieser Regel aufgeführt sind, müssen von der Technischen Kommission der IWBF zugelassen werden.

Art. 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers

5.1 Bei Verletzung eines Spielers (von Spielern) dürfen die Schiedsrichter das Spiel stoppen.

5.2 Ist der Ball beim Entstehen einer Verletzung belebt, dürfen die Schiedsrichter so lange nicht pfeifen, bis die ballkontrollierende Mannschaft auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten hat oder der Ball zum toten Ball wurde, solange keine Mannschaft hierdurch benachteiligt wird.

Wenn jedoch der verletzte Spieler geschützt werden muss, dürfen die Schiedsrichter das Spiel sofort stoppen.

5.3 Kann der verletzte Spieler nicht sofort (innerhalb von ca. 15 Sekunden) weiterspielen oder wird er auf dem Spielfeld behandelt oder ein Spieler erhält jegliche Art von Unterstützung durch seine Trainer, Assistenz-Trainer, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter, dann muss er ausgewechselt werden, es sei denn das Team wird dadurch auf weniger als 5 Spieler auf dem Spielfeld reduziert.

5.4 Trainer, Assistenz-Trainer, Ersatzspieler, mit 5 Fouls ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter dürfen das Spielfeld nur mit Erlaubnis eines Schiedsrichters betreten, um einem verletzten Spieler zu helfen, bevor er ausgewechselt wird.

5.5 Wenn der Ball nicht belebt ist, darf ein Arzt auch ohne die Erlaubnis eines Schiedsrichters das Spielfeld betreten, wenn nach seiner Meinung der Spieler sofortige ärztliche Hilfe braucht.

5.6 Während des Spiels muss jeder Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, ausgewechselt werden. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Blutung gestoppt und die verletzte Stelle oder offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.

5.7 Wenn der verletzte Spieler oder ein Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, sich während einer (anschließenden) Auszeit – egal von welcher Mannschaft – erholt, darf dieser Spieler weiterspielen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die Auszeit von einer der beiden Mannschaften genommen wurde, bevor der Zeitnehmer das Signal zum Wechsel gegeben hat.

5.8 Spieler, die vom Trainer bezeichnet wurden, das Spiel zu beginnen oder Spieler, die zwischen den Freiwürfen behandelt werden, können im Falle einer

Verletzung ersetzt werden. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern ersetzen, falls sie dies wünscht.

Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

6.1 Der Kapitän (CAP) ist ein Spieler, der von seinem Trainer dazu bestimmt ist, seine Mannschaft auf dem Spielfeld zu vertreten. Er darf sich während des Spiels in höflicher Form an einen Schiedsrichter wenden, um Auskünfte zu erhalten. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn der Ball zum toten Ball wird und wenn die Spieluhr steht.

6.2 Der Kapitän muss spätestens 15 Minuten nach Spielende den 1. Schiedsrichter informieren, falls seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und er muss den Anschreibebogen an der entsprechenden Stelle ("Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests") unterschreiben.

Art. 7 Pflichten und Rechte des Trainers und 1. Assistenz-Trainers

7.1 Spätestens 40 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn übergeben die Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und den entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkten der Mannschaftsmitglieder, die für das Spiel einsatzberechtigt sind. Diese Liste enthält auch die Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns und die Namen des Trainers und des 1. Assistenz-Trainers. Alle Mannschaftsmitglieder, deren Namen auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind berechtigt am Spiel teilzunehmen, auch wenn sie erst nach Beginn des Spiels eintreffen.

7.2 Spätestens 10 Minuten vor festgelegtem Spielbeginn bestätigt jeder Trainer die Übereinstimmung der Namen und der entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte seiner Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer durch seine Unterschrift auf dem Anschreibebogen. Gleichzeitig kreuzen sie die 5 Spieler an, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer von Mannschaft "A" hat diese Information als Erster zu geben.

7.3 Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals (s. Art. 2.5.5) sind die einzigen Personen, die sich im Mannschaftsbank-Bereich aufhalten dürfen. Sie müssen dort bleiben, wenn die Regeln nichts anderes festlegen. Während der gesamten Spielzeit müssen alle Personen des Mannschaftsbankbereichs, mit Ausnahme des Trainers bzw. 1. Assistenz-Trainers, sitzen.

7.4 Der Trainer oder der 1. Assistenz-Trainer dürfen während des Spiels mit den Kampfrichtern Verbindung aufnehmen, um statistische Informationen zu erlangen, allerdings nur dann, wenn der Ball zum toten Ball wird und wenn die Spieluhr steht.

7.5 Während des Spiels darf der Trainer die Schiedsrichter ansprechen, um eine Information zu erhalten, sofern dies in höflicher Form geschieht und nur wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt sind.

7.6 Während des Spiels darf entweder der Trainer oder der 1. Assistenz-Trainer (jedoch nicht beide zur gleichen Zeit) im Mannschaftsbank-Bereich stehen bzw. sich mit dem Rollstuhl bewegen. Sie dürfen die Spieler während des Spiels

ansprechen, vorausgesetzt sie bleiben innerhalb ihres Mannschaftsbank-Bereichs. Der 1. Assistenz-Trainer darf die Schiedsrichter nicht ansprechen.

7.7 Hat eine Mannschaft einen 1. Assistenz-Trainer, so muss sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen werden (seine Unterschrift ist nicht erforderlich).
Er übernimmt alle Pflichten und Rechte des Trainers, wenn dieser aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter auszuüben.

7.8 Wenn der Kapitän das Spielfeld verlässt, muss der Trainer einem der Schiedsrichter die Nummer des Spielers angeben, der die Rolle des Kapitäns auf dem Spielfeld übernimmt.

7.9 Der Mannschaftskapitän muss als Spielertrainer fungieren, wenn kein Trainer anwesend ist oder wenn der Trainer nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter durchzuführen und wenn kein 1. Assistenz-Trainer auf dem Block eingetragen ist (bzw. Letzterer nicht in der Lage ist, die Traineraufgaben zu übernehmen).

Muss der Kapitän das Spielfeld verlassen, kann er weiter als Trainer tätig sein.

Falls er jedoch auf Grund eines disqualifizierenden Fouls das Spiel verlassen muss oder wenn er wegen einer Verletzung nicht in der Lage ist, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, kann ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer ersetzen.

7.10 Der Trainer bestimmt den Freiwerfer seiner Mannschaft in allen Fällen, in denen der Freiwerfer nicht durch die Regeln festgelegt ist.

REGEL IV SPIELVORSCHRIFTEN

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

8.1 Das Spiel besteht aus 4 Vierteln von jeweils 10 Minuten.

8.2 Die Spielpause vor dem angesetzten Spielbeginn dauert 20 Minuten.

8.3 Zwischen dem ersten und zweiten Viertel (1. Halbzeit) sowie zwischen dem dritten und vierten Viertel (2. Halbzeit) und vor jeder Verlängerung gibt es jeweils eine Pause von 2 Minuten.

8.4 Die Halbzeitpause dauert 15 Minuten.

8.5 Eine Spielpause beginnt:

- 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
- mit dem Signal zum Ende des Spielabschnitts.

8.6 Eine Spielpause endet:

- zu Beginn des 1. Viertels, wenn der Ball beim Hochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.
- zu Beginn der übrigen Spielabschnitte, wenn der Ball dem Spieler, der den Einwurf ausführt, zur Verfügung steht.

8.7 Ist das Spielergebnis am Ende der Spielzeit des vierten Viertels unentschieden, wird das Spiel mit so vielen Verlängerungen von je 5 Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.
Ist bei einer Serie von zwei Spielen (Heim und Auswärts) das Gesamtresultat aus beiden Spielern am Ende des zweiten Spiels unentschieden, wird dieses Spiel

mit so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.

8.8 Wird gegen Ende eines Spielabschnitts (Viertel oder Verlängerung) ein Foul begangen, entscheidet der Schiedsrichter über die verbleibende Spielzeit, die mindestens 0,1 Sekunde betragen muss.

8.9 Wird während der Spielpause ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul begangen, werden eventuelle Freiwürfe vor Beginn des nächsten Spielabschnitts ausgeführt.

Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels, einer Verlängerung oder des Spiels

9.1 Das 1. Viertel beginnt, wenn der Ball beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.

9.2 Alle anderen Spielabschnitte beginnen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

9.3 Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine oder beide Mannschaften nicht mit 5 spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld ist.

9.4 Bei allen Spielen hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) vom Anschreibertisch aus gesehen

- ihre Mannschaftsbank auf der linken Seite des Anschreibertischs,
- ihren Aufwärm-Bereich vor dem Spiel in der Spielhälfte vor ihrer Mannschaftsbank.

Beide Mannschaften können die Mannschaftsbänke und/oder ihren Aufwärm-Bereich vor dem Spiel tauschen, sofern sie sich darüber einigen.

9.5 Zur Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälften zum Aufwärmen und die Körbe.

9.6 In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf die Körbe spielen, auf die sie im vierten Viertel gespielt haben.

9.7 Ein Spielabschnitt bzw. das Spiel endet, wenn das Signal zum Ende der Spielzeit ertönt. Sind die Spielbretter von einem roten Lichtband umgeben, hat das Aufleuchten des Lichtbandes Vorrang vor dem akustischen Signal der Spieluhr.

Art. 10 Status des Balles

10.1 Der Ball kann entweder belebt oder tot sein.

10.2 Der Ball wird **belebt**, wenn

- er beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.
- er beim Freiwurf dem Freiwerfer zur Verfügung steht.
- er beim Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.

10.3 Der Ball wird zum **toten Ball**, wenn

- ein Feldkorb oder Freiwurf erzielt wird.
- ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.

- es offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb gehen wird, und zwar dann, wenn noch
  - ein Freiwurf oder weitere Freiwürfe folgen oder
  - eine weitere Strafe (Freiwurf / Freiwürfe und / oder Ballbesitz) folgt.
- das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
- das Wurfuhr-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.
- ein Spieler einer beliebigen Mannschaft den Ball, der auf Grund eines Korbwurfversuches in der Luft ist, berührt, und zwar nachdem
  - ein Schiedsrichter pfeift.
  - das Signal zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
  - das Wurfuhr-Signal ertönt.

10.4 Der Ball **wird nicht zum toten Ball** und erzielte Punkte zählen, wenn

- der Ball bei einem Feldkorbversuch auf dem Weg zum Korb ist und
  - ein Schiedsrichter pfeift.
  - das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
  - das Wurfuhr-Signal ertönt.
- der Ball bei einem Freiwurf auf dem Weg zum Korb ist und ein Schiedsrichter wegen einer Regelverletzung pfeift, die jedoch nicht vom Freiwerfer begangen wird.
- ein Spieler in Ballkontrolle auf den Korb wirft und nach Beginn der Korbwurfaktion ein Gegenspieler oder eine Person aus dessen Mannschaftsbank-Bereich ein Foul begeht und er diesen Korbwurf mit einer kontinuierlichen Bewegung erfolgreich beendet.

Dies gilt nicht und der Korb zählt nicht, wenn nach dem Pfiff des Schiedsrichters eine neue Korbwurfaktion begonnen wird.

Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

11.1 Der Standort eines Spielers ist die Stelle, an der sein Rollstuhl den Boden berührt.

11.2 Der Standort eines Schiedsrichters ist genauso festgelegt wie der eines Spielers. Wenn der Ball einen Schiedsrichter berührt, ist es dasselbe, als wenn der Ball den Boden an dieser Stelle berührt.

Art. 12 Hochball und alternierender Ballbesitz

12.1 Definition

12.1.1 Ein **Hochball** findet statt, wenn der Schiedsrichter den Ball zwischen 2 Gegenspielern hochwirft.

12.1.2 Ein **Halteball** entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte in Ballkontrolle kommen kann.

12.2 Verfahren beim Hochball

12.2.1 Die am Hochball beteiligten Spieler müssen mit ihrem Rollstuhl in der Hälfte des Mittelkreises stehen, die dem Korb ihrer Mannschaft näher liegt, und zwar mit einem Rad in der Nähe der Mittellinie, die zwischen ihnen verläuft.

12.2.2 Spieler derselben Mannschaft dürfen keine benachbarten Plätze am Kreis besetzen, falls ein Gegenspieler eine dieser Positionen einnehmen möchte.

12.2.3 Der 1. Schiedsrichter wirft dann den Ball zwischen den beiden am Hochball beteiligten Spielern senkrecht hoch, so dass ihn keiner von beiden im höchsten Punkt erreichen kann.

12.2.4 Der Ball muss von wenigstens einem am Hochball beteiligten Spielern mit einer oder beiden Händen getippt werden, nachdem er den höchsten Punkt erreicht hat.

12.2.5 Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf seine Position verlassen, bevor der Ball legal getippt ist.

12.2.6 Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf den Ball fangen oder ihn mehr als zweimal tippen, bevor der Ball einen der anderen acht Spieler oder das Spielfeld berührt hat.

12.2.7 Ist der Ball nicht von wenigstens einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden, so wird der Hochball wiederholt.

12.2.8 Keiner der anderen acht Spieler darf einen Teil seines Körpers oder Rollstuhls auf oder über der Kreislinie (Zylinder) haben, bevor der Ball getippt worden ist.

Ein Verstoß gegen die Artikel 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 und 12.2.8 ist eine Regelübertretung.

12.3 Strafe

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

12.4 Hochballsituationen

Eine Hochballsituation entsteht, wenn

- ein Halteball gepfiffen wird.
- der Ball ins Aus geht und die Schiedsrichter im Zweifel oder sich nicht einig sind, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat.
- während des letzten oder einzigen erfolglosen Freiwurfs ein Regelverstoß gegen die Freiwurfbestimmungen durch beide Mannschaften erfolgt.
- ein belebter Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt ist außer:
  - zwischen Freiwürfen,
  - nach dem letzten oder einzigen Freiwurf, nach dem noch ein Einwurf an der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld erfolgt
- ein Ball zum toten Ball wird, wenn keine Mannschaft die Ballkontrolle hat oder der Ball keiner Mannschaft zusteht.
- nach der Aufrechnung von Strafen gleicher Schwere gegen beide Teams keine weiteren Foul-Strafen zur Ausführung übrigbleiben und keine Mannschaft Ballkontrolle hatte bzw. keiner Mannschaft der Ball zustand, bevor das 1. Foul bzw. die Regelübertretung gepfiffen wurde.
- ein Spielabschnitt beginnt, mit Ausnahme des ersten Viertels.

12.5 Alternierender Ballbesitz / Definition

Der alternierende Ballbesitz ist eine Methode, bei der den Mannschaften anstelle eines Hochballs abwechselnd der Ball zum Einwurf zugesprochen wird.

12.6 Verfahren beim alternierenden Ballbesitz

12.6.1 Bei allen Hochballsituationen werfen die Mannschaften den Ball abwechselnd von der Stelle ein, die der Hochballsituation am nächsten liegt, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

12.6.2 Die Mannschaft, die beim Hochball zu Spielbeginn nicht die erste Mannschaftsballkontrolle erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz.

12.6.3 Die Mannschaft, die nach Ende eines Spielabschnitts den nächsten alternierenden Ballbesitz erhält, beginnt der nächste Spielabschnitt mit einem Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, sofern nicht eine Freiwurfstrafe mit anschließendem Einwurf auszuführen ist.

12.6.4 Welcher Mannschaft der Ball zum Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zusteht, wird durch den Einwurfpfeil für alternierenden Ballbesitz angezeigt. Dieser muss in Richtung des gegnerischen Korbs zeigen. Die Richtung des Einwurfpfeils wird unmittelbar nach Ende des Einwurfs gemäß alternierendem Ballbesitz umgekehrt.

12.6.5 Durch eine Regelübertretung während des Einwurfs gemäß alternierendem Ballbesitz geht dieser Mannschaft der alternierende Ballbesitz verloren. Die Regelübertretung wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft. Zusätzlich wird die Richtung des Einwurfpfeils sofort umgekehrt, um anzuzeigen, dass der nun einwerfenden Mannschaft zusätzlich der nächste Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zusteht.

12.6.6 Durch ein Foul gleich welcher Mannschaft

- vor Beginn eines Spielabschnitts, ausgenommen vor dem 1. Viertel, oder
- während eines Einwurfs gemäß alternierendem Ballbesitz

geht der einwerfenden Mannschaft das Recht auf alternierenden Ballbesitz nicht verloren.

Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

13.1 Definition

Beim Rollstuhlbasketball wird der Ball nur mit der Hand oder mit den Händen gespielt. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die Einschränkungen, die in den folgenden Regeln niedergelegt sind.

13.2 Regel

Es ist eine Regelübertretung, den Ball **vorsätzlich** mit der Faust zu schlagen, ihn mit irgendeinem Teil des Beines zu treten oder zu stoppen oder ihn absichtlich mit irgendeinem Teil des Rollstuhls zu schieben.

Zufälliger Kontakt oder zufällige Berührung des Balles mit dem Rollstuhl, den Füßen oder Beinen ist jedoch keine Regelübertretung.

Ein Verstoß gegen Artikel 13.2 ist eine Regelübertretung.

13.3 Strafe

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

Art. 14 Ballkontrolle

14.1 Definition

14.1.1 Die Mannschaftsballkontrolle **beginnt**, wenn ein Spieler dieser Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat, weil er den Ball hält oder dribbelt oder weil ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.

14.1.2 Die Mannschaftsballkontrolle **besteht weiter**, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat.
- der Ball zwischen Mannschaftsmitgliedern gepasst wird.

14.1.3 Die Mannschaftsballkontrolle **endet**, wenn

- ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- der Ball zum toten Ball wird.
- der Ball beim Feldkorbwurf oder Freiwurf die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat.

14.1.4 Es ist eine Regelübertretung, wenn ein Spieler in Ballkontrolle oder beim Versuch, die Ballkontrolle zu erlangen:

14.1.4.1 das Spielfeld mit irgendeinem Teil seines Körpers außer mit der Hand / den Händen berührt.

14.1.4.2 sich im Rollstuhl nach vorn oder rückwärts lehnt, so dass der Rollstuhl kippt und mit irgendeinem Teil – außer mit dem / den Reifen bzw. der Überkipprolle / den Überkipprollen – das Spielfeld berührt.

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15.1 Definition

15.1.1 Ein **Korbwurf** bzw. ein **Freiwurf** ist eine Aktion, bei der ein Spieler den Ball in einer bzw. beiden Händen hält und ihn dann in die Luft in Richtung auf den gegnerischen Korb wirft.

Bei einem **Tipp** wird der Ball direkt in Richtung auf den gegnerischen Korb weitergeleitet, ohne dass er sich vorher in der Hand bzw. den Händen des Spielers befunden hat.

Ein **Tipp** wird ebenfalls als Korbwurfaktion betrachtet.

Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb oder bei anderen Würfen aus der Bewegung ist eine Aktion eines Spielers, der in seiner Bewegung oder zum Ende seines Dribblings den Ball aufnimmt und dann seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.

15.1.2 Die Korbwurfaktion

- **beginnt**, wenn der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters damit beginnt, den Ball nach oben in Richtung des gegnerischen Korbs zu bewegen.
- **endet**, wenn der Ball die Hand/die Hände des Spielers verlassen hat und die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist**,** (d.h. dass die Hand/Hände des Werfers ihre Bewegung in Richtung Boden oder Rollstuhl bzw. im Falle eines Unterhandwurfs in Richtung Korb beenden) oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt.

15.1.3 Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung zum Korb oder sonstigen Wurfbewegung

- **beginnt**, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters die Bewegung beginnt, die einem Korbwurf vorangeht.
- kann auch Arm-, Körper- und / oder Rollstuhl-Bewegungen einschließen, die beim Korbwurfversuch eines Spielers üblich sind.
- **endet**, wenn der Ball die Hand / die Hände des Spielers verlassen hat und die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist (d.h. dass die Hand/Hände des Werfers ihre Bewegung in Richtung Boden oder Rollstuhl bzw. im Falle eines Unterhandwurfs in Richtung Korb beenden) oder wenn der Spieler eine vollständig neue Korbwurfaktion beginnt.

15.1.4 Es gibt keinen Zusammenhang zwischen der Anzahl der durchgeführten legalen Schübe und der Korbwurfaktion.

15.1.5 Wenn ein Spieler versucht, auf den Korb zu werfen, kann es sein, dass sein Arm (seine Arme) von einem Gegenspieler festgehalten wird, um ihn am Korbwurf zu hindern. Trotzdem wird dieser Versuch als Korbwurfaktion gewertet. In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand / Hände des Spielers verlässt.

15.1.6 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion gefoult und passt den Ball nach dem Foul, gilt seine Bewegung nicht mehr als Korbwurfaktion.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

16.1 Definition

16.1.1 Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder hindurchfällt.

16.1.2 Der Ball befindet sich im Korb, sobald ein Teil des Balles innerhalb und dort unterhalb der Oberkante des Ringes ist.

16.2 Regel

16.2.1 Ein Korb aus dem Feld zählt zugunsten der Mannschaft, die den gegnerischen Korb angreift, in den der Ball hineingeworfen wurde, und zwar folgendermaßen:

- Ein durch einen Freiwurf erzielter Korb zählt 1 Punkt.
- Ein Feldkorb aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt 2 Punkte.
- Ein Feldkorb aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt 3 Punkte.

Kommentar: Beim 3-Punkte-Wurf müssen sich die 2 großen Räder des Rollstuhls innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs befinden, das heißt, die

kleinen Vorderräder dürfen sich auf oder jenseits der Linie des 3-Punkte-Kreises befinden.

16.2.2 Wirft ein Spieler den Ball **zufällig** in den eigenen Korb seiner Mannschaft, so werden dem Kapitän der gegnerischen Mannschaft 2 Punkte angeschrieben.

16.2.3 Wirft ein Spieler den Ball **absichtlich** in den eigenen Korb seiner Mannschaft, handelt es sich um eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht.

16.2.4 Verursacht ein Spieler, dass der Ball von unten vollständig durch den Korb geht, so handelt es sich um eine Regelübertretung.

16.2.5 Die Spieluhr oder Wurfuhr muss 0,3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder nach einem Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf die Ballkontrolle erlangen kann, um einen Feldkorbversuch zu starten. Falls die Spieluhr oder Wurfuhr nur 0,2 oder 0,1 anzeigt, kann ein gültiger Feldkorb nur durch einen direkten Tipp erfolgen. Dabei muss der Ball die Hände des Werfers verlassen haben, wenn Spieluhr oder Wurfuhr 0,0 Sekunden zeigen.

Art. 17 Einwurf

17.1 Definition

17.1.1 Ein Einwurf findet statt, wenn der Ball durch den Einwerfer, der sich außerhalb des Spielfeldes befindet, in das Spielfeld gepasst wird. Dabei steht der Einwerfer mit seinem Rollstuhl mit allen seinen Rädern im Aus.

17.1.2 Ein Einwurf

- **beginnt**, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- **endet**, sobald
  - der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
  - die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.
  - während eines Einwurfs ein belebter Ball an der Korbbefestigung festklemmt.

17.2 Verfahren

17.2.1 Der Schiedsrichter händigt dem Einwerfer den Ball zum Einwurf aus bzw. stellt ihn dem Einwerfer zur Verfügung. Er darf den Ball dem Einwerfer auch direkt passen oder als Bodenpass zuspielen, vorausgesetzt

- der Schiedsrichter befindet sich nicht weiter als 4 Meter vom Einwerfer entfernt.
- der Einwerfer befindet sich an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle.

17.2.2 Der Einwerfer führt den Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung aus, oder an der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel vom Schiedsrichter gestoppt wurde, allerdings nicht direkt hinter dem Spielbrett.

17.2.3 Zu Beginn aller Spielabschnitte mit Ausnahme des 1. Viertels wird der Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

Der Einwerfer steht dabei mit je einem großen Rad seines Rollstuhls auf jeder Seite der verlängerten Mittellinie. Er darf den Ball einem Spieler an jedem beliebigen Punkt auf dem Spielfeld zupassen.

17.2.4 Nimmt während der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels oder jeder Verlängerung die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, vor dem Einwurf eine Auszeit, hat der Trainer dieser Mannschaft das Recht zu entscheiden, ob dieser Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld oder im Rückfeld seiner Mannschaft, nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, stattfindet.

Entscheidet sich der Trainer für eine Verlegung des Einwurfs ins Vorfeld und der ursprüngliche Einwurfort im Rückfeld war

- an der eigenen Endlinie nach einem erfolgreichen Korb oder letzten Freiwurf, entscheidet der Trainer, ob der Einwurf im Vorfeld von der Einwurfmarkierung auf der Seite des Anschreibertischs oder der Gegenseite stattfindet.
- an einer Seitenlinie oder der eigenen Endlinie nach einem Foul oder einer Regelübertretung, findet der Einwurf im Vorfeld von der Einwurfmarkierung auf derselben Seite wie die ursprüngliche Stelle im Rückfeld (Seite des Anschreibertischs oder Gegenseite) statt.

17.2.5 Nach einem persönlichen Foul durch einen Spieler der Mannschaft, die die Kontrolle über einen belebten Ball hat, oder durch die Mannschaft, der der Ball zusteht, erfolgt der Einwurf durch die andere Mannschaft außerhalb des Spielfeldes nächst der Stelle, an der die Regelverletzung begangen wurde.

17.2.6 Nach einem Technischen Foul wird der folgende Einwurf nächst der Stelle ausgeführt, wo der Ball war, als das Technische Foul begangen wurde, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

17.2.7 Nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul wird der folgende Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

17.2.8 Nach einer Gewalttätigkeit wird der folgende Einwurf gemäß Artikel 39 ausgeführt.

17.2.9 Wenn der Ball in den Korb geht, der Feldkorb oder der Freiwurf aber nicht gültig ist, wird der folgende Einwurf in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt.

17.2.10 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf gilt:

- Ein Spieler der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, wirft den Ball an einer beliebigen Stelle der Endlinie ein, an der der Korb erzielt wurde.

  Das gilt auch, wenn einem Feldkorb oder einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf eine Auszeit oder Spielunterbrechung folgt und der SR anschließend einem Spieler den Ball zum Einwurf übergibt oder zur Verfügung stellt.

- Der Einwerfer darf sich seitlich und / oder rückwärts bewegen und der Ball darf zwischen Mitspielern, die sich hinter der Endlinie befinden, zugespielt werden, allerdings beginnt das Zählen der 5 Sekunden, sobald der Ball dem ersten Spieler außerhalb des Feldes zur Verfügung steht.

17.3 Regel

17.3.1 Der Einwerfer darf nicht

- mehr als 5 Sekunden benötigen, bis der Ball die Hände verlässt.
- auf das Spielfeld fahren, während er den Ball in der Hand (den Händen) hält.
- verursachen, dass der Ball beim Einwurf nach Verlassen seiner Hand/Hände das Aus berührt.

- den Ball auf dem Spielfeld berühren, bevor er einen anderen Spieler berührt hat.
- den Ball so einwerfen, dass er direkt in den Korb geht.
- sich von der vom SR bezeichneten Einwurfstelle hinter der Begrenzungslinie, ausgenommen von der Endlinie nach einem Korberfolg oder erfolgreichen letzten Freiwurf, in eine oder beide Richtungen derart bewegen, dass dabei eine Gesamtstrecke von einem Meter überschritten wird, bevor der Ball seine Hände verlässt. Er darf sich aber soweit wie möglich senkrecht zur Begrenzungslinie rückwärts bewegen.

17.3.2 Während des Einwurfs darf kein anderer Spieler

- irgendeinen einen Teil seines Körpers oder seines Rollstuhls über der Begrenzungslinie haben, bevor der Ball über diese Linie geworfen worden ist.
- sich näher als 1 Meter beim Einwerfer befinden, falls an der Einwurfstelle der hindernisfreie Raum im Aus weniger als 2 Meter bis zur Begrenzungslinie beträgt.

17.3.3 Bei einem Einwurf während der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung muss der Schiedsrichter als Warnung das Handzeichen "Regelwidriges Übertreten der Linie beim Einwurf" machen, bevor er den Ball zum Einwurf übergibt.

Wenn ein Verteidiger

- sich mit einem Teil seines Körpers über der Begrenzungslinie befindet, um den Einwurf zu stören, oder
- sich dem Einwerfer auf weniger als 1 m nähert, sofern diesem weniger als 2 m Platz zur Verfügung stehen,

ist dies eine Regelübertretung, die mit einem Technischen Foul zu ahnden ist.

17.3.4 Bei einer Einwurfsituation darf ein Angreifer erst in die begrenzte Zone der gegnerischen Mannschaft fahren, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht (s. Art. 26.1.1).

Ein Verstoß gegen Artikel 17.3 ist eine Regelübertretung.

17.4 Strafe

Der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zuerkannt.

Art. 18 Auszeit

18.1 Definition

Eine Auszeit ist eine Spielunterbrechung, die vom Trainer oder 1. Assistenz-Trainer einer Mannschaft beantragt wird.

18.2 Regel

18.2.1 Jede Auszeit dauert 1 Minute.

18.2.2 Eine Auszeit kann während einer Auszeitmöglichkeit gewährt werden.

18.2.3 Eine Auszeitmöglichkeit beginnt

- für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- für beide Mannschaften, wenn der Ball nach dem erfolgreichen letzten Freiwurf zum toten Ball wird.
- wenn ein Feldkorb erzielt wurde. Diese Auszeitmöglichkeit besteht nur für die Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat.

18.2.4 Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn der Ball einem Spieler zum Einwurf oder zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.

18.2.5 Jeder Mannschaft dürfen gewährt werden:

- 2 Auszeiten während der 1. Halbzeit,
- 3 Auszeiten während der 2. Halbzeit, davon höchstens 2 in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels
- 1 Auszeit während jeder Verlängerung

18.2.6 Nicht beanspruchte Auszeiten können nicht in die nächste Halbzeit bzw. Verlängerung übertragen werden.

18.2.7 Die Auszeit wird der Mannschaft angerechnet, deren Trainer oder 1. Assistenz-Trainer sie zuerst beantragt hat, es sei denn, die Auszeit wird nach gegnerischem Korberfolg gewährt, ohne dass dabei eine Regelverletzung gepfiffen worden ist.

18.2.8 Zeigt die Spieluhr im vierten Viertel und in jeder Verlängerung 2:00 oder weniger Minuten an, ist der Mannschaft, die den Korb erzielt hat, keine Auszeit erlaubt, es sei denn, ein Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen.

18.3 Verfahren

18.3.1 Nur der Trainer oder 1. Assistenz-Trainer hat das Recht, eine Auszeit zu beantragen. Dazu stellt er visuellen Kontakt zum Anschreiber her oder er geht zum Anschreibertisch und verlangt klar und deutlich "Auszeit", indem er das übliche Handzeichen macht.

18.3.2 Der Antrag auf eine Auszeit kann nur zurückgezogen werden, bevor der Anschreiber sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.

18.3.3 Die Auszeit

- beginnt, wenn der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt.
- endet, wenn der Schiedsrichter pfeift und die Mannschaften auffordert, wieder auf das Spielfeld zu kommen.

18.3.4 Sobald eine Auszeitmöglichkeit beginnt, betätigt der Anschreiber sein Signal, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat.

Wenn ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat, stoppt der Zeitnehmer sofort die Spieluhr und lässt sein Signal ertönen.

18.3.5 Während der Auszeit und während einer Pause vor dem Beginn des 2. und 4. Viertels und vor jeder Verlängerung dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen und sich im Mannschaftsauszeitbereich aufhalten. Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals (s. Art. 2.5.5) dürfen das Spielfeld betreten, vorausgesetzt, sie bleiben in der Nähe ihres Mannschaftsauszeitbereichs.

18.3.6 Wird von einer der beiden Mannschaften eine Auszeit beantragt, nachdem der Ball dem Freiwerfer zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht, wird die Auszeit jeder der beiden Mannschaften gewährt, falls

- der letzte Freiwurf erfolgreich ist.
- dem letzten erfolglosen Freiwurf ein Einwurf folgt.
- ein Foul zwischen den Freiwürfen gepfiffen wird. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende ausgeführt und die Auszeit wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
- ein Foul gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
- eine Regelübertretung gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung des Einwurfs gewährt.

Im Fall aufeinanderfolgender Sätze von Freiwürfen und / oder Ballbesitz, die durch mehr als 1 Foulstrafe verursacht wurden, ist jeder Satz von Freiwürfen separat zu behandeln.

Art. 19 Spielerwechsel

19.1 Definition

Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die durch den Ersatzspieler beantragt wird, um Spieler zu werden.

19.2 Regel

19.2.1 Eine Mannschaft darf während einer Wechselmöglichkeit Spielerwechsel vornehmen.

19.2.2 Eine Wechselmöglichkeit beginnt

- für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- für beide Mannschaften, wenn der Ball nach dem erfolgreichen letzten zum toten Ball wird.
- nach einem Feldkorb, wenn die Spieluhr im vierten Viertel und in jeder Verlängerung 2 oder weniger Minuten anzeigt. Diese Wechselmöglichkeit besteht jedoch nur für die Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat.

19.2.3 Eine Wechselmöglichkeit endet, wenn der Ball einem Spieler zum Einwurf oder zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.

19.2.4 Ein Spieler, der ausgewechselt wurde bzw. ein Ersatzspieler, der zum Spieler wurde, darf nicht ins Spiel zurückkehren bzw. das Spiel wieder verlassen, bis der Ball nach einer Spielphase mit laufender Spieluhr wieder zum toten Ball wird, es sei denn:

- Eine Mannschaft wurde auf weniger als 5 Spieler auf dem Spielfeld reduziert.
- Ein Spieler, dem auf Grund einer Fehlerkorrektur Freiwürfe zustehen, sitzt auf der Mannschaftsbank, nachdem er legal ausgewechselt wurde.

19.2.5 Wenn im vierten Viertel oder in jeder Verlängerung die Spieluhr 2:00 oder weniger Minuten anzeigt, darf der Mannschaft, die den Korb erzielt hat, kein

Spielerwechsel gewährt werden, es sei denn, ein Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen.

19.2.6 Wird ein Spieler behandelt oder erhält Unterstützung, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seiner Mannschaft würden weniger als 5 Spieler auf dem Spielfeld verbleiben.

19.3 Verfahren

19.3.1 Nur ein Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel anzumelden. Dazu begibt er sich persönlich (nicht der Trainer oder 1. Assistenz-Trainer) zum Anschreibertisch und beantragt den gewünschten Wechsel, indem er das korrekte übliche Handzeichen macht, und begibt sich auf den Auswechselplatz. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.

19.3.2 Ein Antrag auf Spielerwechsel kann nur zurückgezogen werden, bevor der Zeitnehmer sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.

19.3.3 Sobald eine Wechselmöglichkeit beginnt, betätigt der Zeitnehmer sein Signal, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass ein Spielerwechsel beantragt wurde.

19.3.4 Der Ersatzspieler muss außerhalb der Begrenzungslinie bleiben, bis der Schiedsrichter pfeift, das Handzeichen zum Spielerwechsel gibt und ihn auffordert, auf das Spielfeld zu fahren.

19.3.5 Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, darf sich sofort zur Mannschaftsbank begeben, ohne sich beim Zeitnehmer oder beim Schiedsrichter abzumelden.

19.3.6 Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der fünf Fouls begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss sofort (innerhalb von ca. 30 Sekunden) ersetzt werden.

Wenn – nach Meinung eines Schiedsrichters – das Spiel unnötig verzögert wird, wird der schuldigen Mannschaft eine Auszeit angerechnet.

Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen den Trainer ein Technisches Foul ("B"-Foul) verhängt werden.

19.3.7 Wird ein Spielerwechsel während einer Auszeit oder während einer Spielpause (außer in der Halbzeitpause) angemeldet, muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber melden, bevor er auf das Spielfeld fährt.

19.3.8 Wenn der Freiwerfer ausgewechselt werden muss, weil er

- verletzt ist,
- fünf Fouls begangen hat,
- disqualifiziert wurde,

so muss/müssen der Freiwurf/die Freiwürfe von seinem Ersatzspieler ausgeführt werden. Dieser Ersatzspieler darf erst wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

19.3.9 Wird von einer der beiden Mannschaften ein Spielerwechsel beantragt, nachdem der Ball dem Freiwerfer zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht, wird der Spielerwechsel jeder der beiden Mannschaften gewährt, falls

- der letzte Freiwurf erfolgreich ist.
- dem letzten erfolglosen Freiwurf ein Einwurf folgt.
- ein Foul zwischen den Freiwürfen gepfiffen wird. In diesem Fall wird der Freiwurf/werden die Freiwürfe zu Ende ausgeführt und der Spielerwechsel wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

- ein Foul gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
- eine Regelübertretung gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung des Einwurfs gewährt.

Im Fall aufeinanderfolgender Sätze von Freiwürfen und / oder Ballbesitz, die durch mehr als einer Foulstrafe verursacht wurden, ist jeder Satz von Freiwürfen separat zu behandeln.

19.3.10 Ist der Spielerwechsel abgeschlossen (der Spieler wird vom Schiedsrichter auf das Spielfeld gewunken), muss der Anschreiberassistent (s. Art. 48.5) überprüfen, ob die zulässige Gesamtpunktzahl (gemäß Artikel 51.2) von der wechselnden Mannschaft eingehalten wurde.

Stellt er fest, dass die zulässige Gesamtpunktzahl von 14 Punkten überschritten wurde, muss er das dem Zeitnehmer mitteilen, der seinerseits den Schiedsrichter informiert.

Falls die Mannschaft in Ballbesitz ist, die gegen diese Regel verstoßen hat, betätigt der Zeitnehmer sein Signal sofort, damit der SR das Spiel unterbrechen kann.

Ist die andere Mannschaft in Ballbesitz, muss der Zeitnehmer warten, bis die Spielsituation abgeschlossen ist (d. h.: die Mannschaft in Ballkontrolle hat auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten oder der Ball wurde zum toten Ball), bevor er sein Signal betätigt.

Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

20.1 Regel

Eine Mannschaft verliert infolge ihres Fehlverhaltens das Recht zu spielen, wenn sie

- 15 Minuten nach der angesetzten Anfangszeit noch nicht anwesend oder nicht in der Lage ist, im Rahmen der 14-Punkte-Regel mit 5 spielbereiten Spielern anzutreten.
- durch ihr Verhalten verhindert, dass gespielt werden kann.
- sich trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter weigert zu spielen.

20.2 Strafe

20.2.1 Das Spiel wird für die Gegenmannschaft mit 20:0 Korbpunkten gewertet. Darüber hinaus erhält der Verlierer 0 Wertungspunkte.

20.2.2 Wenn eine Mannschaft bei einer Spielrunde, die aus 2 Spielen (Heim und Auswärts) bzw. aus drei Spielen (Play - Off - Runde "best-of-3") besteht, das erste, zweite oder dritte Spiel gemäß diesem Artikel verloren hat, verliert sie die Gesamtrunde. Dies gilt nicht für Spiele nach dem "best-of-5" und „best-of-7“ System.

20.2.3 Wenn in einem Turnier eine Mannschaft zum 2. Mal wegen Fehlverhaltens die Spielberechtigung verliert, wird sie ausgeschlossen und die Ergebnisse aller Spiele dieses Teams werden annulliert.

Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)

21.1 Regel

Eine Mannschaft verliert ein Spiel, wenn sie im Verlauf des Spiels weniger als 2 spielbereite Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung hat.

21.2. Strafe

21.2.1 Liegt die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel gewertet wird, in Führung, wird der Spielstand vom Zeitpunkt des Spielabbruchs übernommen. Liegt diese Mannschaft nicht nach Korbpunkten vorn, so wird das Ergebnis mit 2:0 Korbpunkten zu ihren Gunsten gewertet. Außerdem erhält die unterlegene Mannschaft 1 Wertungspunkt.

21.2.2 Bei einer Runde mit 2 Spielen (Heim und Auswärts) verliert die Mannschaft die Gesamtrunde, die das erste oder zweite Spiel gemäß Art. 21 verloren hat.

REGEL V REGELÜBERTRETUNGEN

Art. 22 Regelübertretungen

22.1 Definition

Eine Regelübertretung ist eine Verletzung der Regeln.

22.2 Strafe

Die Gegenmannschaft erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, die dem Ort der Regelübertretung am nächsten liegt, außer an der Endlinie unmittelbar hinter dem Spielbrett, es sei denn, dass die Regeln etwas anderes vorschreiben.

Art. 23 Spieler im Aus und Ball im Aus

23.1 Definition

23.1.1 Ein Spieler ist im Aus, wenn er oder irgendein Teil seines Rollstuhls mit dem Boden oder irgendeinem Gegenstand (nicht einem Spieler) über, auf oder außerhalb der Begrenzungslinie hat.

23.1.2 Der Ball ist im Aus, wenn er

- einen Spieler, Rollstuhl oder irgendeine andere Person berührt, die sich im Aus befindet.
- den Boden oder irgendeinen Gegenstand über, auf oder außerhalb der Begrenzungslinie berührt.
- die Korbstützen, die Rückseite des Spielbretts oder irgendeinen Gegenstand über dem Spielfeld berührt.

23.2 Regel

23.2.1 Ein Ausball wird von dem Spieler verursacht, der den Ball zuletzt berührt oder vom Ball zuletzt berührt wird, ehe der Ball ins Aus geht, auch dann, wenn der Ball ins Aus geht, indem er etwas anderes als einen Spieler berührt.

23.2.2 Wenn der Ball ins Aus geht, weil er einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird, der sich auf oder außerhalb der Auslinie befindet, ist dieser Spieler für den Ausball verantwortlich.

23.2.3 Wenn ein/mehrere Spieler während eines Halteballs ins Aus bzw. in sein/ihr Rückfeld gerät/geraten, entsteht eine Hochballsituation.

23.2.4 Wenn ein Spieler absichtlich den Ball gegen einen Gegenspieler tippt oder wirft, so dass er von ihm ins Aus geht, wird der Ball der Gegenmannschaft zum Einwurf zugesprochen, obwohl einer ihrer Spieler den Ball zuletzt berührt hat.

Art. 24 Dribbling

24.1 Definition

24.1.1 Ein Dribbling ist die Bewegung eines belebten Balles durch einen Spieler in Ballkontrolle, der den Ball auf das Spielfeld wirft, tippt, rollt oder aufprallen lässt.

24.1.2 Ein **Dribbling** beginnt, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat,

- seinen Rollstuhl an den großen Rädern schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt, oder
- einen oder zwei Schübe an den großen Rädern durchführt, während der Ball in der Hand gehalten wird oder der Ball auf seinem Schoß liegt – jedoch nicht zwischen den Knien eingeklemmt ist – gefolgt vom Prellen des Balles. Diese Sequenz kann vom Spieler beliebig oft wiederholt werden, oder
- die beiden oben beschriebenen Sequenzen abwechselnd anwendet, oder
- den Ball auf den Boden wirft, tippt, rollt oder prellt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft und ihn danach wieder berührt oder fängt, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.

24.1.3 Verliert ein Spieler auf dem Spielfeld ungewollt die Kontrolle über einen belebten Ball und erlangt sie wieder, handelt es sich um Fumbling.

24.1.4 Folgendes zählt nicht als Dribbling:

- Aufeinander folgende Korbwurfversuche.
- Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings.
- Versuche, die Ballkontrolle zu erlangen durch Wegtippen des Balles aus der Nähe anderer Spieler.
- Wegtippen des Balles aus der Kontrolle anderer Spieler.
- Ablenken eines Passes mit anschließender eigener Ballkontrolle.
- Den Ball von Hand zu Hand werfen und dabei in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lassen, ehe der Ball das Spielfeld berührt, vorausgesetzt, er begeht dabei keinen Schubfehler.
- Den Ball ans Spielbrett werfen und danach wieder die Ballkontrolle zu erlangen.

Art. 25 Schubfehler (3 Schübe)

25.1 Definition

25.1.1 Ein Spieler in Ballkontrolle darf sich mit dem belebten Ball innerhalb folgender Einschränkungen in jeder Richtung fortbewegen:

- Während der Ball gehalten wird, darf die Anzahl der Schübe die Zahl 2 nicht überschreiten.
- Pivotbewegungen sind Teil des Dribblings und sie sind auf 2 aufeinander folgende Schübe begrenzt, wenn der Ball nicht gedribbelt wird.

25.1.2 Das Abbremsen eines Rades, ohne mit der Hand/den Händen vorwärts oder rückwärts zu ziehen, stellt keinen Schub dar.

25.2 Ein Verstoß gegen diesen Artikel ist eine Regelübertretung.

Art. 26 3 Sekunden

26.1 Regel

26.1.1 Ein Spieler darf sich mit keinem Teil seines Rollstuhls länger als 3 aufeinanderfolgende Sekunden in der begrenzten Zone der gegnerischen Mannschaft aufhalten, während seine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld besitzt und die Spieluhr läuft.

26.1.2 Nachsicht muss bei einem Spieler geübt werden, der

- sich bemüht, die begrenzte Zone zu verlassen.
- sich in der begrenzten Zone befindet, während er oder sein Mitspieler sich in der Wurfbewegung befindet und der Ball gerade die Hand/Hände zum Korbwurf verlässt oder verlassen hat.
- in der begrenzten Zone auf den Korb zu dribbelt, um zu werfen, nachdem er sich dort weniger als 3 aufeinanderfolgende Sekunden aufgehalten hat.

26.1.3 Ein Spieler nimmt nur dann eine Position außerhalb der begrenzten Zone ein, wenn er sich mit allen Rädern seines Rollstuhls und mit jeder Überkipprolle/jedem Stützrad, die/das ständig mit dem Boden in Kontakt ist, außerhalb der begrenzten Zone befindet.

Art. 27 Nah bewachter Spieler

27.1 Definition

Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält, ist nah bewacht, wenn sich ein Gegenspieler in aktiver legaler Verteidigungsposition in einem Abstand von nicht mehr als 1 Meter bei ihm befindet.

27.2 Regel

Ein nah bewachter Spieler muss den Ball innerhalb von 5 Sekunden passen, werfen oder dribbeln.

Art. 28 8 Sekunden

28.1 Regel

28.1.1 Immer dann, wenn

- ein Spieler in seinem Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt
- der Ball nach einem Einwurf irgendeinen Spieler im Rückfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler in dessen Rückfeld berührt wird und das Team des Einwerfers in seinem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt,

muss dieses Team den Ball innerhalb von 8 Sekunden in sein Vorfeld spielen.

28.1.2 Die Mannschaft hat den Ball in ihr Vorfeld gespielt, wenn

- der Ball, der nicht in Kontrolle eines Spielers ist, das Vorfeld berührt.
- der Ball einen Angriffsspieler berührt oder von ihm legal berührt wird, bei dem alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig das Spielfeld berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von einem Verteidiger legal berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls das Rückfeld berührt.
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers das Vorfeld der Mannschaft berührt, die die Ballkontrolle hat.
- beim Dribbling eines Spielers vom Rückfeld in sein Vorfeld sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig das Spielfeld berühren, vollständig Kontakt mit dem Vorfeld haben.
- der Dribbler, bei dem alle Räder des Rollstuhls und alle den Boden ständig berührenden Stützräder bzw. Überkipprollen vollständig Kontakt mit dem Vorfeld haben
  - den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder
  - den Ball auf den Schoß legt.

28.1.3 Die 8-Sekunden-Periode wird mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt, wenn der gleichen Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, der Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld zugesprochen wird, und zwar weil

- der Ball ins Aus gegangen ist.
- ein Spieler derselben Mannschaft sich verletzt hat.
- gegen diese Mannschaft ein Technisches Foul verhängt wurde.
- eine Hochballsituation eingetreten ist.
- sich ein Doppelfoul ereignet hat.
- gleiche Foulstrafen gegen beide Mannschaften aufgerechnet wurden.

28.1.4 Die 8-Sekunden-Periode wird mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt, wenn die Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, den Ball absichtlich so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld tippt oder wirft, dass er ins Rückfeld zurückspringt.

Art. 29 Wurfuhr

29.1 Regel

29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen **belebten** Ball erlangt,
- der Ball nach einem Einwurf den Rollstuhl oder irgendeinen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird und das Team des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt,

muss seine Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen.

Bei diesem Korbwurfversuch innerhalb von 24 Sekunden müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- Der Ball muss die Hand oder die Hände des Spielers verlassen haben, bevor das Wurfuhr-Signal ertönt, und
- Nachdem der Ball die Hand oder die Hände des Spielers verlassen hat, muss der Ball den Ring berühren oder in den Korb gehen.

29.1.2 Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ende der 24-Sekunden-Periode und das Wurfuhr-Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, gilt folgende Regelung:

- Geht der Ball in den Korb, dann hat keine Regelübertretung stattgefunden, das Signal wird ignoriert und der Korb zählt.
- Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, dann hat sich keine Regelübertretung ereignet, das Signal wird ignoriert und das Spiel geht weiter.
- Wenn der Ball den Ring nicht berührt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Hat jedoch die Gegenmannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle gewonnen, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter.

Ist der obere Rand des Spielbretts mit einer gelben Beleuchtung ausgerüstet, hat deren Aufleuchten Vorrang vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr.

29.2 Verfahren

29.2.1 Erlangt nach einem Hochball oder Einwurf von der Mittellinie zu Beginn der anderen Viertel oder jeder Verlängerung ein Spieler auf dem Spielfeld im Vor- oder Rückfeld die Ballkontrolle über einen belebten Ball, wird die Wurfuhr mit 24 Sekunden gestartet.

29.2.2 Die Wurfuhr wird zurückgesetzt, wenn das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt wird, und zwar

- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht wegen eines Ausballs) durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus einem Grund, verursacht durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus irgendeinem Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt.

In diesen Situationen wird der Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen, die vorher die Ballkontrolle hatte. Wird dieser Einwurf in

- deren Rückfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- deren Vorfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr wie folgt zurückgestellt:
  - Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, sondern wird mit der verbleibenden Zeit wieder gestartet.
  - Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden an, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wenn allerdings das Spiel aus irgendeinem Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, unterbrochen wurde und nach Meinung eines Schiedsrichters das Zurücksetzen der Wurfuhr die Gegenmannschaft benachteiligen würde, wird die Wurfuhr an dem Zeitpunkt wieder gestartet, an dem sie gestoppt wurde.

29.2.3 Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgestellt, wenn die gegnerische Mannschaft den Ball zum Einwurf erhält nach einer Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter aufgrund eines Fouls oder einer Regelverletzung einschließlich eines Ausballs, begangen durch die Mannschaft in Ballkontrolle.

Sie wird auch zurückgesetzt, wenn bei einem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz die einwerfende Mannschaft neuen Ballbesitz erhält.

Wird bei neuer Ballkontrolle der Einwurf für diese Mannschaft durchgeführt in deren

- Rückfeld, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden gesetzt.
- Vorfeld, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29.2.4 Begeht die Mannschaft in Ballkontrolle ein Technisches Foul, wird das Spiel wieder aufgenommen mit einem Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel wegen des Technischen Fouls unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Restzeit gestartet.

29.2.5 Nimmt während der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, vor dem Einwurf eine Auszeit, hat der Trainer dieser Mannschaft das Recht zu entscheiden, ob dieser Einwurf im Rückfeld seiner Mannschaft stattfindet nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, oder von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

Nach der Auszeit wird der Einwurf folgendermaßen durchgeführt:

- Nach einem Ausball gilt für die Wurfuhr:
  - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird das Spiel mit der verbleibenden Restzeit fortgesetzt.
  - Findet der Einwurf im Vorfeld statt und zeigt die Wurfuhr 13 Sekunden oder weniger an, wird das Spiel mit der verbleibenden Restzeit fortgesetzt. Zeigt die Wurfuhr 14 oder mehr Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
- Nach einem Foul oder Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) gilt für die Wurfuhr:
  - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
  - Findet der Einwurf im Vorfeld statt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
- Wurde die Auszeit von der Mannschaft genommen, die eine neue Ballkontrolle erlangt hat, gilt für die Wurfuhr:
  - Findet der Einwurf im Rückfeld statt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
  - Findet der Einwurf im Vorfeld statt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

29.2.6 Erhält eine Mannschaft einen Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch als Teil der Strafe für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29.2.7 Hat der Ball den Ring des gegnerischen Korbes berührt, wird die Wurfuhr zurückgestellt auf:

- 24 Sekunden, wenn die gegnerische Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.
- 14 Sekunden, falls die Mannschaft, die die Ballkontrolle erlangt, dieselbe Mannschaft ist, die die Ballkontrolle besaß, bevor der Ball den Ring berührte.

29.2.8 Wenn das Wurfuhr-Signal **irrtümlich ertönt,** während eine Mannschaft oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel läuft weiter.

Wenn jedoch – nach Beurteilung eines Schiedsrichters – die Mannschaft in Ballkontrolle durch das falsche Signal benachteiligt wird, wird das Spiel gestoppt.

Die Wurfuhr wird korrigiert und anschließend erhält die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Ertönens des Signals die Ballkontrolle hatte, den Ball zum Einwurf.

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30.1 Definition

30.1.1 Eine Mannschaft hat die Kontrolle über einen belebten Ball in ihrem Vorfeld, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft mit allen Rädern seines Rollstuhls das Vorfeld berührt, während er den Ball hält, fängt oder im Vorfeld dribbelt, oder
- der Ball zwischen Spielern dieser Mannschaft in ihrem Vorfeld gepasst wird.

30.1.2 Eine Mannschaft, die im Vorfeld die Kontrolle über einen belebten Ball hat, hat eine illegale Rückkehr des Balles in ihr Rückfeld verursacht, wenn ein Spieler dieser Mannschaft als Letzter den Ball in seinem Vorfeld berührt hat und der Ball danach zuerst von einem Spieler dieser Mannschaft berührt wird,

- der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Rückfeld berührt oder
- nachdem der Ball den Boden des Rückfeldes dieser Mannschaft berührt hat.

Diese Regelung gilt für **alle** im Vorfeld einer Mannschaft vorkommenden Situationen, einschließlich der Einwürfe.

Sie gilt jedoch nicht für einen Spieler, der eine neue Mannschaftsballkontrolle erlangt, wenn er – während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet - in der Nähe der Mittellinie einen Pass von seinen Gegenspielern abfängt und dabei nicht in der Lage ist, den Schwung seines Rollstuhls zu stoppen, bevor er mit dem Ball ins Rückfeld gelangt.

30.2 Regel

Eine Mannschaft, die einen belebten Ball in ihrem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball illegal in ihr Rückfeld geht.

30.3 **Strafe**:

30.3.1 Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld, und zwar nächst der Stelle der Regelübertretung, außer unmittelbar hinter dem Spielbrett.

Art. 31 Lifting

31.1 Definition – Lifting

31.1.1 Lifting ist ein Vorgang, bei dem sich das Gesäß vom Sitz hebt, so dass beide Gesäßbacken keinen Kontakt mehr mit der Sitzfläche des Rollstuhls oder mit dem Kissen (falls ein Kissen benutzt wird) auf dem Rollstuhl haben, und zwar zur Erlangung eines unfairen Vorteils.

Ein Spieler darf kein Lifting begehen, um den Ball auf den Korb zu werfen, um zu rebounden oder zu passen oder um zu versuchen, einen Korbwurf oder Pass eines Gegenspielers zu blocken oder um zu versuchen, einen Pass eines Mitspielers zu sichern oder um beim Hochball zu Beginn des Spiels den Ball zu erreichen.

31.1.2 Ein Spieler darf nicht verursachen, dass sich alle Teile seines Rollstuhls vom Boden lösen, während sich keine seiner Hände an den Greifreifen der großen Räder befindet (Springen).

31.2 Strafe

31.2.1 Ein Technisches Foul wird gegen den Spieler verhängt.

1 Freiwurf wird dem gegnerischen Team zugesprochen mit anschließendem Einwurf für die Mannschaft, der zum Zeitpunkt des Foulpfiffs der Ball zustand, nächst dem Punkt, an dem sich der Ball befand, als das Spiel unterbrochen wurde. Wenn keine Mannschaft in Ballkontrolle war oder keiner Mannschaft der Ball zustand, entsteht eine Halteball-Situation. Ausgenommen hiervon ist ein Lifting, welches sich beim Versuch, einen Wurf eines Spielers in der Wurfaktion zu blocken, ereignete (siehe 31.2.2).

31.2.2 Ist das Lifting die Folge eines Versuchs, den Wurf eines Spielers, der sich in der Korbwurfaktion befindet, zu blocken, wird ein Technisches Foul gegen den Spieler verhängt und es werden diesem Werfer Freiwürfe/ein Freiwurf – wie folgt – zugesprochen:

- Ist der Feldkorbwurf erfolgreich, zählt der Korb und der Werfer erhält 1 Freiwurf zugesprochen.
- Ist der Feldkorbwurf aus dem 2-Punkte-Bereich nicht erfolgreich, erhält der Werfer 2 Freiwürfe.
- Ist der Feldkorbwurf aus dem 3-Punkte-Bereich nicht erfolgreich, erhält der Werfer 3 Freiwürfe.
- Erfolgt das Lifting wenn oder unmittelbar bevor das Signal zum Ende des Spielabschnitts ertönt oder wenn bzw. unmittelbar bevor das Wurfuhr-Signal ertönt, während der Ball sich noch in der Hand/den Händen des Werfers befindet und der Ball danach in den Korb geht, dann zählt dieser Korb nicht und es werden 2 oder 3 Freiwürfe gewährt.

In jedem der vier aufgezählten Fälle wird das Spiel mit einem Einwurf für das Team fortgesetzt, welches zum Zeitpunkt des Technischen Fouls in Ballkontrolle oder in der Wurfbewegung war, nächst dem Ort, an dem sich der Ball befand, als das Spiel unterbrochen wurde.

31.3 Eine Regelübertretung wird gegen einen Spieler gepfiffen, wenn er sich nach vorne lehnt, um einen Ball vom Boden aufzunehmen und wenn dabei keine seiner Gesäßbacken mehr Kontakt mit der Sitzfläche bzw. mit dem Kissen (falls eins benutzt wird) hat.

31.4 Definition: Tilting (Kippen des Rollstuhls)

Tilting ist eine Aktion, bei der ein Spieler, der eine oder beide Hände von den Rädern gelöst hat, mit einem großen Rad und einem Vorderrad vom Boden abhebt, während er auf den Korb wirft, einen Gegenspieler verteidigt, ein Zuspiel erhält oder versucht, einen Pass abzufangen, zum Rebound geht oder am Hochball beteiligt ist. Tilting ist legal.

REGEL VI FOULS

Art. 32 Fouls

32.1 Definition

32.1.1 Ein **Foul** ist entweder eine Verletzung der Regeln, die illegalen persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder mit seinem Rollstuhl betrifft und / oder unsportliches Verhalten.

32.1.2 Jede Anzahl von Fouls kann gegen jede der beiden Mannschaften verhängt werden. Ohne Rücksicht auf die Strafe wird jedes verhängte Foul dem Verursacher des Fouls auf dem Spielberichtsbogen angeschrieben und entsprechend diesen Regeln bestraft.

32.1.3 Wird ein Foul begangen, nachdem der Ball zum toten Ball wurde, weil

- das Signal zum Ende eines Spielabschnitts ertönte,
- eine Regelverletzung begangen wurde,

wird das Foul nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul.

Beachte: Der Rollstuhl wird als Teil des Spielers betrachtet.

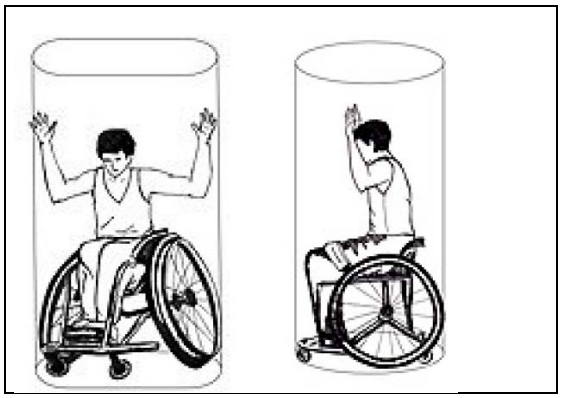
Art. 33 Kontakte: Allgemeine Grundsätze

33.1 Zylinderprinzip

Der Rollstuhlzylinder ist definiert als der Raum innerhalb eines imaginären Zylinders, der von einem Spieler und von seinem Rollstuhl auf dem Spielfeld eingenommen wird. Er schließt den Raum über dem Spieler ein und ist folgendermaßen begrenzt:

- Nach **vorne** durch die Handflächen und die Fußrasten bzw. den horizontalen Rammbügel vorn am Rollstuhl.
- Nach **hinten** durch den äußeren Rand der großen Räder.
- Zu den **Seiten** durch die großen Räder, und zwar dort, wo sie das Spielfeld berühren.
- Die Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als bis zu den Fußrasten bzw. zum vorderen horizontalen Rammbügel vorgestreckt werden. Dabei müssen die Arme an den Ellenbogen so abgewinkelt werden, dass die Unterarme und Hände senkrecht gehalten werden.
- Der Abstand zwischen den großen Rädern variiert entsprechend dem Anstellwinkel der Räder.

Abbildung 7: Der Rollstuhlzylinder



33.2 Vertikalprinzip – Der Rollstuhlzylinder

Im Spiel hat jeder Spieler das Recht auf den Raum (Zylinder) auf dem Spielfeld, der von seinem Rollstuhl und von seinem Körper in aufrechter Sitzhaltung besetzt ist.

Beachte: Der Zylinder ist definiert als geometrische Form (von oben betrachtet), die vom Spieler mit seinem Rollstuhl gebildet wird, wenn alle Räder einschließlich der Überkipprolle(n) (des Stützrades/der Stützräder) mit dem Spielfeld in Kontakt sind.

Dieses Prinzip schützt den Platz auf dem Spielfeld, den der Rollstuhl besetzt, und den Luftraum über dem Spieler und seinem Rollstuhl.

Sobald ein Spieler seine vertikale Position (Zylinder) verlässt und es zum Körper- oder Rollstuhlkontakt mit einem Gegenspieler kommt, der schon seine eigene vertikale Position (Zylinder) eingenommen hat, so ist der Spieler, der seine senkrechte Position verlassen hat, für den Kontakt verantwortlich.

Der Verteidiger darf nicht dafür bestraft werden, wenn er seine Arme und Hände innerhalb seines Zylinders nach oben hält.

Der Angreifer darf gegen einen Verteidiger in legaler Verteidigungsposition

- seine Arme nicht benutzen, um sich zusätzlichen Freiraum zu verschaffen.
- seine Beine oder Arme nicht ausstrecken, um während oder unmittelbar nach einem Korbwurfversuch Kontakt mit dem Verteidiger zu verursachen.

33.3 Legale Verteidigungsposition

Ein Verteidiger hat eine legale Verteidigungsposition auf dem Spielfeld eingenommen, wenn

- er sich vollständig in der Bahn seines Gegenspielers befindet.
- er eine Position in der Bahn seines Gegenspielers eingenommen und ihm dabei ausreichend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.
- die Bahn des Spielers in die Richtung führt, in die sich dieser Spieler bewegt.
- die Bahn des Spielers genauso breit ist wie die parallelen Linien, die man von beiden Seiten des Rollstuhlsitzes in die Richtung ziehen kann, in die sich der Rollstuhl bewegt.

Anmerkung: Die oben erwähnten parallelen Linien dienen den Schiedsrichtern als Anhaltspunkt. Die Definition besagt nicht, dass die Räder nicht zum Rollstuhl bzw. Spieler gehören.

Um die Bahn des Gegenspielers zu besetzen, muss ein Spieler seinen Rollstuhl vollständig in der Bahn des Gegenspielers platzieren, und zwar von der einen Seite der Bahn bis zur anderen.

Ein Spieler darf seinen Rollstuhl nicht (von hinten) zwischen die großen Räder seines Gegenspielers stellen.

Die legale Verteidigungsposition erstreckt sich auch auf den gesamten Raum oberhalb des Körpers des Spielers, und zwar innerhalb des Zylinders, der von Rollstuhl und Körper gebildet wird.

Der Spieler darf seine Arme und Hände über den Kopf heben, allerdings müssen sie innerhalb des gedachten Zylinders bleiben.

33.4 Bewachen eines Spielers in Ballkontrolle

Ein Spieler, der in der Bahn eines fahrenden Gegenspielers stoppt, muss dem Gegenspieler genügend Zeit und Raum zum Bremsen oder Richtungswechsel geben.

- Ein leichter oder zufälliger Kontakt, der keinen Spieler benachteiligt, kann vernachlässigt werden.
- Hat ein Spieler die Bahn seines Gegenspielers vollständig besetzt, so kann man davon ausgehen, dass er ihm genügend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.

Ein Spieler mit Ball, der sich bewegt oder steht, muss damit rechnen, dass gegen ihn verteidigt wird.

Er muss imstande sein, zu stoppen oder seine Richtung zu ändern, sobald ein Gegenspieler eine legale Verteidigungsstellung vor ihm einnimmt.

- Der Verteidiger muss eine legale Verteidigungsposition einnehmen, ohne vor Einnahme dieser Position Kontakt zu verursachen.
- Hat ein Verteidiger einmal eine legale Verteidigungsposition eingenommen, muss er seine Position beibehalten; d.h. er darf den Ballbesitzer nicht durch Ausstrecken seiner Arme oder durch illegale Bewegung seines Rollstuhls daran hindern, an ihm vorbeizufahren.

Bei der Beurteilung einer **Block / Charge – Situation** muss ein Schiedsrichter folgende Grundsätze beachten:

- Der Verteidiger muss zuerst eine legale Verteidigungsposition einnehmen, indem er entweder
  - die Bahn des Gegenspielers vollständig besetzt, oder
  - eine Position in der Bahn des Gegenspielers einnimmt, die dem Gegner genügend Raum und Zeit gibt, um Kontakt zu vermeiden (siehe auch Art. 33.6, 33.7, 33.8).
- Um seine legale Verteidigungsposition beizubehalten, darf der Verteidiger in seiner Position stehen bleiben, sich vorwärts oder rückwärts bewegen, insbesondere um den Fahrweg des Gegenspielers, der versucht wegzufahren, zu besetzen.
- Der Verteidiger muss zuerst an der Stelle sein. Hat ein Verteidiger legal die Bahn seines Gegenspielers besetzt, muss man davon ausgehen, dass der Verteidiger zuerst an der Stelle war.

Wenn die drei vorgenannten Kriterien erfüllt sind, ist der Spieler mit Ball für den Kontakt verantwortlich.

33.5 Bewachen eines Spielers, der keine Ballkontrolle hat

Ein Spieler, der keine Ballkontrolle hat, darf sich frei auf dem Spielfeld bewegen und jeden Platz besetzen, der nicht schon von einem anderen Spieler besetzt ist.

- Um eine legale Position nah an einem Gegenspieler einzunehmen, muss er diese Position zuerst einnehmen.
- Der Verteidiger muss zuerst an der Stelle sein. Er befindet sich in einer legalen Position, wenn er den Platz früher als sein Gegenspieler (ohne Ball) erreicht.

Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen, darf er seinen Gegenspieler nicht durch Ausstrecken der Arme in dessen Bahn daran hindern, an ihm vorbeizufahren.

Er darf jedoch, um eine Verletzung zu vermeiden, innerhalb seines Zylinders seine Arme vor seinen Körper halten oder seinen Rollstuhl drehen, vorausgesetzt, dass er - nach Ansicht der Schiedsrichter - beim Drehen des Stuhls seine Position in der Bahn des Gegenspielers nicht signifikant verändert.

Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen,

- darf er stehen bleiben oder sich seitwärts oder weg vom Gegner bewegen, um seine legale Verteidigungsposition in Bezug auf seinen Gegenspieler beizubehalten.
- darf er sich nach vorn auf seinen Gegner zu bewegen. Entsteht jedoch Kontakt, so ist er dafür verantwortlich.

Steht ein Verteidiger innerhalb der Distanz einer Rollstuhllänge zum Bremsweg eines fahrenden Gegenspielers (ohne Ball) und fährt dann in dessen Bahn (Bremsweg), muss er die Elemente von Zeit und Raum beachten, damit der Gegenspieler Kontakt vermeiden kann.

33.6 Kreuzen

Es kommt zum Kreuzen, wenn einer von zwei Gegenspielern, die entweder parallel zueinander (in der gleichen Richtung) oder in aufeinander zulaufenden Bahnen fahren, die Richtung ändert und in die Bahn seines Gegenspielers hineinschneidet.

Ein fahrender Spieler – mit oder ohne Ball – darf unter folgenden Bedingungen legal in die Bahn des Gegenspielers kreuzen:

- Die Achse des großen Rades des kreuzenden Spielers muss sich vor dem am weitesten nach vorne ragenden Punkt des Rollstuhls des Gegenspielers befinden, d.h. vor der Fußraste bzw. der Fußrastenstange oder dem vordersten Punkt des Rammbügels.
- Der kreuzende Spieler muss dabei seinem Gegenspieler hinreichend Zeit und Raum gewähren, damit er Kontakt vermeiden kann.

Wenn ein Spieler legal in die Bahn seines Gegenspielers kreuzt, dann ist der Gegenspieler für einen entstehenden Kontakt verantwortlich.

Illegales Kreuzen ist persönlicher Kontakt, der entsteht, wenn ein Spieler - mit oder ohne Ball - die Richtung ändert und versucht, in die Bahn eines fahrenden Gegenspielers hineinzuschneiden, ohne dem Gegenspieler genügend Zeit zu geben, zu stoppen oder die Richtung zu ändern.

33.7 Die Elemente von Zeit und Raum

Es ist unmöglich, mit dem Rollstuhl sofort zum Stopp zu kommen.

Spieler, die in der Bahn vor einem fahrenden Gegenspieler stoppen, müssen genügend Abstand zwischen den Rollstühlen lassen, um dem Gegenspieler die Möglichkeit zum Bremsen oder Richtungswechsel zu geben, ohne dabei ernsthaften Kontakt zu verursachen.

Ein leichter Kontakt, der keinen Spieler benachteiligt, kann als zufällig angesehen werden, wenn der Spieler versucht, zu stoppen oder die Richtung seines Rollstuhls zu ändern.

Die Distanz, die ein Spieler benötigt, um zu stoppen, ist direkt proportional zur Geschwindigkeit seines Rollstuhls.

33.8 Sperren - legal und illegal

Sperren ist die Bezeichnung für den Versuch eines Spielers, einen Gegenspieler (ohne Ball) daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

Es handelt sich um **legales** Sperren, wenn ein Spieler, der einen Gegenspieler sperrt,

- **steht** (innerhalb seines Zylinders), wenn es zum Kontakt kommt.
- eine legale Position auf dem Spielfeld eingenommen hat, wenn es zum Kontakt kommt.
- Wird die Sperre (frontal oder seitlich) **im Gesichtsfeld** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der sperrende Spieler dies tun, so nahe er will, vorausgesetzt, es entsteht kein Kontakt mit dem Gegenspieler.
- Wird die Sperre **außerhalb des Gesichtsfelds** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der Spieler dies ebenfalls tun, so nahe er will, bis kurz vor dem Kontakt mit dem Gegenspieler.
- Befindet sich der Gegenspieler in **Bewegung**, kommen die Elemente von Zeit und Raum zur Anwendung. Der sperrende Spieler muss entweder die Bahn des gesperrten Spielers vollständig besetzt haben oder dem gesperrten Spieler genügend Zeit und Raum lassen, damit er Kontakt vermeiden kann, wenn er stoppt oder die Richtung ändert.
- Ein Spieler, der legal gesperrt wird, ist für jeden Kontakt mit dem Spieler, der den Block gestellt hat, verantwortlich.

Es handelt sich um **illegales** Sperren, wenn ein Spieler, der einen Gegenspieler sperrt,

- sich **bewegt** hat, wenn es zum Kontakt kommt.
- dem fahrenden Gegenspieler nicht genügend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.
- die Bahn des Gegenspielers nicht vollständig besetzt hat.

33.9 Charging (Rempeln)

Charging ist illegaler persönlicher Kontakt mit oder ohne Ballbesitz, der durch Stoßen oder Hineinbewegen in den Rollstuhl eines Gegenspielers entsteht.

33.10 Blockieren

Blockieren ist illegaler persönlicher Kontakt, der die Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball behindert.

Bewegt sich ein Spieler, der zu sperren versucht, begeht er ein Foul durch Blockieren, falls es zum Kontakt kommt, wenn sein Gegenspieler steht oder sich von ihm zurückzieht.

Wenn ein Spieler – mit dem Gesicht zu seinem Gegenspieler – den Ball nicht beachtet und seine Position verändert, wenn der Gegenspieler seine Position verändert, ist er in erster Linie für einen entstehenden Kontakt verantwortlich, es sei denn, andere Faktoren wirken mit.

Der Ausdruck "andere Faktoren wirken mit" bezieht sich auf absichtliches Stoßen, Rempeln oder Halten durch den Spieler, der gesperrt wird.

Es ist einem Spieler beim Einnehmen einer Position auf dem Spielfeld erlaubt, Arme oder Ellenbogen außerhalb seines Zylinders auszustrecken.

Der Arm (die Arme) oder der Ellenbogen muss jedoch in den Zylinder genommen werden, wenn ein Gegenspieler vorbeifahren will.

Wenn ein Spieler seinen Arm, seine Arme oder Ellenbogen außerhalb seines Zylinders hält und es kommt zum Kontakt, so handelt es sich um Blockieren oder Halten.

33.11 Kontakt mit Hand/Händen und/oder Arm/Armen an einem Gegenspieler

Das Berühren eines Gegenspielers mit der Hand/den Händen ist, für sich betrachtet, nicht notwendig ein Foul.

Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler, der den Kontakt verursacht hat, dadurch einen unfairen Vorteil erlangt hat. Wenn der von dem Spieler verursachte Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers in irgendeiner Art einschränkt, ist dieser Kontakt ein Foul.

Es handelt sich um illegalen Gebrauch der Hand/Hände oder des/der ausgestreckten Arms/Arme, wenn ein Verteidiger sie an einen Gegenspieler mit oder ohne Ball legt und dieser Kontakt beibehalten wird, um die Bewegungsfreiheit des Gegenspielers einzuschränken.

Wiederholtes Berühren oder "Sticheln" eines Gegenspielers mit oder ohne Ball ist ein Foul, da es zu rohem Spiel eskalieren kann.

Es handelt sich um ein Foul durch einen **Angreifer mit Ball**, wenn

- er sich bei seinem Verteidiger einhakt oder den Arm oder Ellenbogen um ihn legt, um dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- er einen Verteidiger wegstößt, um ihn daran zu hindern, dass er den Ball spielt oder versucht, den Ball zu spielen oder um mehr Raum zwischen sich und dem Gegenspieler zu gewinnen.
- er beim Dribbling seinen ausgestreckten Unterarm oder seine Hand dazu benutzt, einen Gegenspieler daran zu hindern, die Ballkontrolle zu erlangen.

Es handelt sich um ein Foul eines **Angreifers ohne Ball**, wenn er einen Gegenspieler wegstößt, um

- für ein Zuspiel frei zu sein.
- ihn daran zu hindern, dass er den Ball spielt oder versuchen kann, ihn zu spielen.
- mehr Raum zwischen sich und dem Verteidiger zu gewinnen.

33.12 Regelwidriges Verteidigen im Rücken eines Spielers

ist persönlicher Kontakt durch einen Verteidiger im Rücken eines Gegenspielers. Die Tatsache, dass der Verteidiger versucht, den Ball zu spielen, berechtigt ihn nicht, von hinten mit dem Gegenspieler oder dessen Rollstuhl Kontakt aufzunehmen.

33.13 Halten

ist illegaler persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler, durch den dessen Bewegungsfreiheit oder die seines Rollstuhls behindert wird. Dieser Kontakt kann mit jedem Teil des Körpers oder Rollstuhls erfolgen.

33.14 Stoßen (Pushing)

ist illegaler persönlicher Kontakt mit irgendeinem Teil des Körpers oder Rollstuhls, der entsteht, wenn ein Spieler unter Anwendung von Gewalt einen Gegenspieler – mit oder ohne Ballkontrolle – wegschiebt oder versucht, ihn aus seiner Position zu verdrängen.

33.15 Ein Foul vortäuschen (Fake a Foul)

Dies ist jegliche Aktion eines Spielers, die entweder vortäuschen soll, gefoult worden zu sein, oder durch übertriebene theatralische Bewegungen diesen Eindruck erzielen soll, um daraus einen Vorteil zu erlangen.

Art. 34 Persönliches Foul

34.1 Definition

34.1.1 Ein persönliches Foul ist ein illegaler Kontakt eines Spielers mit einem Gegenspieler (einschließlich seines Rollstuhls), gleichgültig ob der Ball belebt oder tot ist.

Ein Spieler darf nicht halten, blockieren, stoßen oder rempeln; er darf die Bewegungsfähigkeit des Gegenspielers nicht einschränken, indem er seine Hände, Arme, Ellenbogen oder Schulter ausstreckt.

Er darf den Gegenspieler nicht behindern, indem er sich durch Herauslehnen seines Körpers oder eine entsprechende Bewegung seines Rollstuhls in eine als nicht normal zu bezeichnende Position (außerhalb seines Zylinders) begibt.

Er darf keine rohe oder gewalttätige Spielweise anwenden.

34.2 Strafe

Ein persönliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

34.2.1 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der nicht in der Wurfaktion ist,

- wird der Mannschaft, die nicht gegen die Regel verstoßen hat, der Ball zum Einwurf zugestanden, und zwar nächst der Stelle des Fouls.
- wird Artikel 41 (Mannschaftsfouls, Strafe) angewandt, falls sich die Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation befindet.

34.2.2 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befindet, wird die Anzahl der Freiwürfe für den gefoulten Spieler folgendermaßen festgelegt:

- Ist der Korbwurf aus dem Feld erfolgreich, zählt der Korb und zusätzlich wird 1 Freiwurf zuerkannt.
- Ist der Korbwurf aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich erfolglos, werden 2 Freiwürfe zuerkannt.
- Ist der Korbwurf aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich erfolglos, werden 3 Freiwürfe zuerkannt.

Art. 35 Doppelfoul

35.1 Definition

35.1.1 Ein Doppelfoul ist eine Situation, in der 2 Gegenspieler annähernd zur gleichen Zeit persönliche oder Unsportliche/Disqualifizierende Fouls aneinander begehen.

35.1.2 Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit zwei Fouls als Doppelfoul gelten:

- Beide Fouls sind Spielerfouls.
- Beide Fouls beinhalten körperlichen Kontakt.
- Beide Fouls geschehen zwischen zwei Gegenspielern, die sich gegenseitig foulen.
- Beide Fouls sind entweder zwei persönliche oder eine Kombination von Unsportlichen und Disqualifizierenden Fouls.

35.2 Strafe

Jedem der schuldigen Spieler wird ein persönliches oder Unsportliches/Disqualifizierendes Foul angeschrieben. Es werden keine Freiwürfe zugesprochen und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

Wenn ungefähr zum gleichen Zeitpunkt mit dem Doppelfoul

- ein gültiger Feldkorb erzielt oder ein letzter Freiwurf erfolgreich verwandelt wurde, dann erhält die Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, den Ball zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie.
- eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, dann erhält diese Mannschaft den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Doppelfouls.
- keine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, dann entsteht eine Hochballsituation.

Art. 36 Technisches Foul

36.1 Verhaltensregeln

36.1.1 Die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels erfordert die volle und aufrichtige Zusammenarbeit der Mitglieder beider Mannschaften (Spieler und Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals) mit den Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar, falls er anwesend ist.

36.1.2 Jede Mannschaft soll ihr Bestes geben, um den Sieg zu erringen. Es muss aber im Geist sportlicher Haltung und "Fair Play" geschehen.

36.1.3 Jeder absichtliche oder wiederholte Verstoß gegen diese Zusammenarbeit oder gegen den Geist und die Intention dieser Regel ist als Technisches Foul zu betrachten.

36.1.4 Ein Schiedsrichter kann technischen Fouls durch Verwarnen der Spieler vorbeugen oder geringfügige administrative Regelverletzungen übersehen, die offensichtlich unbeabsichtigt sind und keinen direkten Einfluss auf das Spiel haben, es sei denn, wegen derselben Regelverletzung wurde bereits zuvor eine Verwarnung ausgesprochen.

36.1.5 Wird ein Vergehen erst entdeckt, nachdem der Ball belebt wird, wird das Spiel unterbrochen und ein Technisches Foul verhängt. Die Strafe wird so vollzogen, als ob sich das technische Foul zum Zeitpunkt der Entdeckung ereignet hätte.

Alles, was in der Zeit zwischen der Regelverletzung und der Unterbrechung des Spiels geschehen ist, bleibt gültig.

36.2. Definition

36.2.1 Ein Technisches Foul eines Spielers ist ein Foul ohne Kontakt mit dem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, die aber nicht auf diese Beispiele beschränkt sind:

- Missachtung von Verwarnungen der Schiedsrichter.
- Respektloser Umgang oder respektlose Kommunikation mit Schiedsrichtern, Kommissar (falls anwesend), Kampfrichtern oder Personen auf der Mannschaftsbank.
- Gebrauch von Redensarten oder Gesten, die geeignet sind, die Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
- Einen Gegenspieler durch höhnische oder aufstachelnde Gesten oder Worte zu provozieren.
- Die Sicht eines Gegenspielers mit den Händen in der Nähe seiner Augen zu behindern.
- Heftiges Schwingen der Ellenbogen
- Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls, nachdem er durch den Korb gegangen ist, um die sofortige Ausführung eines Einwurfs oder Freiwurfs zu verhindern, oder verspätet zum Spielbeginn oder zum Beginn der 2. Halbzeit zu kommen.
- Ein Foul vorzutäuschen.
- Verlassen des Spielfelds, um einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- Die Füße von den Fußrasten nehmen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- Irgendeinen Teil der unteren Gliedmaßen zu benutzen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen oder den Rollstuhl zu lenken.
- Lifting

36.2.2 Bei einem technischen Foul durch Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals (s. Art. 2.5.5) handelt es sich um ein Foul, das aufgrund respektlosen Ansprechens oder Berührens von Schiedsrichtern, Kommissar (falls anwesend), Kampfrichtern oder Gegenspielern bzw. wegen eines Verstoßes gegen verfahrenstechnische oder administrative Vorschriften verhängt wird.

36.2.3 Ein Spieler wird bis zum Spielende disqualifiziert (Spieldisqualifikation), wenn gegen ihn zwei Technische Fouls oder zwei Unsportliche Fouls oder ein Technisches und ein Unsportliches Foul verhängt wurden.

36.2.4 Ein Trainer muss für den Rest des Spiels disqualifiziert werden (Spieldisqualifikation), wenn

- er mit 2 technischen Fouls ("C") auf Grund seines persönlichen unsportlichen Verhaltens bestraft wurde.
- er mit 3 technischen Fouls bestraft wurde (entweder alle "B" oder eins von ihnen "C"), die sich durch unsportliches Verhalten von anderen Mitgliedern des Mannschaftsbankpersonals ergeben haben.

36.2.5 Wenn ein Spieler oder Coach gemäß Art. 36.2.3 oder 36.2.4 disqualifiziert wurde, ist das Technische Foul das einzige Foul, das bestraft wird. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgeführt

36.2.6 Ein Technisches Foul kann sich auch aus dem Ersuchen eines Coaches nach einer Rollstuhlkontrolle eines Spielers der Gegenmannschaft ergeben. Entscheidet der 1. SR, dass der Rollstuhl illegal ist, wird der betroffene Spieler gemäß Art. 38.1.3 disqualifiziert.

Entscheidet der 1. SR, dass der Rollstuhl regelkonform ist, wird der Trainer, der um den Rollstuhl-Check gebeten hat, mit einem Technischen Foul (C-Foul) bestraft.

36.3 Strafe

36.3.1 Wird das Technische Foul

- durch einen Spieler begangen, wird ihm das technische Foul als Spielerfoul angeschrieben, es zählt zu den Mannschaftsfouls.
- durch das Mannschaftsbankpersonal begangen, wird das technische Foul dem Trainer angeschrieben, es zählt nicht zu den Mannschaftsfouls. (Anmerkung: angeschrieben als "C"-Foul, wenn es vom Trainer begangen wurde, als "B"-Foul bei den anderen Mitgliedern des Mannschaftsbankpersonals).

36.3.2 Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf. Anschließend wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- Der Freiwurf wird sofort ausgeführt. Nach dem Freiwurf erhält die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder der der Ball zustand, den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel wegen der Strafe für das Technische Foul unterbrochen wurde.
- Der Freiwurf wird ebenfalls sofort ausgeführt unabhängig davon, ob die Reihenfolge anderer Strafen bereits festliegt oder ob mit der Ausführung dieser Strafen bereits begonnen wurde. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wird das Spiel durch die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder der der Ball zustand, an der Stelle wieder aufgenommen, an der es wegen der Strafe für das Technische Foul unterbrochen wurde.
- Wurde ein Korb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
- Hatte keine Mannschaft Ballkontrolle noch steht der Ball einer Mannschaft zu, entsteht eine Hochballsituation.
- Mit einem Hochball im Mittelkreis zu Beginn des 1. Viertels.

Art 37 Unsportliches Foul

37.1 Definition

37.1.1 Ein Unsportliches Foul ist – gemäß der Beurteilung eines Schiedsrichters –

- ein Kontaktfoul eines Spielers, das keinen legitimen Versuch darstellt, den Ball direkt zu spielen, entsprechend dem Geist und Sinn der Regeln.
- ein übertrieben harter Kontakt durch einen Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen oder einen Gegenspieler zu stören.
- ein an sich unnötiger Kontakt durch einen Verteidiger an einem Gegenspieler mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff zu stoppen. Dies gilt so lange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.
- ein regelwidriger Kontakt durch einen Spieler von hinten oder seitlich an einem Gegenspieler, der zum gegnerischen Korb zieht, während sich kein Gegenspieler zwischen dem zum Korb ziehenden Spieler und dem gegnerischen Korb befindet und
  - der zum Korb ziehende Spieler in Ballkontrolle ist, oder
  - der zum Korb ziehende Spieler versucht, Ballkontrolle zu erlangen, oder

- der Ball bei einem Pass zu einem zum Korb ziehenden Spieler die Hände verlassen hat,

außer es handelt sich um den legitimen Versuch, die Bahn des angreifenden Spielers seitlich zu kreuzen.
Dies gilt so lange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.

37.1.2 Der Schiedsrichter muss Unsportliche Fouls während des gesamten Spiels in gleicher Weise beurteilen und darf nur die Aktion des Spielers bewerten.

37.2 Strafe

37.2.1 Ein Unsportliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

37.2.2 Ein Freiwurf wird/Freiwürfe werden dem gefoulten Spieler zugesprochen, anschließend folgt

- Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.
- Hochball im Mittelkreis zu Beginn des ersten Viertels.

Die Anzahl der Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:

- Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich nicht in der Korbwurfaktion befand, werden 2 Freiwürfe zuerkannt.
- Wurde das Foul an einem Spieler in der Korbwurfaktion begangen und ein Korb wurde erzielt, dann zählt der Korb und zusätzlich wird 1 Freiwurf gewährt.
- Wurde das Foul an einem Spieler in der Korbwurfaktion begangen und der Wurf war nicht erfolgreich, so werden dem gefoulten Spieler 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen.

37.2.3 Ein Spieler muss für den Rest des Spiels disqualifiziert werden (Spieldisqualifikation), wenn er mit 2 Unsportlichen oder 2 Technischen Fouls oder 1 Unsportlichen und 1 Technischen Foul belastet ist.

37.2.4 Wird ein Spieler gemäß Artikel 37.2.3 disqualifiziert, wird nur das Unsportliche Foul bestraft. Für die Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe ausgeführt.

Art. 38 Disqualifizierendes Foul

38.1 Definition

38.1.1 Ein Disqualifizierendes Foul ist jede offensichtlich unsportliche Aktion eines Spielers, Ersatzspielers, Trainers, Assistenz-Trainern, wegen 5 Fouls ausgeschlossenen Spielers oder zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen.

38.1.2 Ein Trainer, gegen den ein Disqualifizierendes Foul verhängt wurde, wird durch den auf dem Anschreibebogen eingetragenen 1. Assistenz-Trainer ersetzt. Ist kein 1. Assistenz-Trainer eingetragen, wird der Trainer durch den Mannschaftskapitän (CAP) ersetzt.

38.1.3 Um die Teams dabei zu unterstützen, dass die Rollstühle ihrer Spieler den Vorschriften des Artikels 3.1 entsprechen, führt der Kommissar (bei internationalen Turnieren) vor Turnierbeginn einen Rollstuhlcheck durch.

(Anmerkung der SRK: Im Ligabetrieb kann sich jeder Spieler vor dem Spiel an einen Schiedsrichter wenden, ihm dabei zu helfen, die Vorschriften zu überprüfen.)

Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, dass sein Rollstuhl den Vorschriften des Artikels 3.1 entspricht, wenn er sich mit seinem Rollstuhl auf das Spielfeld begibt.

Wenn ein Spieler seinen Rollstuhl so verändert, dass er nicht Vorschriften des Art. 3.1 entspricht, wird das als offensichtliche Unsportlichkeit angesehen.

Schiedsrichter dürfen während eines Spiels Rollstuhlkontrollen durchführen. Jegliche Rollstuhlausrüstung, die verändert worden ist, muss aus dem Spiel entfernt werden.

Der Spieler ist für seine Ausrüstung verantwortlich. Jede Veränderung wird als vorsätzlicher Akt zur Erlangung eines unfairen Vorteils betrachtet.

Der Spieler wird mit einem Disqualifizierenden Foul bestraft. Hat derselbe Spieler in einem Turnier zum 2. Mal seine Rollstuhlausrüstung verändert, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

38.2 Ausschreitungen

38.2.1 Während des Spiels kann es gegen den Geist sportlicher Haltung und des "Fair play" zu gewalttätigen Aktionen kommen. Diese müssen sofort von den Schiedsrichtern und – falls notwendig – von den offiziellen Ordnungskräften gestoppt werden.

38.2.2 Sobald es zwischen Spielern auf dem Spielfeld oder in dessen Umgebung zu Gewalttätigkeiten kommt, müssen die Schiedsrichter die notwendigen Maßnahmen ergreifen, um sie zu unterbinden.

38.2.3 Alle oben genannten Personen, die für eklatante aggressive Aktionen gegen Schiedsrichter oder Gegenspieler verantwortlich sind, müssen disqualifiziert werden. Der 1. Schiedsrichter muss über die Vorkommnisse einen Bericht für die betreffende Spielleitung anfertigen.

38.2.4 Offizielle Ordnungskräfte dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden. Sollten jedoch Zuschauer das Spielfeld mit der offensichtlichen Absicht zur Ausübung von Gewalttätigkeiten betreten, müssen die offiziellen Ordnungskräfte sofort zum Schutz der Mannschaften und Schiedsrichter eingreifen.

38.2.5 Alle anderen Bereiche außerhalb des Spielfelds oder dessen Umgebung, einschließlich der Eingänge, Ausgänge, Gänge, der Umkleideräume, etc. fallen unter die Zuständigkeit des Ausrichters und der offiziellen Ordnungskräfte.

38.2.6 Physische Aktionen von Spielern oder Mitgliedern des Mannschaftsbankpersonals, die zur Beschädigung der Spielausrüstung führen können, dürfen von den Schiedsrichtern nicht geduldet werden. Werden Vorkommnisse dieser Art von den Schiedsrichtern beobachtet, ist der Trainer der betreffenden Mannschaft sofort zu verwarnen.

Sollten sich diese Aktionen fortsetzen, ist sofort ein Technisches oder sogar Disqualifizierendes Foul gegen jeden Beteiligten zu verhängen.

38.3 Strafe

38.3.1 Ein Disqualifizierendes Foul wird gegen den Täter verhängt.

38.3.2 Bei jeder Disqualifikation gemäß dem entsprechenden Artikel der Regeln muss der Täter in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort für die Dauer des Spiels bleiben oder er kann, falls er es wünscht, das Gebäude verlassen.

38.3.3 Ein oder mehrere Freiwürfe werden

- einem von seinem Trainer bestimmten Spieler der Gegenmannschaft gewährt, falls es sich nicht um ein Kontaktfoul handelte.
- dem gefoulten Spieler gewährt, falls es sich um ein Kontaktfoul handelte.

Danach folgt

- ein Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.
- Ein Hochball im Mittelkreis, um das 1. Viertel zu starten.

38.3.4 Die Anzahl der gewährten Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:

- Handelt es sich um ein Foul ohne Kontakt mit dem Gegenspieler, werden 2 Freiwürfe zuerkannt.
- Wenn sich der gefoulte Spieler nicht in der Korbwurfaktion befand, werden 2 Freiwürfe gewährt.
- Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und ein Korb erzielt wurde, zählt der Korb und dem gefoulten Spieler wird zusätzlich 1 Freiwurf zugesprochen.
- Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und kein Korb erzielt wurde, werden dem gefoulten Spieler 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen.
- Besteht das Foul in der Disqualifikation eines Trainers, gibt es 2 Freiwürfe.
- Besteht das Foul in der Disqualifikation eines 1. Assistenz-Trainers, Ersatzspielers, wegen 5 Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörende Begleitperson, wird dieses Foul dem Trainer als Technisches Foul mit 2 Freiwürfen angeschrieben.

  Haben während einer Gewalttätigkeit der 1. Assistenz-Trainer, ein Ersatzspieler, ein wegen 5 Fouls ausgeschlossener Spieler oder eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson den Mannschaftsbank-Bereich verlassen und beteiligen sich aktiv an der Auseinandersetzung, wird jeweils eine zusätzliche Disqualifikation ausgesprochen und

  - für jedes einzelne Disqualifizierende Foul gegen den 1. Assistenz-Trainer, einen Ersatzspieler oder wegen 5 Fouls ausgeschlossenen Spieler gibt es 2 Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird beim jeweiligen Verursacher angeschrieben.
  - für jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson gibt es 2 Freiwürfe. Jedes dieser Disqualifizierenden Fouls wird dem Trainer angeschrieben.

Alle Freiwurfstrafen werden ausgeführt, es sei denn, es liegen auch Freiwurfstrafen gegen die andere Mannschaft zur Kompensation vor.

Art. 39 Gewalttätige Auseinandersetzung

39.1 Definition

Gewalttätigkeit bezeichnet eine körperliche Auseinandersetzung zwischen zwei oder mehreren gegnerischen Spielern und Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen dürfen.

Dieser Artikel bezieht sich nur auf Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals, die den Mannschaftsbank-Bereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, verlassen.

39.2 Regel

39.2.1 Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter, die den Mannschaftsbank-Bereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation verlassen, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, müssen disqualifiziert werden.

39.2.2 Nur dem Trainer und/oder 1. Assistenz-Trainer ist es gestattet, den Mannschaftsbank-Bereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, zu verlassen, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen. In dieser Situation werden der Trainer und/oder 1. Assistenz-Trainer nicht disqualifiziert.

39.2.3 Verlassen ein Trainer und/oder 1. Assistenz-Trainer den Mannschaftsbank-Bereich und unterlassen sie es, bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu helfen oder dies zu versuchen, werden sie disqualifiziert.

39.3 Strafe

39.3.1 Unabhängig von der Zahl der Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals, die wegen des Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul gegen den Trainer (B-Foul) verhängt.

39.3.2 Falls Mitglieder des Mannschaftsbankpersonals beider Mannschaften wegen des Verstoßes gegen diesen Artikel disqualifiziert werden und keine weiteren Foulstrafen ausgeführt werden müssen, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

Hatte ungefähr zur gleichen Zeit, als das Spiel wegen der gewalttätigen Auseinandersetzung gestoppt wurde,

- eine Mannschaft einen Feldkorb erzielt oder einen letzten Freiwurf getroffen, so zählt der Korb und der Ball wird der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie zuerkannt.
- eine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand ihr der Ball zu, wird der Ball dieser Mannschaft zum Einwurf nächst der Stelle zuerkannt, an der sich der Ball befand, als die Gewalttätigkeit begann.
- keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand keiner Mannschaft der Ball zu, dann handelt es sich um eine Hochballsituation.

39.3.3 Alle Disqualifizierenden Fouls werden, wie in B.8.3 beschrieben, auf dem Anschreibebogen eingetragen und zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

39.3.4 Alle möglichen Foulstrafen gegen Feldspieler, die in die gewalttätige Auseinandersetzung oder in eine Situation involviert waren, die zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung führt, werden gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) behandelt.

39.3.5 Alle eventuellen Foulstrafen für Disqualifikationen des 1. Assistenz-Trainers, eines Ersatzspielers, wegen 5 Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wegen ihrer aktiven Beteiligung an einer Gewalttätigkeit oder an einer Situation, die zu einer Gewalttätigkeit führte, sind entsprechend Artikel 38.3.4, 6. Punkt auszuführen.

REGEL VII ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Art. 40 Höchstzahl von Spielerfouls / Trainerfouls und Spieldisqualifikation

40.1 Ein Spieler, der 5 Fouls begangen hat, wird darüber von einem Schiedsrichter informiert und er muss das Spiel sofort verlassen.

40.2 Ein Spiertrainer, der als Spieler fünf Fouls begangen hat, gilt als ausgeschlossener Spieler, darf aber weiter als Trainer fungieren.

40.3 Ein Foul, das von einem Spieler begangen wird, der bereits 5 Fouls begangen hat, wird als Foul eines ausgeschlossenen Spielers betrachtet und dem Trainer ("B") angeschrieben.

40.4 Begeht ein Spieler zwei Technische, zwei Unsportliche Fouls oder je ein Technisches und ein Unsportliches Foul, wird er über seine Spieldisqualifikation (Game Disqualification, GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.

40.5 Begeht ein Trainer zwei Technische („C“) Fouls wegen persönlich unsportlichen Verhaltens oder insgesamt drei Technische Fouls, entweder drei „B“ oder zwei „B“ plus ein „C“, wird er über seine Spieldisqualifikation (GD) vom Zeitnehmer informiert, indem dieser die entsprechende Tafel (GD) hochhebt.

40.6 Wird ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftsbankbereichs (Ersatzspieler, Trainer, Assistenz-Trainer, ausgeschlossener Spieler oder Mannschaftsbegleiter) disqualifiziert, muss er das Spiel sofort, d. h. innerhalb von 30 Sekunden, verlassen und sich für die Restdauer des Spiels entweder in seine Umkleidekabine begeben oder das Hallengebäude verlassen.

Art. 41 Mannschaftsfouls: Strafen

41.1 Definition

41.1.1 Ein Mannschaftsfoul ist ein persönliches, Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, das von einem Spieler begangen wird. Eine Mannschaft befindet sich in der Mannschaftsfoulsituation, nachdem sie in einem Viertel 4 Mannschaftsfouls begangen hat.

41.1.2 Alle in Spielpausen begangenen Mannschaftsfouls werden so behandelt, als seien sie im anschließenden Spielabschnitt oder Verlängerung begangen worden.

41.1.3 Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden so behandelt, als seien sie im vierten Viertel begangen worden.

41.2 Regel

41.2.1 Wenn sich eine Mannschaft in der Mannschaftsfoulsituation befindet, werden alle danach folgenden persönlichen Spielerfouls, die an einem Spieler begangen wurden, der sich nicht in der Korbwurfaktion befindet, anstelle eines Einwurfs mit 2 Freiwürfen bestraft. Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt die Freiwürfe aus.

41.2.2 Falls das persönliche Foul von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat oder der der Ball zusteht, wird dieses persönliche Foul mit Einwurf für die Gegenmannschaft bestraft.

Art. 42 Sonderfälle

42.1 Definition

Sonderfälle können entstehen, wenn in der Uhr-Stopp-Periode, die einer Regelverletzung folgt, zusätzlich eine oder mehrere Regelverletzungen begangen werden oder wurden.

42.2 Verfahren

42.2.1 Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen festgelegt.

42.2.2 Die Reihenfolge, in der sich alle Regelverletzungen ereignet haben, wird festgelegt.

42.2.3 Alle gleichen Strafen gegen beide Mannschaften und alle Strafen für Doppelfouls werden in der Reihenfolge, in der sie gepfiffen wurden, gegeneinander aufgerechnet. Sobald die Strafen notiert und aufgerechnet worden sind, werden sie so betrachtet, als wären sie nicht geschehen.

42.2.4 Bei einem Technischen Foul wird dessen Strafe als erste ausgeführt, und zwar unabhängig von der festgesetzten Reihenfolge der Strafen oder ob mit der Ausführung der Strafen bereits begonnen wurde. Wird gegen einen Trainer ein Technisches Foul angeschrieben für die Disqualifikation des 1. Assistenz-Trainers, eines Ersatzspielers, wegen 5 Fouls ausgeschlossenen Spielers oder einer zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen, wird diese Strafe nicht grundsätzlich als erste ausgeführt, sondern in der Reihenfolge, in der sich alle Fouls und Regelübertretungen ereignet haben, außer sie wurden aufgehoben.

42.2.5 Mit der Ausführung der letzten Foulstrafe verfällt jedes vorhergehende Recht auf Ballbesitz.

42.2.6 Sobald der Ball beim 1. Freiwurf oder beim Einwurf belebt ist, kann diese Strafe nicht mehr zur Kompensation mit einer anderen verbleibenden Strafe herangezogen werden.

42.2.7 Alle übrigbleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie entstanden sind.

42.2.8 Verbleiben nach Aufrechnung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.

Wenn etwa gleichzeitig mit der 1. Regelverletzung

- ein Korb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen wurde, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Einwurf von einer beliebigen Stelle hinter ihrer Endlinie.
- eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle der 1. Regelverletzung.
- keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, entsteht eine Hochballsituation.

Art. 43 Freiwürfe

43.1 Definition

43.1.1 Ein Freiwurf ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises 1 Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.

43.1.2 Zu einem Satz von Freiwürfen gehören alle sich aus einer einzigen Foulstrafe ergebenden Freiwürfe ggf. einschließlich des anschließenden Ballbesitzes.

43.2 Regel

43.2.1 Wird ein persönliches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul mit Kontakt gepfiffen und eine Freiwurfstrafe verhängt, gilt Folgendes:

- Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt den Freiwurf oder die Freiwürfe aus.
- Soll der Spieler, der gefoult wurde, ausgewechselt werden, muss er den oder die Freiwürfe ausführen, bevor er das Spielfeld verlässt.
- Scheidet der Spieler, der den Freiwurf/die Freiwürfe ausführen soll, wegen Verletzung, weil er 5 Fouls begangen hat oder weil er disqualifiziert wurde, aus dem Spiel aus, muss sein Ersatzspieler den Freiwurf/die Freiwürfe ausführen. Steht kein Ersatzspieler zur Verfügung, wird/werden der Freiwurf/die Freiwürfe von einem von seinem Trainer bestimmten beliebigen Mannschaftsmitglied ausgeführt.

43.2.2 Wird ein Technisches oder ein Disqualifizierendes Foul ohne Kontakt verhängt, führt ein von seinem Trainer benannter Spieler der Gegenmannschaft den Freiwurf / die Freiwürfe aus.

43.2.3 Der Freiwerfer

- muss eine Position innerhalb des Halbkreises einnehmen, so dass sich die großen Räder hinter der Freiwurflinie befinden. Die Vorderräder (Rolle/n) dürfen sich auf oder vor der Freiwurflinie befinden.
- darf den Freiwurf in beliebiger Wurfart ausführen, jedoch muss er so werfen, dass der Ball von oben in den Korb geht oder den Ring berührt.
- muss den Ball innerhalb von 5 Sekunden auf den Korb geworfen haben, gerechnet von dem Zeitpunkt an, an dem ihm der Ball vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.
- darf weder die Freiwurflinie noch den Boden jenseits der Freiwurflinie mit irgendeinem Teil seines Körpers oder mit einem oder beiden großen Rädern berühren, bis der Ball in den Korb gegangen ist oder den Ring berührt hat.
- darf den Freiwurf nicht antäuschen.

43.2.4 Die Spieler auf den Freiwurf-Reboundplätzen sind berechtigt, abwechselnde Positionen auf diesen Plätzen einzunehmen (s. Abbildung 8). Diese sind als 1 Meter tief anzusehen.

Während der Freiwürfe ist den Spielern auf den Freiwurf-Reboundplätzen nicht erlaubt:

- Freiwurf-Reboundplätze einzunehmen, die ihnen nicht zustehen.
- den Freiwurfraum und die neutrale Zone zu betreten bzw. ihren Platz zu verlassen, bevor der Ball die Hand (Hände) des Freiwerfers verlassen hat.
- den Freiwerfer durch ihre Aktionen ablenken.

43.2.5 Der Verteidiger, der den ersten Platz nächst der Endlinie einnimmt, darf mit dem großen Rad des Rollstuhls, das sich am nächsten an der Endlinie befindet, eine Position jenseits der Begrenzungslinie des 1. Platzes einnehmen.

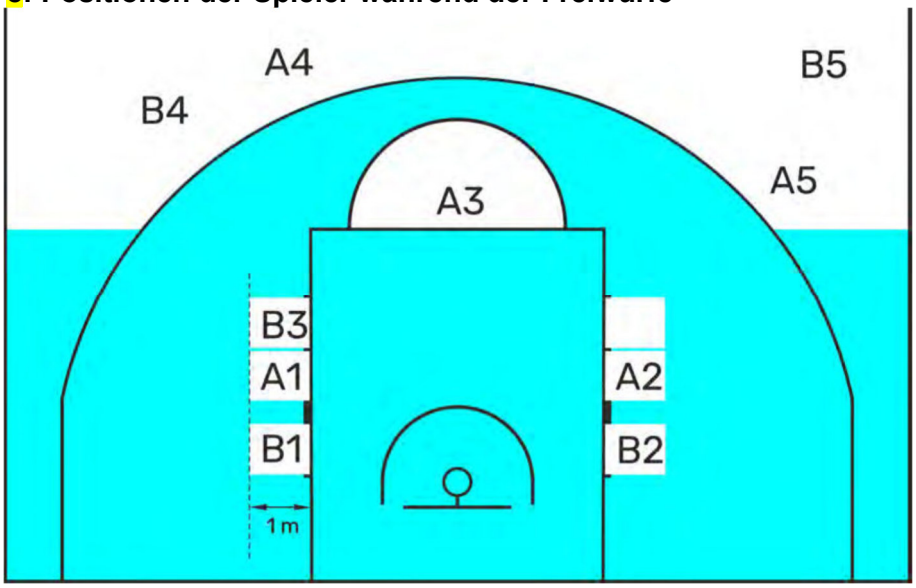
Die großen Räder der Rollstühle der übrigen Spieler dürfen die angrenzenden Markierungslinien (links oder rechts) jeweils bis zur Hälfte besetzen einschließlich der Markierung für die neutrale Zone.

43.2.6 Spieler, die sich nicht auf den Freiwurf-Reboundplätzen befinden, müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der 3-Punkte-Feldkorb-Linie aufhalten, bis der Ball den Ring berührt oder der Freiwurf beendet ist.

43.2.7 Während eines Freiwurfs/mehrerer Freiwürfe, dem/denen ein weiterer Satz/weitere Sätze von Freiwürfen oder ein Einwurf folgen, müssen sich alle Spieler hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der 3-Punkte-Feldkorb-Linie aufhalten.

Ein Verstoß gegen Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 oder 43.2.7 ist eine Regelübertretung.

Abbildung 8: Positionen der Spieler während der Freiwürfe



43.3 Strafe

43.3.1 Ist der Freiwurf erfolgreich und wird die Regelübertretung durch den Freiwerfer begangen, wird der Korb, falls er erzielt wurde, nicht anerkannt.

Der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugestanden, sofern kein weiterer Freiwurf / keine weiteren Freiwürfe bzw. zustehender Ballbesitz ausgeführt werden müssen.

43.3.2 Ist der Freiwurf erfolgreich und die Regelübertretung(en) werden von anderen Spielern als vom Freiwerfer begangen,

- zählt der erzielte Punkt
- wird/werden die Regelübertretung(en) nicht beachtet.

Im Fall des letzten oder einzigen Freiwurfs erhält anschließend die Gegenmannschaft den Ball zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie.

43.3.3 Ist der Freiwurf nicht erfolgreich und die Regelübertretung wird begangen von

- dem Freiwerfer oder seinem Mitspieler beim letzten Freiwurf, dann wird der Ball der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten

Freiwurflinie zuerkannt, es sei denn, dieser Mannschaft steht der Ball zum nächsten Ballbesitz zu.
- einem Gegenspieler des Freiwerfers, dann wird dem Freiwerfer ein Ersatzfreiwurf gewährt.
- beiden Mannschaften beim letzten Freiwurf, dann entsteht eine Hochballsituation.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

44.1 Korrigierbare Fehler – Generelle Vorgehensweise

44.1.1 Ein Schiedsrichter kann das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, falls dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.

44.1.2 Begangene Fouls, abgelaufene Spielzeit und sonstige Aktivitäten, die sich zwischen dem Auftreten des Fehlers und seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.

44.1.3 Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf nächst der Stelle und für die Mannschaft, welcher der Ball zustand, als das Spiel zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44.2 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie – Definition

Folgende Fehler der 1. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde:

- Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen
- Nicht Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen
- Einem falschen Spieler erlauben, den oder die Freiwürfe auszuführen
- Einen falschen Spieler zum Ausführen des oder der Freiwürfe zu benennen
- Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte
- Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder Trainer oder die falsche Mannschaft anzuzeigen
- Fehler auf dem Anschreibebogen, einschließlich
  - irrtümlich angeschriebener oder nicht angeschriebener Punkte
  - nicht oder beim falschen Spieler, Trainer oder der falschen Mannschaft angeschriebener Fouls
  - nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebener Auszeiten
- Technisches Versagen oder Fehlbedienung der Spieluhr durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

44.3 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie – Generelle Vorgehensweise

44.3.1 Damit Fehler der 1. Kategorie korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht wie folgt identifiziert werden. Entsteht der Fehler

- vor Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels, muss er auch vor Beginn dieser letzten 2:00 Spielminuten korrigiert werden.
- vor Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels und das Spiel wird erst nach Beginn dieser letzten 2:00 Spielminuten von den Schiedsrichtern unterbrochen, muss der Fehler korrigiert werden, bevor der Ball wieder belebt wird.

- nach Beginn der letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder in einer Verlängerung, muss der Fehler korrigiert werden, wenn die Schiedsrichter das Spiel aus irgendeinem Grund erstmalig nach dem Fehler unterbrochen haben und bevor der Ball wieder belebt wird.

44.3.2 Wird der Ball nach Ertönen des Schlusssignals zum Ende des Spiels zum toten Ball, kann ein Fehler der 1. Kategorie nur noch dann korrigiert werden, wenn er nach der letzten Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter vor dem Schlusssignal aufgetreten ist. In diesem Fall muss der Fehler unmittelbar nach Spielende korrigiert werden, wobei beide Mannschaften auf dem Spielfeld oder in der Nähe ihrer Mannschaftsbank bleiben müssen.

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

- Wurde der Spieler, der bei der Fehlerkorrektur beteiligt ist, legal ausgewechselt und sitzt auf der Mannschaftsbank, muss er wieder zurück auf das Spielfeld, um an der Korrektur des Fehlers mitzuwirken, und wird wieder zum Spieler.
- Nach Beendigung der Fehlerkorrektur kann er im Spiel bleiben, es sei denn, ein legaler Spielerwechsel wird erneut beantragt, woraufhin der Spieler das Spielfeld wieder verlassen kann.
- Wurde der Spieler zu einem ausgeschlossenen Spieler, disqualifiziert, kann wegen einer Verletzung nicht mehr spielen oder ist nicht identifizierbar, bestimmt der Trainer den Spieler, der bei der Fehlerkorrektur mitzuwirken hat.

44.4 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie – Spezielle Vorgehensweise

44.4.1 Ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe wurden verhängt:

Der Freiwurf oder die irrtümlich gegebenen Freiwürfe sind ersatzlos zu streichen. Das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler noch nicht gestartet, erhält die Mannschaft, deren Freiwürfe gestrichen wurden, den Ball zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie.
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet, wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44.4.2 Ein oder mehrere zustehende Freiwürfe wurden nicht gegeben:

- Hat der Ballbesitz seit dem Zeitpunkt des Fehlers nicht gewechselt, geht das Spiel nach der Korrektur weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Erzielt die Mannschaft einen Korb, der fälschlicherweise statt Freiwürfe ein Einwurf zugesprochen wurde, wird der Fehler nicht beachtet.
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet und danach wechselte der Ballbesitz, geht das Spiel nach der Korrektur weiter mit Einwurf nächst der Stelle, an der es zur Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44.4.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist, sind zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen oder das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

44.4.4 Ein falscher Spieler wurde zur Ausführung von einem oder mehreren Freiwürfen benannt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe des falschen Werfers sind zu streichen und vom richtigen Spieler durchzuführen. Nach der Korrektur geht das Spiel weiter wie nach jedem letzten Freiwurf, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

44.4.5 Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte:

Die Punkte sind zuzusprechen bzw. zu streichen. Der Anschreibebogen ist zu korrigieren. Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel nächst der Stelle fortgesetzt, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

44.4.6 Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder Trainer oder die falsche Mannschaft anzuzeigen:

Der Anschreibebogen ist zu korrigieren. Ein irrtümlich ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer kann wieder am Spiel teilnehmen, während nach der Korrektur nun auszuschließende Spieler oder Trainer entsprechend sanktioniert werden.

44.4.7 Fehler beim Anschreiben wie

- irrtümlich angeschriebene oder nicht angeschriebene Punkte
- nicht oder beim falschen Spieler, Kapitän oder der falschen Mannschaft angeschriebene Fouls
- nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebene Auszeiten:

Der Anschreibebogen ist zu korrigieren und alle aus dem Fehler resultierenden Folgen wie Ausschluss oder Nicht-Ausschluss eines Spielers sind zu berichtigen.

44.4.8 Fehlbedienung oder technisches Versagen bei der Spielzeit einschließlich falschen Startens oder Stoppens oder der Anzeige einer falschen Zeit:

Die Spieluhr ist auf die richtige Zeit zu korrigieren.

44.5 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie – Definition

Folgende Fehler der 2. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde: Fehler bei der Wurfuhr durch technisches Versagen oder Fehlbedienung durch falsches Starten oder Stoppen oder der Anzeige einer falschen Zeit.

44.6 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie – Generelle Vorgehensweise

44.6.1 Damit Fehler der Wurfuhr korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht identifiziert werden, wenn

- der Ball unmittelbar nach dem Fehler belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel zur Korrektur unterbrechen, oder
- die Schiedsrichter das Spiel nach dem Fehler das erste Mal aus irgendeinem Grund unterbrechen und die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Fehlers Ballkontrolle hatte oder der der Ball zustand, in Ballkontrolle bleibt oder weiterhin der Ball zusteht.

Die Wurfuhr wird auf die korrekte Zeit gesetzt.

44.6.2 Fehler bei der Wurfuhr können nicht mehr korrigiert werden, nachdem

- nach dem Fehler die Kontrolle über einen belebten Ball wechselte.
- die Mannschaft in Ballkontrolle einen gültigen Korb erzielt.
- der Ball bei Ertönen des Schlusssignals zum toten Ball wird.

REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND KOMMISSAR: PFLICHTEN UND RECHTE

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

45.1 Es gibt einen 1. Schiedsrichter (Crew Chief) und 1 bzw. 2 Umpires**.** Sie werden von den Kampfrichtern und von einem Kommissar (falls anwesend) unterstützt.

45.2 Die Kampfrichter sind ein Anschreiber, ein Anschreiberassistent, ein Zeitnehmer und ein Wurfuhr-Zeitnehmer.

45.3 Der Kommissar**,** falls anwesend**,** sitzt zwischen Anschreiber und Zeitnehmer. Seine Aufgabe während des Spiels besteht hauptsächlich darin, die Arbeit des Kampfgerichts zu überwachen, die Kontrolle der Spielerpässe und das Einhalten der 14-Punkte-Regelung sicherzustellen und die Schiedsrichter beim reibungslosen Spielablauf zu unterstützen

45.4 Die angesetzten Schiedsrichter dürfen in keiner Weise mit einer der auf dem Spielfeld vertretenen Mannschaften in Verbindung stehen.

45.5 **Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Kommissar leiten bzw. überwachen das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und sind nicht befugt, sie zu ändern.**

45.6 Die Kleidung der Schiedsrichter besteht aus einem Schiedsrichterhemd, langer schwarzer Hose, schwarzen Socken und schwarzen Sportschuhen.

45.7 Schiedsrichter und Kampfrichter müssen einheitlich gekleidet sein.

Art. 46 1. Schiedsrichter: Pflichten und Rechte

Der 1. Schiedsrichter

46.1 überprüft und genehmigt die gesamte Ausrüstung, die beim Spiel benutzt wird.

46.2 bestimmt die offizielle Spieluhr, genehmigt die Wurfuhr, die Stoppuhr des Zeitnehmers und bestätigt die Kampfrichter.

46.3 sucht aus wenigstens 2 von der Heimmannschaft zur Verfügung gestellten gebrauchten Bällen den Spielball aus.

Sollte keiner der Bälle für das Spiel geeignet sein, so kann er den qualitativ besten Ball, der verfügbar ist, auswählen.

46.4 darf keinem Spieler gestatten, Gegenstände zu tragen, die andere Spieler verletzen können.

46.5 führt den Hochball zu Beginn des 1. Viertels und den Einwurf gemäß Wechseldem Ballbesitz zu Beginn aller anderen Spielabschnitte aus.

46.6 hat das Recht, ein Spiel zu stoppen, wenn die Umstände es erfordern.

46.7 hat das Recht, auf Spielverlust einer Mannschaft gemäß Artikel 20 zu entscheiden.

46.8 überprüft sorgfältig den Anschreibebogen am Ende der Spielzeit oder jederzeit, wenn er es für notwendig erachtet.

46.9 genehmigt und unterzeichnet den Spielbericht zum Ende des Spiels und beendet damit die Zuständigkeit und die Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel.

Das Entscheidungsrecht der Schiedsrichter beginnt mit ihrer Ankunft am Spielfeld, 20 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn und endet mit dem von den Schiedsrichtern bestätigten Signal der Spieluhr zum Ende der Spielzeit.

46.10 notiert in der Umkleide auf der Rückseite des Spielberichts, bevor er ihn unterzeichnet:

- Vorfälle wie Verlust der Spielberechtigung oder Disqualifizierende Fouls.
- Jedes unsportliche Verhalten von Spielern oder Mitgliedern des Mannschaftsbankpersonals, das sich vor dem Zeitraum von 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn oder in dem Zeitraum zwischen Ende der Spielzeit und der Überprüfung und Unterzeichnung des Anschreibebogens ereignet.

In einem solchen Fall muss der 1. Schiedsrichter (der Kommissar, falls anwesend) einen ausführlichen Bericht an die zuständige Spielleitung senden.

46.11 trifft stets, wenn es sich als notwendig erweist oder die Schiedsrichter sich nicht einig sind, die endgültige Entscheidung. Für diese Entscheidung kann er sich mit dem 2. (und 3.) Schiedsrichter, dem Kommissar – falls anwesend – und/oder mit den Kampfrichtern beraten.

46.12 Für Spiele, bei denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, ist der Anhang F zu beachten.

46.13 muss vor Beginn des 1. und 3. Viertels, nachdem er vom Zeitnehmer benachrichtigt wurde, pfeifen, wenn 3:00 Minuten und 1:30 Minuten bis zum Beginn des nächsten Viertels verbleiben. Er muss auch pfeifen, wenn vor Beginn des 2. und 4. Viertels und jeder Verlängerung 30 Sekunden bis zum Beginn des nächsten Spielabschnitts verbleiben.

46.14 darf stichprobenmäßig Rollstühle/einen Rollstuhl kontrollieren, um sich davon zu überzeugen, dass die Mannschaften die Vorschriften gemäß Artikel 3.1 einhalten, und zwar

- wenn die Schiedsrichter einen Grund haben, zu glauben, dass ein Rollstuhl nicht legal sein könnte.
- wenn die SR vom Coach einer der beteiligten Mannschaften darum gebeten werden.

46.15 hat das Recht, Entscheidungen über alle Punkte zu treffen, die nicht speziell durch die Regeln abgedeckt sind.

Art. 47 Schiedsrichter: Pflichten und Rechte

47.1 Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über Verletzungen der Regeln innerhalb und außerhalb der Spielfeldgrenzen zu treffen. Dies schließt den Anschreibertisch, die Mannschaftsbänke sowie die Bereiche direkt hinter den Linien ein.

47.2 Die Schiedsrichter müssen pfeifen, wenn eine Regelverletzung stattfindet, wenn ein Spielabschnitt endet bzw. wenn sie es für notwendig erachten, das Spiel zu

stoppen. Die Schiedsrichter dürfen nicht pfeifen bei erfolgreichem Feldkorb, erfolgreichem Freiwurf oder wenn der Ball belebt wird.

47.3 Wenn die Schiedsrichter einen persönlichen Kontakt oder eine Regelverletzung abpfeifen, dann müssen sie jedes Mal die folgenden fundamentalen Grundsätze beachten und abwägen:

- Geist und Sinn der Regeln sowie die Notwendigkeit der Aufrechterhaltung der Integrität des Spiels.
- Gleichmäßigkeit bei der Anwendung des Prinzips von Vorteil und Nachteil. Dabei sollen die Schiedsrichter den Spielfluss nicht unnötig unterbrechen, um einen zufälligen persönlichen Kontakt zu bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil noch seinem Gegenspieler einen Nachteil bringt. Im Rollstuhlbasketball kann ein leichter Kontakt als zufällig betrachtet werden, wenn ein Spieler versucht, zu bremsen oder die Richtung seines Rollstuhls zu ändern.
- Gleichmäßigkeit in der Anwendung des gesunden Menschenverstands in jedem Spiel, Berücksichtigung der Fähigkeiten der Spieler, ihrer Einstellung und ihres Verhaltens während des Spiels.
- Beibehaltung der Ausgewogenheit zwischen Spielkontrolle und Spielfluss. Gespür entwickeln für das, was die Spieler gerade beabsichtigen und das pfeifen, was für das Spiel richtig ist.

47.4 Legt eine Mannschaft Protest ein, muss der 1. Schiedsrichter (Kommissar, falls anwesend), nachdem ihm die Protestgründe mitgeteilt wurden, die zuständige spielleitende Stelle schriftlich über den Vorfall informieren.

47.5 Wenn ein Schiedsrichter verletzt ist oder aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von 5 Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen kann, wird das Spiel fortgesetzt.

Der/die andere(n) Schiedsrichter leitet/leiten in der verbleibenden Restzeit das Spiel alleine weiter, es sei denn, es besteht die Möglichkeit, den verletzten Schiedsrichter durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter zu ersetzen. Der/die verbleibende(n) Schiedsrichter entscheidet/entscheiden nach Beratung mit dem Kommissar – falls anwesend – über die mögliche Vertretung.

47.6 Falls bei einem internationalen Spiel verbale Kommunikation erforderlich ist, um eine Entscheidung klarzumachen, wird die englische Sprache verwendet.

47.7 Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen im Rahmen seiner Pflichten gemäß den Regeln zu treffen, aber er hat nicht das Recht, die Entscheidungen des (der) anderen Schiedsrichter(s) zu missachten oder in Frage zu stellen.

47.8 Die Umsetzung und Interpretation der offiziellen Basketball-Regeln durch die Schiedsrichter sind, egal ob eine Entscheidung getroffen wurde oder nicht, endgültig und können nicht angefochten oder missachtet werden, es sei denn, ein Protest ist im Einzelfall zulässig (siehe Anhang C).

Art. 48 Anschreiber, Anschreiber-Assistent: Pflichten

48.1 Dem Anschreiber steht ein Anschreibebogen zur Verfügung, in den er folgendes einträgt:

- Namen und Spielernummern aller Spieler, die das Spiel beginnen, und aller Ersatzspieler, die zum Einsatz kommen können. Kommt es bezüglich der fünf Spieler, die das Spiel beginnen sollen, des Spielerwechsels oder der

Spielernummern zu einer Regelverletzung, muss er sofort den nächsten Schiedsrichter benachrichtigen.

- Das laufende Ergebnis auf Grund der erzielten Feldkörbe und Freiwürfe.
- Die gegen jeden Spieler verhängten Fouls. Er trägt die gegen jeden Trainer verhängten Fouls ein und muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Trainer disqualifiziert werden muss. In gleicher Weise muss er sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Spieler sein zweites Technisches oder Unsportliches Foul oder ein Technisches und ein Unsportliches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.
- Auszeiten: Er muss den Trainer durch einen Schiedsrichter verständigen lassen, wenn dem Trainer in einer Halbzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung steht.
- Darüber hinaus bedient er den Einwurfpfeils für den Wechselnden Ballbesitz. Der Anschreiber dreht die Richtung des Einwurfpfeils unmittelbar nach Ende der 1. Halbzeit um, da die Mannschaften zu Beginn der 2. Halbzeit die Spielrichtung wechseln.
- Eine bewilligte Trainer-Challenge. Er muss den nächsten Schiedsrichter sofort informieren, sobald ein Trainer irrtümlich eine 2. Challenge beantragt.

48.2 Der **Anschreiberassistent** bedient die Anzeigetafel und unterstützt den Anschreiber und den Zeitnehmer. Im Fall einer Diskrepanz zwischen Anzeigetafel und offiziellem Anschreibebogen, die nicht geklärt werden kann, ist der offizielle Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel muss entsprechend korrigiert werden.

48.3 Wenn auf dem Anschreibebogen ein Schreibfehler entdeckt wird

- während des Spiels: Der Zeitnehmer muss bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er sein Signal ertönen lässt.
- muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter benachrichtigen und den Fehler auf dem Anschreibebogen innerhalb der in Art. 44 (Korrigierbare Fehler) definierten Möglichkeiten korrigieren.
- und der Fehler kann nicht innerhalb der in Art. 44 (Korrigierbare Fehler) definierten Möglichkeiten erkannt und korrigiert werden, ist der Fehler nicht mehr korrigierbar. Der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar, falls anwesend, muss hierüber einen detaillierten Bericht an die spielleitende Stelle des Wettbewerbs senden.

48.4 Der Kommissar (falls anwesend) oder der Anschreiberassistent unterstützen den Anschreiber bei der Überprüfung der Korrektheit der Gesamtpunktzahl der 5 Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.

Überschreitet eine Mannschaft die maximal erlaubte Gesamtpunktzahl (s. Artikel 51.2), macht der Kommissar bzw. der Anschreiberassistent den Anschreiber darauf aufmerksam, der seinerseits den 1. Schiedsrichter informiert. Dieser verhängt ein Technisches Foul gegen den Trainer ("C") der betreffenden Mannschaft.

Art. 49 Zeitnehmer: Pflichten

49.1 Dem Zeitnehmer stehen eine Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung und er muss

- die Spielzeit, die Auszeiten und Spielpausen überwachen.
- sicherstellen, dass das Spielzeituhr-Signal für das Ende eines Spielabschnitts automatisch und sehr laut ertönt.

- jedes ihm zur Verfügung stehende Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal nicht funktioniert bzw. nicht gehört wird.
- die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls anzeigen, indem er nach jedem Spielerfoul die Foultafel mit der aktuellen Anzahl der von diesem Spieler begangenen Fouls hochhebt, und zwar so, dass sie von beiden Trainern gesehen werden kann.
- durch Hochheben der GD-Tafel anzeigen, dass ein Spieler oder Trainer für das Spiel zu disqualifizieren ist (GD).
- einen Schiedsrichter sofort benachrichtigen, wenn ein Spieler sein 5. Foul begangen hat.
- den Anzeiger für die Mannschaftsfouls bedienen, die an beiden Enden des Anschreibertischs nächst der jeweiligen Mannschaftsbank stehen. Der Anzeiger muss die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls anzeigen. Hat eine Mannschaft in einem Viertel ihr 4. Mannschaftsfoul begangen, muss der Anzeiger ohne Ziffernanzeige und ganz in Rot dann aufgestellt werden, sobald der Ball wieder belebt wird.
- Spielerwechsel veranlassen.
- Auszeiten veranlassen. Er muss die Schiedsrichter bei der nächsten Auszeitmöglichkeit benachrichtigen, wenn eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat.
- dafür sorgen, dass sein Signal nur dann ertönt, wenn der Ball tot und bevor der Ball wieder belebt ist. Das Ertönen des Anschreibersignals stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel und es bewirkt keinen toten Ball.

49.2 Der Zeitnehmer überwacht die **Spielzeit** folgendermaßen:

- Er startet die Spieluhr, wenn
  - der Ball beim Eröffnungs-Hochball von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.
  - der Ball nach einem erfolglosen letzten Freiwurf belebt bleibt und sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird.
  - der Ball bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm legal berührt wird.
- Er stoppt die Spieluhr, wenn
  - die Spielzeit für einen Spielabschnitt abgelaufen ist und die Spieluhr nicht automatisch stoppt.
  - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
  - ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
  - ein Feldkorb erzielt wird, wenn die Spieluhr im vierten Viertel und in jeder Verlängerung 2:00 oder weniger Minuten anzeigt.
  - das Wurfuhr-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.

49.3 Der Zeitnehmer überwacht die **Auszeiten** folgendermaßen:

- Er startet die Stoppuhr in dem Augenblick, in dem der Schiedsrichter pfeift und das Auszeitsignal gibt.
- Er betätigt sein Signal, wenn 50 Sekunden der Auszeit vergangen sind.
- Er betätigt sein Signal, wenn die Auszeit beendet ist.

49.4 Der Zeitnehmer überwacht die **Spielpausen** wie folgt:

- Er startet eine Stoppuhr, sobald der vorherige Spielabschnitt beendet ist.

- Er benachrichtigt die Schiedsrichter vor Beginn des ersten und dritten Viertel, wenn noch 3 Minuten und wenn noch 1:30 Minuten bis zum Beginn des Viertels verbleiben.
- Er betätigt sein Signal vor Beginn des zweiten und vierten Viertels und vor jeder Verlängerung, wenn noch 30 Sekunden bis zum Beginn des Spielabschnitts verbleiben.
- Er betätigt sein Signal und stoppt gleichzeitig die Stoppuhr, sobald eine Spielpause beendet ist.

Art. 50 Wurfuhr-Zeitnehmer: Pflichten

Dem Wurfuhr-Zeitnehmer steht eine Wurfuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

50.1 Die Wurfuhr wird gestartet oder wieder in Gang gesetzt, sobald

- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt. Danach bewirkt das bloße Berühren des Balles durch einen Gegenspieler nicht den Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt
- der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird.

50.2 Sie wird **gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt**, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird, weil

- der Ball ins Aus gegangen ist.
- ein Spieler derselben Mannschaft sich verletzt hat.
- gegen diese Mannschaft ein Technisches Foul verhängt wurde.
- sich eine Hochballsituation ergeben hat (nicht wenn der Ball sich zwischen Ring und Spielbrett eingeklemmt hat).
- ein Doppelfoul gepfiffen wurde.
- Fouls gegen beide Mannschaften gegeneinander aufgerechnet wurden.

Sie wird gestoppt, aber auch nicht zurückgesetzt, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn eine Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, nach einem Foul oder einer Regelübertretung einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält und die Wurfuhr 14 oder mehr Sekunden zeigt.

50.3 Sie wird **gestoppt und auf 24 Sekunden zurückgestellt**, ohne dass eine Anzeige auf dem Display sichtbar ist,

- sobald der Ball bei einem Feldkorbversuch legal in den Korb geht.
- wenn der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt und anschließend von dem Team kontrolliert wird, das vor der Ringberührung durch den Ball nicht die Ballkontrolle besaß.
- wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld zugesprochen wird, weil
  - sich ein Foul oder eine Regelübertretung ereignet hat (nicht bei einem Ausball).
  - eine Hochballsituation mit Einwurf für die Mannschaft entstanden ist, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte.
  - das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht.

- das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die gegnerische Mannschaft wird hierdurch benachteiligt.

- wenn der Mannschaft 1 oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden.

50.4 Sie wird **gestoppt, auf 14 Sekunden zurückgestellt** und zeigt 14 Sekunden an,

- wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der Wurfuhr stehen, und zwar wenn
  - sich ein Foul oder eine Regelübertretung ereignet hat (nicht bei einem Ausball).
  - das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht.
  - das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die gegnerische Mannschaft wird hierdurch benachteiligt.
- wenn die Mannschaft, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte, einen Einwurf in ihrem Vorfeld erhält aufgrund
  - eines persönlichen Fouls oder Regelübertretung einschließlich Ausball.
  - einer Hochballsituation.
- wenn eine Mannschaft nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul einen Einwurf in ihrem Vorfeld an der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch erhält.
- wenn der Ball nach einem erfolglosen Feldkorbwurf oder nach dem letzten Freiwurf oder nach einem Pass den Ring berührt hat (auch wenn der Ball zwischen Ring und Brett festklemmt) und dieselbe Mannschaft, die vor der Ringberührung durch den Ball die Ballkontrolle hatte, die Ballkontrolle wieder erlangt.
- wenn bei noch 14 Sekunden oder mehr auf der Wurfuhr in den letzten 2:00 Spielminuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit nimmt, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, und der Trainer dieser Mannschaft sich dafür entscheidet, dass dieser Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld seiner Mannschaft stattfindet.

50.5 Sie wird **ausgeschaltet**, sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr in irgendeinem Spielabschnitt gestoppt wurde, wenn eine neue Ballkontrolle für irgendeine Mannschaft entsteht und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.

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

REGEL IX SYSTEM DER SPIELERKLASSIFIZIERUNG

Art. 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

51.1 Definition

51.1.1 Um an einem Turnier der offiziellen Hauptwettbewerbe der IWBF teilnehmen zu können, muss jeder Spieler eine ID-Card besitzen, die von der Kommission für Spielerklassifizierung der IWBF ausgestellt ist.

Die ID-Card kann während eines offiziellen Turniers durch eine von der IWBF eingesetzte Klassifizierungskommission auf Grund der Beobachtungen durch die Klassifizierer ausgestellt werden.

Die ID-Card enthält u.a. die Punktzahl, die dem jeweiligen Spieler auf der Grundlage der Prinzipien des Offiziellen Handbuchs für die Spielerklassifizierung zuerkannt worden ist.

Gemäß den Regularien bezüglich der Spielerklassifizierung kann der Punktwert eines Spielers während eines Turniers bis zur Play-Off-Runde nach oben korrigiert werden.

Der Kommissar –falls anwesend- kontrolliert am Anschreibertisch die Gültigkeit der ID-Card und den korrekten Punktwert des Spielers.

Für die Spielerklassifizierung gelten in der IWBF folgende Punktwerte: 1,0; 1,5; 2,0; 2,5; 3,0; 3,5; 4,0 und 4,5 Punkte

51.2 Zu keinem Zeitpunkt des Spiels darf eine Mannschaft Spieler auf dem Feld haben, deren Gesamtpunktzahl die 14-Punkte-Grenze übersteigt.

Diese Gesamtpunktzahl gilt für alle offiziellen Hauptwettbewerbe der IWBF:

- WM für Frauen, Männer, U25 Frauen und U23 Männer
- WM-Qualifikationsturniere Frauen, Männer, U25 Frauen und U23 Männer
- Paralympics für Frauen und Männer
- Paralympische Qualifikationsturniere für Frauen und Männer

Bei anderen Wettkämpfen sind Abweichungen von dieser Punktzahl möglich.

51.3 Strafe

Wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels die 14-Punkte-Grenze überschreitet, wird gegen den Trainer der betreffenden Mannschaft ein Technisches Foul ("C") ausgesprochen. Gleichzeitig muss die Mannschaftsaufstellung korrigiert werden.

A SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

A.1 Die Handzeichen, wie in diesen Regeln dargestellt, sind die einzig zulässigen offiziellen Zeichen der Schiedsrichter.

A.2 Während der Anzeige zum Tisch wird dringend empfohlen, die Kommunikation verbal zu unterstützen (bei internationalen Spielen in englischer Sprache).

A.3 Es ist wichtig, dass die Kampfrichter mit diesen Zeichen vertraut sind.

Spieluhr-Signale

1 Uhr anhalten	2 Uhr anhalten wegen eines Fouls	3 Zeit an
Offene Handfläche	Geschlossene Faust	Hackbewegung mit der Hand

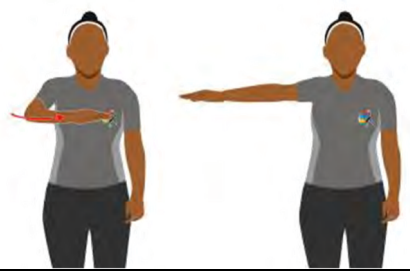
Korberfolg

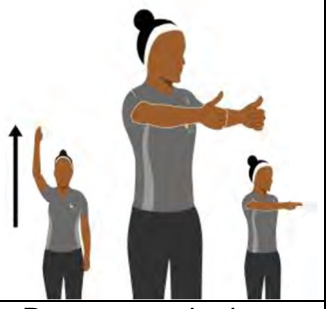
4 1 Punkt	5 2 Punkte	6 3 Punkte
1 Finger Abwärtsschlagen im Handgelenk	2 Finger, Abwärtsschlagen im Handgelenk	3 gestreckte Finger ein Arm: Versuch beide Arme: erfolgreich

Spielerwechsel und Auszeit

7 Spielerwechsel	8 Aufforderung zum Eintreten	9 Angerechnete Auszeit	10 Medienauszeit
Unterarme kreuzen	Offene Hand, zum Körper winken	T mit dem Zeigefinger formen	Offene Arme mit geballten Fäusten

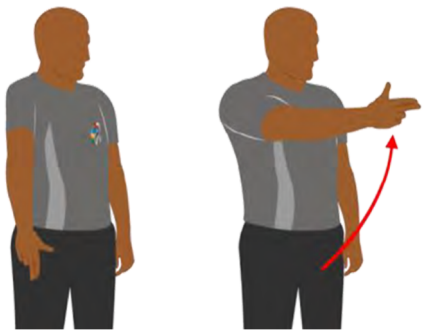
Administration

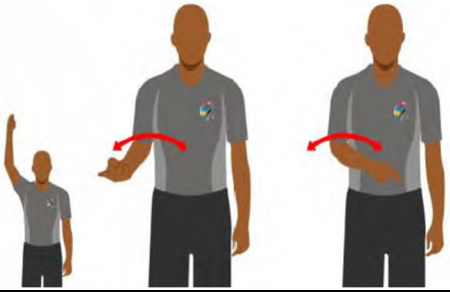
11 Ungültiger Korb / Ende des Spiels	**12** Sichtbares Zählen
	
Scherenartige Bewegung mit den Armen, einmal vor der Brust ausführen	Zählen, während die offene Handfläche bewegt wird

13 Kommunikation	**14** Zurücksetzen der Wurfuhr	**15** Spielrichtung und/oder Ausball	**16** Halteball /Hochball-Situation
			
Daumen nach oben	Rotation der Hand mit gestrecktem Zeigefinger	In Spielrichtung zeigen, Arm parallel zu den Seitenlinien	Daumen nach oben, dann in die Spielrichtung zeigen unter Berücksichtigung des Richtungsanzeigers

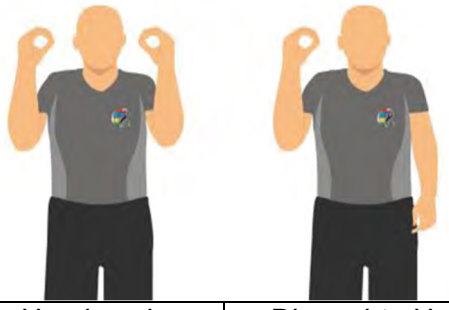
Regelübertretungen

17 Schubfehler	**18** Abstützen auf dem Boden mit Fußrasten oder Füßen	**19** Dribbelfehler
		nicht anwendbar im RBB
Fäuste rotieren	Bewegung mit den Händen imitieren	

20 3 Sekunden	**21** 5 Sekunden	**22** 8 Sekunden
		
Winken mit dem Arm, 3 Finger zeigen	5 Finger zeigen	8 Finger zeigen

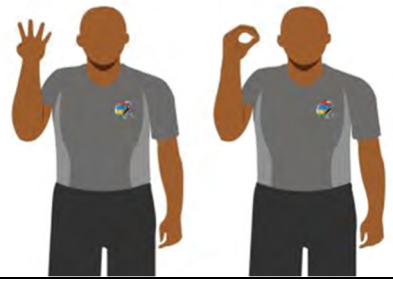
23 24 Sekunden	**24** Ball geht ins Rückfeld	**25** Absichtliches Treten oder Stoppen des Balls mit Rollstuhl
		
Finger berühren die Schulter	Arm vor dem Körper bewegen	Zeigefinger zeigt auf den Fuß

Nummern der Spieler

26 Nr. 00 und Nr. 0	
	
Beide Hände zeigen die Nr. 0	Die rechte Hand zeigt die Nr. 0

27 Nr. 1 bis Nr. 5	**28** Nr. 6 bis Nr. 10	**29** Nr. 11 bis Nr. 15
Rechte Hand zeigt die Nummern 1 bis 5	Rechte Hand zeigt die Nr. 5, linke Hand die Nummern 1 bis 5	Rechte Hand zeigt die geballte Faust, linke Hand die Nr. 1 bis 5

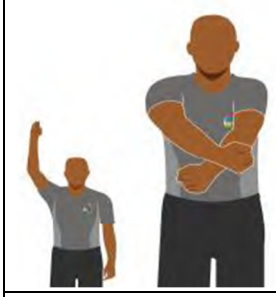
30 Nr. 16	**31** Nr. 24
Zunächst zeigt der SR mit dem gestreckten Zeigefinger der rechten Hand die 1 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit beiden Händen die 6 für die Einerstelle (Handinnenflächen zum Tisch)	Zunächst zeigt der SR mit der rechten Hand die 2 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit rechts die 4 für die Einerstelle (Handinnenfläche zum Tisch)

32 Nr. 40	**33** Nr. 62
	
Zuerst mit rechts die 4 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit rechts die 0 für die Einerstelle (Handinnenfläche zum Tisch)	Zuerst mit beiden Händen die 6 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit rechts die 2 für die Einerstelle (Handinnenfläche zum Tisch)

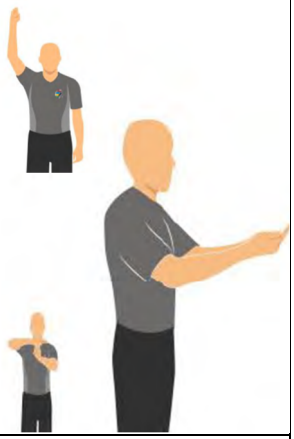
34 Nr. 78	**35** Nr. 99
Zunächst mit beiden Händen die 7 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit beiden Händen die 8 für die Einerstelle (Handinnenfläche zum Tisch)	Zunächst mit beiden Händen die 9 für die Zehnerstelle (Handrücken zum Tisch), dann mit beiden Händen die 9 für die Einerstelle (Handinnenfläche zum Tisch)

Art des Fouls

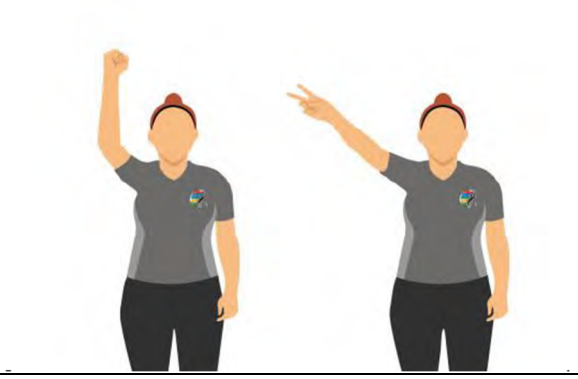
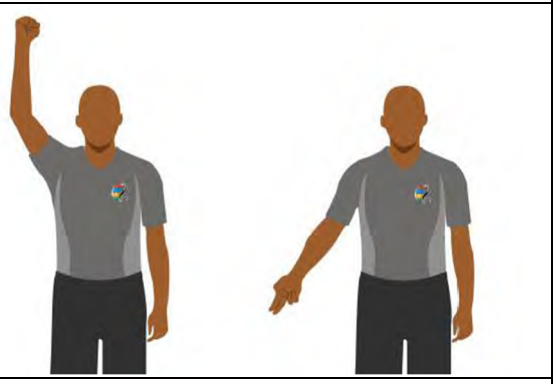
36 Halten, Klemmen	**37** Blockieren (Verteidigung) illegaler Block (Angriff)	**38** Pushing oder Charging ohne Ball	**39** Handchecking
Handgelenk umfassen	Beide Hände an die Hüften	Stoßen imitieren	Handgelenk umfassen, offene Handfläche nach vorn bewegen

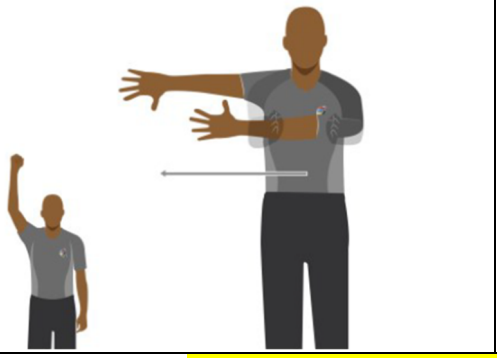
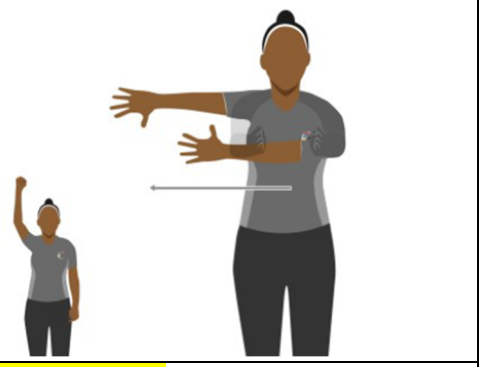
40 Illegaler Gebrauch der Hände	**41** Charging mit Ball	**42** Illegaler Kontakt mit der Hand	**43** Einhaken
			
Mit der Faust ans Handgelenk schlagen	Faust schlägt gegen offene Handfläche	Schlagen mit der Hand gegen den anderen Unterarm	Unterarm nach hinten bewegen

44 Übertriebenes Schwingen des Ellenbogens	**45** Regelwidriger Zylinder
Ellbogen rückwärts schwingen	Beide Arme mit offenen Handflächen absenken und anheben

46 Schlag gegen den Kopf	**47** Foul eines Teams in Ballkontrolle	**48A** Illegales Kreuzen	**48B** Lifting
			
Kontakt mit dem Kopf imitieren	Geschlossene Faust, Arm in Richtung des angreifenden Teams	Rollstuhlbewegung mit geschlossenen Fäusten imitieren	Lifting mit den Händen imitieren

Stand: 03.02.2025

49 Foul beim Korbwurfversuch	**50** Foul nicht in der Wurfaktion
	
Foulanzeige: ein Arm mit geballter Faust, dann sofort Anzahl der Freiwürfe anzeigen	Foulanzeige mit geballter Faust, dann sofort auf das Spielfeld zeigen

51 Wegpassen nach Foul	
	
Handflächen beider Arme zur Seite bewegen	

Spezielle Fouls

52 Doppelfoul	**53** Technisches Foul	**54** Unsportliches Foul	**55** Disqualifizierendes Foul
Geballte Fäuste über dem Kopf kreuzen	T mit den offenen Handflächen formen	Handgelenk des anderen Arms oberhalb des Kopfs umfassen	Geballte Fäuste beider Arme

56 Ein Foul vortäuschen	57 Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf
Unterarm zweimal absenken und anheben (oben beginnend)	Winken mit dem Arm parallel zur Auslinie (letzte 2 Minuten im letzten Spielabschnitt und jeder Verlängerung)

Instant Replay System

58 IRS-Verwendung	59 Trainer-Challenge
Kreisbewegung der Hand (Zeigefinger waagerecht ausgestreckt)	Mit beiden Händen ein Rechteck in die Luft malen

Administration Foulbestrafung / Anzeige zum Tisch

60 Nach einem Foul ohne Freiwürfe	61 Nach einem Foul eines Teams in Ballkontrolle
In Spielrichtung zeigen, Arm parallel zu den Seiten-linien	Mit geballter Faust in Spielrichtung zeigen, Arm parallel zu den Seitenlinien

62 1 Freiwurf	63 2 Freiwürfe	64 3 Freiwürfe
1 Finger nach oben	2 Finger nach oben	3 Finger nach oben

Administration Freiwürfe – Aktiver SR (Lead)

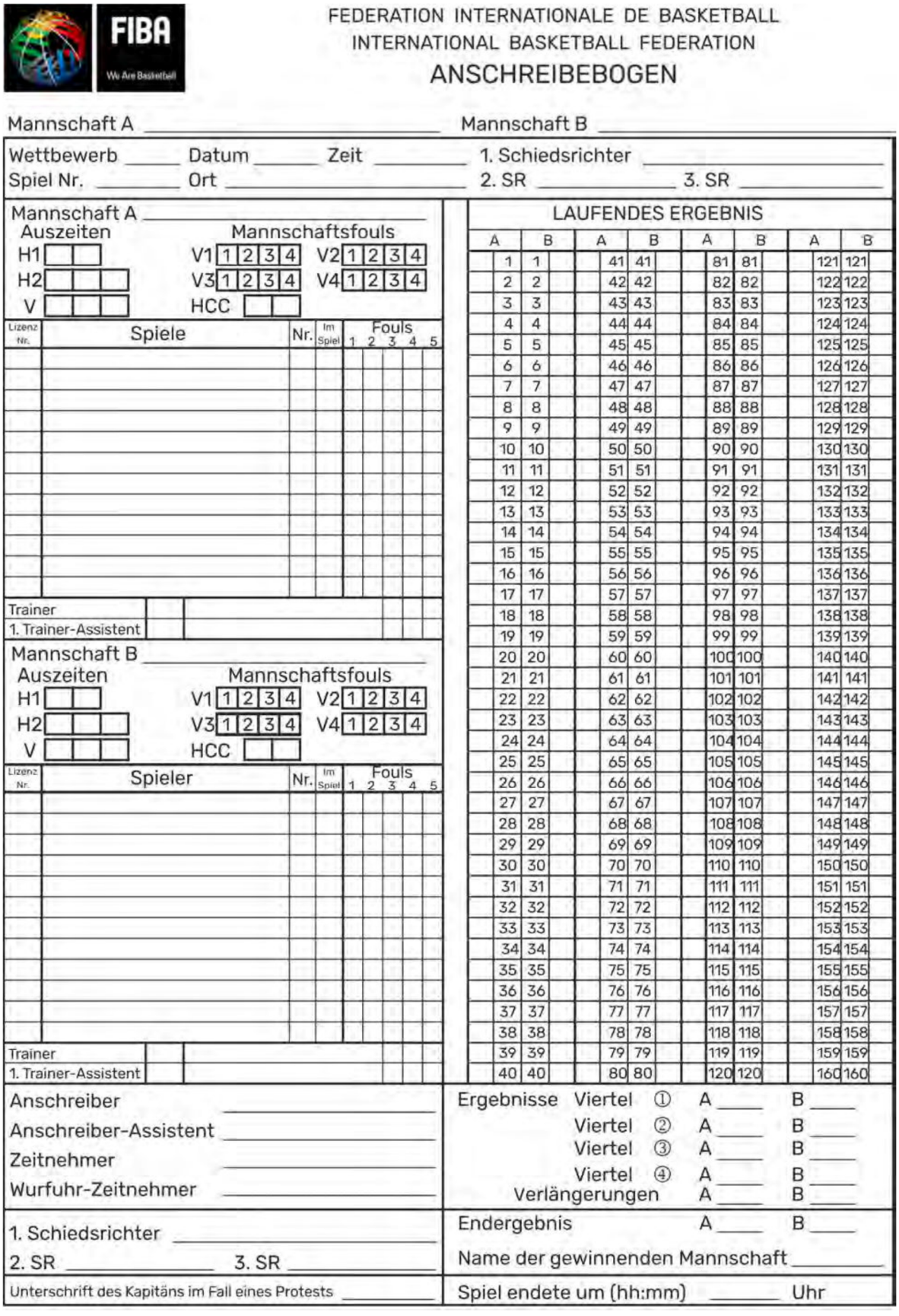
65 1 Freiwurf	66 2 Freiwürfe	67 3 Freiwürfe
1 Finger horizontal	2 Finger horizontal	3 Finger horizontal

Administration Freiwürfe – Passiver SR (Trail in 2PO/Center in 3PO)

68 1 Freiwurf	69 2 Freiwürfe	70 3 Freiwürfe
Zeigefinger	Finger an beiden Händen zusammen	3 Finger an beiden Händen

B ANSCHREIBEBOGEN

Abbildung 10: Anschreibebogen



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

ANSCHREIBEBOGEN

Mannschaft A _____ Mannschaft B _____

Wettbewerb _____ Datum _____ Zeit _____ 1. Schiedsrichter _____
Spiel Nr. _____ Ort _____ 2. SR _____ 3. SR _____

Mannschaft A _____
Auszeiten: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ V ☐☐☐
Mannschaftsfouls: V1 1 2 3 4 V2 1 2 3 4 V3 1 2 3 4 V4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Lizenz Nr.	Spiele	Nr.	Im Spiel	Fouls 1 2 3 4 5
Trainer				
1. Trainer-Assistent				

Mannschaft B _____
Auszeiten: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ V ☐☐☐
Mannschaftsfouls: V1 1 2 3 4 V2 1 2 3 4 V3 1 2 3 4 V4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	Im Spiel	Fouls 1 2 3 4 5
Trainer				
1. Trainer-Assistent				

LAUFENDES ERGEBNIS

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Anschreiber _____
Anschreiber-Assistent _____
Zeitnehmer _____
Wurfuhr-Zeitnehmer _____

Ergebnisse Viertel ① A ____ B ____
Viertel ② A ____ B ____
Viertel ③ A ____ B ____
Viertel ④ A ____ B ____
Verlängerungen A ____ B ____

1. Schiedsrichter _____
2. SR _____ 3. SR _____

Endergebnis A ____ B ____
Name der gewinnenden Mannschaft _____

Unterschrift des Kapitäns im Fall eines Protests _____

Spiel endete um (hh:mm) _____ Uhr

B.1 Der Anschreibebogen in Abbildung 10 ist der von der Technischen Kommission der IWBF anerkannte Anschreibebogen.

B.2 Er besteht aus 1 Original und 3 Kopien aus verschiedenfarbigem Papier. Das Original (weiß) ist für die IWBF, die erste Kopie (blau) ist für den Ausrichter des Wettkampfs bestimmt, die zweite Kopie (rosa) für den Gewinner, die dritte Kopie (gelb) für den Verlierer.

Anmerkung:

1. Der Anschreiber muss 2 verschiedenfarbige Kugelschreiber zur Verfügung haben, rot für das 1. und 3. Viertel, blau oder schwarz für das 2. und 4. Viertel. Alle Eintragungen in allen Verlängerungen sind in blau oder schwarz vorzunehmen (der Farbe des zweiten und vierten Viertels).
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

B.3 **Spätestens 40 Minuten vor angesetztem Spielbeginn** muss der Anschreiber den Anschreibebogen folgendermaßen vorbereiten:

B.3.1 Der Anschreiber trägt die Namen der 2 Teams in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein. Die erste Mannschaft ist immer die Heimmannschaft. Bei Turnieren oder Spielen an neutralem Ort wird die Mannschaft zuerst aufgeschrieben, die in der Ausschreibung (im Programm) zuerst genannt ist. Die zuerst genannte Mannschaft ist Team A, die andere ist Team B.

B.3.2 Der Anschreiber trägt dann

- den Namen des Wettbewerbs,
- die Nummer des Spiels,
- das Datum, die Anfangszeit und den Spielort,
- die Namen des 1. und 2. und ggf. 3. Schiedsrichters und ihre Nationalität (IOC Code) ein.

Abbildung 11: Kopf des Anschreibebogens

Internationaler Rollstuhl - Basketballverband **Anschreibebogen**								
Mannschaft A	HOOPERS			Mannschaft B	POINTERS			
Wettbewerb	WCM.	Datum	22.11.17	Zeit	20.00	1. SR	WALTON, M. (USA)	
Sp.Nr.	9	Ort	GENEVA			2. SR	C.C.(CHN)	3. SR BAR, K. (HUN)

B.3.3 Team "A" erhält den oberen Teil des Anschreibebogens, Team "B" den unteren Teil.

B.3.3.1 In die erste Spalte trägt der Anschreiber die Klassifizierungspunkte ein. Bei Turnieren sind die Klassifizierungspunkte bei jedem Spiel einzutragen.

B.3.3.2 In die zweite Spalte trägt der Anschreiber die Namen der Spieler und den Anfangsbuchstaben des Vornamens ein, und zwar in der Reihenfolge der Trikotnummern, alles in Großbuchstaben. Dazu verwendet er die Liste der Teammitglieder, die der Trainer bzw. sein Vertreter vorbereitet hat. Der Kapitän einer Mannschaft wird durch die Eintragung (CAP) unmittelbar hinter seinem Namen gekennzeichnet.

B.3.3.3 Wenn eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielern antritt, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die Kästchen für Lizenznummer/Klassifizierungspunkte, Name und Trikotnummer in die Zeile unter dem letzten Spieler. Bei weniger als 11 Spielern wird der waagerechte Strich bis zur Foulspalte gezogen und dann schräg herunter bis zum unteren Rand.

Abbildung 12: Mannschaften auf dem Anschreibebogen (vor Spielbeginn)

Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	im Spiel	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Trainer	LOOR, A.							
Trainer-Assistent	MONTA, B.							

B.3.4 Am unteren Ende des jeweiligen Abschnitts für jede Mannschaft trägt der Anschreiber (in Großbuchstaben) den Namen des Trainers und seines 1. Assistenz-Trainers ein.

B.4 **Spätestens 10 Minuten vor angesetztem Spielbeginn** muss jeder Trainer:

B.4.1 die Übereinstimmung der Namen, der Klassifizierung und der dazugehörigen Nummern seiner Mannschaftsmitglieder bestätigen.

B.4.2 die Namen des Trainers und des 1. Assistenz-Trainers bestätigen. Sind kein Trainer und kein Assistenz-Trainer anwesend, übernimmt der Kapitän die Aufgaben als Spielertrainer und hinter seinem Namen wird ein (CAP) eingetragen.

Trainer	KING, H. (CAP)			
Trainer-Assistent				

B.4.3 die 5 Spieler bezeichnen, die das Spiel beginnen werden, indem sie ein kleines "x" in der Spalte "im Spiel" neben der Spielernummer eintragen.

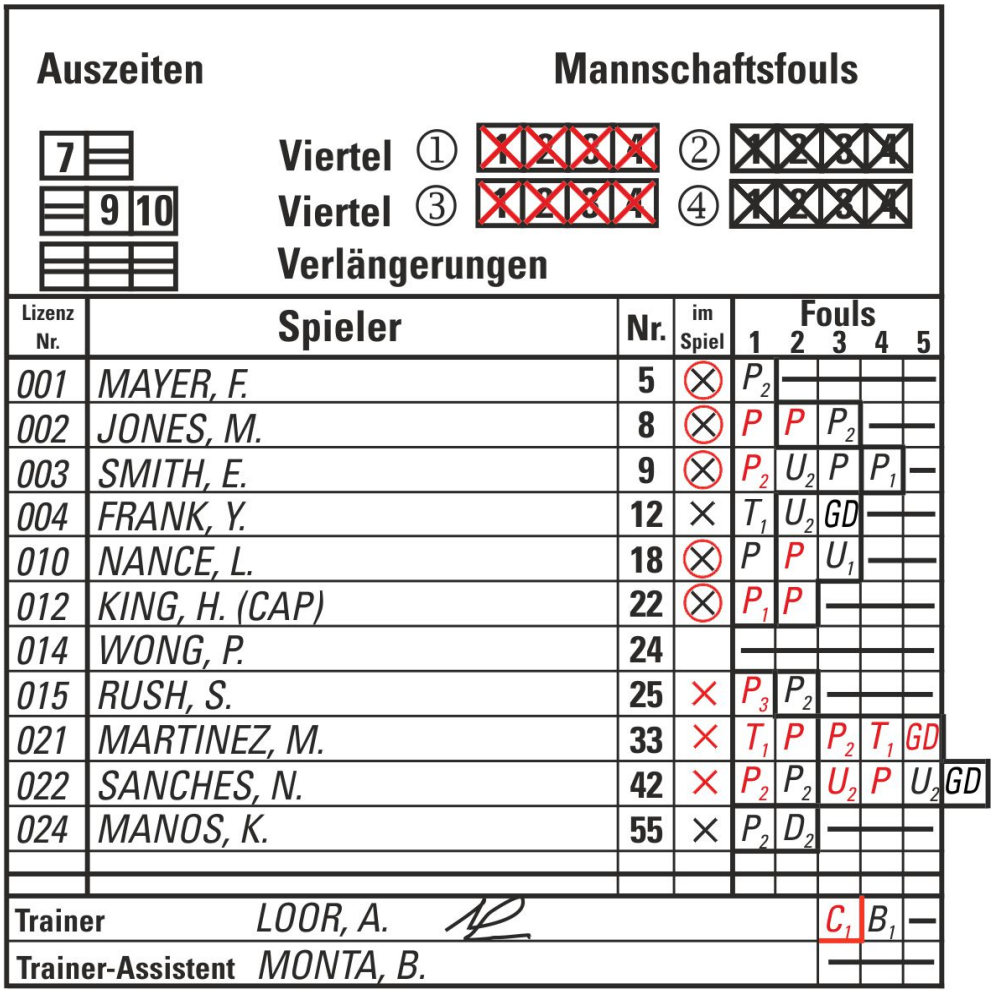
B.4.4 den Anschreibebogen abzeichnen.

Der Trainer von Team "A" hat als Erster diese Information zu geben.

B.5 **Zu Spielbeginn** kreist der Anschreiber das "x" bei den 5 Spielern jeder Mannschaft ein, die das Spiel beginnen.

B.6 **Während des Spiels** trägt der Anschreiber jedes Mal ein kleines "x" (ohne Kreis) in der Spalte "im Spiel" neben der Spielernummer ein, wenn der Ersatzspieler zum ersten Mal das Spielfeld als Spieler betritt.

Abbildung 13: Mannschaften auf dem Anschreibebogen (nach Spielende)



B.7 Auszeiten

B.7.1 Gewährte Auszeiten werden während jedes Spielabschnitts mit der entsprechenden Minute in das jeweilige Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen.

B.7.2 Am Ende jeder Halbzeit bzw. jeder Verlängerung werden die nicht gebrauchten Felder durch zwei parallele Linien entwertet. Sollte einem Team die 1. Auszeit nicht vor den letzten 2 Minuten der 2. Halbzeit gewährt worden sein, muss der Anschreiber 2 waagerechte Linien in das 1. Auszeitkästchen dieser Mannschaft eintragen.

B.8 Fouls

B.8.1 Spielerfouls können persönliche, Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Fouls sein, sie werden den Spielern angeschrieben.

B.8.2 Fouls von Trainern, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspielern, mit fünf Fouls ausgeschlossenen Spielern und zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen sind Technische oder Disqualifizierende Fouls und werden dem Trainer angeschrieben. Werden Personen, die auf dem Anschreibebogen eingetragen sind, wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit disqualifiziert, wird die Disqualifikation jeweils bei diesen Personen eingetragen.

B.8.3 Die Eintragung der Fouls wird wie folgt vorgenommen:

B.8.3.1 Ein persönliches Foul wird mit "P" in der Foulspalte eingetragen.

B.8.3.2 Ein Technisches Foul eines Spielers wird mit einem "T" eingetragen. Das 2. Technische Foul wird auch mit einem T eingetragen, gefolgt von einem "GD" im nächsten Kästchen für die Disqualifikation.

B.8.3.3 Ein Technisches Foul für persönliches unsportliches Verhalten des Trainers wird mit einem "C" in der Trainerspalte eingetragen. Ein zweites Technisches Foul dieser Art wird zuerst mit einem "C", gefolgt von einem "GD" im nächsten Kästchen.

B.8.3.4 Ein Technisches Foul, das aus einem anderen Grund gegen den Trainer verhängt wird, wird mit "B" eingetragen. Ein 3. Technisches Foul (eins davon kann ein "C"-Foul sein) wird mit einem "B" oder "C" eingetragen, gefolgt von einem "GD" im nächsten Kästchen.

B.8.3.5 Ein Unsportliches Foul gegen einen Spieler wird mit einem "U", das zweite unsportliche Foul wird zuerst mit einem "U", dann in den verbleibenden Kästchen mit einem "GD" eingetragen.

B.8.3.6 Ein Technisches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Unsportliches Foul verhängt wurde, oder ein Unsportliches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein Technisches Foul verhängt wurde, wird ebenfalls mit einem „U“ bzw. „T“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ in das nächstfolgende Kästchen.

B.8.3.7 Ein Spielertrainer muss disqualifiziert werden, wenn er

- ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler, oder
- ein Technisches Foul („B“) als Trainer, sowie ein Technisches Foul („C“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler, oder
- zwei Technische Fouls („B“) als Trainer und ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler erhalten hat.

Hinter dem Eintrag für das letzte Technische oder Unsportliche Foul ist im folgenden Kästchen ein „GD“ einzutragen.

B.8.3.8 Ein Disqualifizierendes Foul wird mit einem "D" eingetragen.

B.8.3.9 Jedes Foul (persönlich, Unsportlich, Disqualifizierend oder Technisch) das mit einer Freiwurfstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" eingetragen.

B.8.3.10 Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, sind dadurch kenntlich zu machen, dass man neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" ein kleines "c" (cancelled) anfügt.

B.8.3.11 Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Assistenz-Trainer, Ersatzspieler, ausgeschlossenen Spieler oder Mannschaftsbegleiter, einschließlich für das Verlassen Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit, wird beim Trainer als ein Technisches Foul mit einem „B_2“ eingetragen.

B.8.3.12 Werden Trainer, 1. Assistenz-Trainer, Ersatzspieler oder ausgeschlossene Spieler für aktive Teilnahme an einer Gewalttätigkeit disqualifiziert, wird in alle freien Kästchen hinter dem „D2“ oder „D“ je ein „F“ eingetragen.

B.8.3.13 **Beispiele für disqualifizierende Fouls des Bankpersonals:**

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den Trainer wird folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Assistenz-Trainer wird folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen wegen 5 Fouls vom Spiel ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson wird folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.14 **Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs bei einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Assistenz-Trainer, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen**

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B2“ oder „D2“) gegen den Trainer verhängt und wie folgt eingetragen:

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Head coach	788	LOOR, A.	D 2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Falls nur der 1. Assistenz-Trainer disqualifiziert wird:

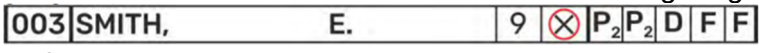
Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Falls Trainer und 1. Assistenz-Trainer disqualifiziert werden:

Head coach	788	LOOR, A.	D 2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

In allen verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein „F“ eingetragen.

Wird ein Ersatzspieler disqualifiziert, der weniger als 4 Fouls begangen hat, so wird ein "F" in alle verbleibenden Foulkästchen eingetragen:



und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Handelt es sich um das 5. Foul des Ersatzspielers, dann wird ein „D“ in das letzte freie Feld seiner Foulzeile eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen:

002	JONES,	M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F

und

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

Da bei einem ausgeschlossenen Spieler kein Foulkästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen ein „D“ und ein „F“ eingetragen:

015	RUSH,	S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF

und

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird seinem Trainer mit einem eingekreisten „B“ angeschrieben, zählt aber nicht zu den drei technischen Fouls, die zu seiner Spieldisqualifikation führen.

B.8.3.15 **Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Assistenz-Trainer, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen**

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B2“ oder „D2“) gegen den Trainer verhängt.

Beteiligt sich der Trainer aktiv an der Gewalttätigkeit, wird gegen ihn nur ein einziges „D2“-Foul verhängt.

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer und einen 1. Assistenz-Trainer wird folgendermaßen eingetragen:

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Falls nur der 1. Assistenz-Trainer disqualifiziert wird:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Falls sowohl der Trainer als auch der 1. Assistenz-Trainer disqualifiziert werden:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

Hat der Ersatzspieler weniger als 4 Fouls begangen, wird ein „D2“ eingetragen, gefolgt von je einem „F“ in allen verbleibenden Foulkästchen:

001	MAYER, F.	5	X	P 2	P 2	D 2	F	F

und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Handelt es sich um das 5. Foul des Ersatzspielers, wird ein „D2“ eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen:

002	JONES, M.	8	X	T 1	P 3	P 1	P 2	D 2	F

und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler wird folgendermaßen eingetragen:

Da bei einem ausgeschlossenen Spieler kein Foulkästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foulkästchen ein „D2“ und ein „F“ eingetragen:

015	RUSH, S.	25	X	T 1	P 3	P 1	P 2	P 2	D 2	F

und

Head coach	788	LOOR, A.	B 2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2	B 2	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Disqualifizierende Fouls gegen 2 zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen werden bei ihrem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Head coach	788	LOOR, A.	B 2	B 2	B 2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird seinem Trainer mit einem eingekreisten „B2“ angeschrieben, zählt aber nicht zu den 3 technischen Fouls für seine Spieldisqualifikation.

Anmerkung: Technische oder Disqualifizierende Fouls gemäß Artikel 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

B.8.4 Nach Ende des 2. Viertels zieht der Anschreiber eine dicke Linie zwischen den benutzten und den frei gebliebenen Foulkästchen der Spieler und Trainer.

Nach Spielende entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Foulkästchen mit einer dicken waagerechten Linie.

B.9 Mannschaftsfouls

B.9.1 Für jedes Viertel sind 4 Kästchen auf dem Anschreibebogen vorgesehen (unmittelbar unter dem Namen der Mannschaft und oberhalb der Namen der Spieler), um die Mannschaftsfouls einzutragen.

B.9.2 Immer, wenn ein Spieler ein persönliches, Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul begeht, trägt der Anschreiber das Foul auch bei den Mannschaftsfouls ein, indem er fortlaufend jeweils ein großes "X" in die dafür vorgesehenen Kästchen einträgt.

B.9.3 Am Ende jedes Viertels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Kästchen mit einer doppelten waagerechten Linie.

B.10 Das laufende Ergebnis

B.10.1 Der Anschreiber führt chronologisch das laufende Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt werden.

B.10.2 Auf dem Anschreibebogen gibt es 4 Spalten für das laufende Ergebnis.

B.10.3 Jede Spalte enthält 4 senkrechte Einteilungen. Die 2 Spalten links sind für Team "A", die 2 Spalten auf der rechten Seite für Team "B" vorgesehen. Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis dar (160 Punkte).

Der Anschreiber trägt **zuerst** bei einem gültigen Feldkorb eine diagonale Linie "/" („\" für Linkshänder) und bei einem gültigen Freiwurf einen dicken Punkt "•" ein. Dies wird in das Kästchen mit der **neuen Gesamtpunktzahl** eingetragen, die von der betreffenden Mannschaft gerade erreicht worden ist.

Danach trägt er in das leere Kästchen neben den neuen Spielstand (neben dem neuen "/", „\" oder "•") die Nummer des Spielers ein, der den Feldkorb oder Freiwurf erzielt hat.

B.11 Das laufende Ergebnis: zusätzliche Anweisungen

B.11.1 Ein 3-Punkte-Feldkorb wird dadurch in der entsprechenden Spalte gekennzeichnet, dass die Nummer des Spielers mit einem Kreis versehen wird.

B.11.2 Wird ein Korb erzielt, weil die Mannschaft zufällig in ihren eigenen Korb geworfen hat, so wird der Korb dem Kapitän der Gegenmannschaft angeschrieben.

B.11.3 Im RBB nicht anwendbar

B.11.4 Am Ende jedes Spielabschnitts zeichnet der Anschreiber einen dicken Kreis "**O**" um die letzten von jedem Team erzielten Punkte und zieht dann eine dicke waagerechte Linie unter die Punkte und die Nummer jedes Spielers, der diese letzten Punkte erzielt hat

B.11.5 Zu Beginn jedes Spielabschnitts setzt der Anschreiber die Auflistung der Ergebnisse an der Stelle fort, an der das Spiel unterbrochen wurde.

B.11.6 So oft wie möglich sollte der Anschreiber das laufende Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Falls eine Unstimmigkeit auftaucht und sein Ergebnis korrekt ist, muss er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel korrigiert wird.

Falls Zweifel bestehen oder eine der Mannschaften der Korrektur widerspricht, muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter informieren, sobald der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist.

B.11.7 Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Alle Korrekturen werden vom 1. Schiedsrichter abgezeichnet. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.

Abbildung 14: Laufendes Ergebnis

B.12 Abschließen des Anschreibebogens

B.12.1 Am Ende jedes Viertels und der letzten Verlängerung trägt der Anschreiber das von beiden Mannschaften erreichte Ergebnis dieses Spielabschnitts in den dafür vorgesehenen Abschnitt am unteren Ende des Anschreibebogens ein.

B.12.2 Unmittelbar nach Ende des Spiels trägt der Anschreiber die Uhrzeit in das Feld „Spiel endete um (hh:mm)“ ein.

B.12.3 Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber 2 dicke waagerechte Linien unter die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte sowie unter die Nummern der Spieler, die die letzten Punkte erzielt haben. Außerdem zieht er eine diagonale Linie bis zum Ende der Spalte, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.

B.12.4 Am Ende des Spiels trägt der Anschreiber das Endergebnis und den Namen der siegreichen Mannschaft ein.

B.12.5 Der Anschreiber trägt dann seinen Nachnamen in großen Blockbuchstaben auf dem Anschreibebogen ein, nachdem das vom Anschreiberassistenten, vom Zeitnehmer und vom Wurfuhr-Zeitnehmer erfolgt ist. Danach unterschreiben alle Kampfrichter neben ihrem Namen.

Abbildung 15: Abschluss des Anschreibebogens

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

B.12.6 Nachdem der 2. Schiedsrichter (und ggf. der 3. SR) den Anschreibebogen unterzeichnet hat, unterschreibt ihn der 1. Schiedsrichter als Letzter. Damit ist die Leitung des Spiels und die Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

Anmerkung: Unterschreibt einer der Kapitäne (CAP) den Anschreibebogen unter Protest (bei Benutzung des Feldes "Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests"), müssen sich die Kampfrichter und der 2. Schiedsrichter (und ggf. der 3. Schiedsrichter) zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

Abbildung 16: Unteres Ende des Anschreibebogens

Scorer	N. MAIER	Scores Period ①	A 15 B 18
Assistant scorer	O. SABAY	Period ②	A 19 B 10
Timer	R. LEBLANC	Period ③	A 26 B 19
Shot clock operator	K. AUSTIN	Period ④	A 16 B 25
		Extra periods	A — B —
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A 76 Team B 72
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2 K. Bartok	Name of winning team HOOPERS
Captain's signature in case of protest			Game ended at (hh:mm) 21:50

B.13 Trainer-Challenge

B.13.1 Bei Spielen, bei denen das Instant Replay System zum Einsatz kommt, kann jede Mannschaft eine Trainer-Challenge (HCC) durchführen lassen. In diesem Fall wird die HCC auf dem Anschreibebogen unter dem Mannschaftsnamen in den Kästchen neben „HCC“ eingetragen (Abbildung 10). In das 1. Kästchen kommt der Spielabschnitt (V1,V2, V3, V4 oder V) und in das 2. Kästchen die Spielminute des Spielabschnitts.

B.13.2 Nach Spielende muss der Anschreiber die nicht genutzten Kästchen für Trainer-Challenge (HCC) durch zwei waagerechte Linien entwerten.

C VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS

Wenn eine Mannschaft während eines Hauptwettbewerbs der IWBF glaubt, dass ihre Interessen durch die Entscheidungen eines Schiedsrichters (1. SR oder 2. bzw. 3. SR) oder durch irgendein Vorkommnis während des Spiels nachteilig beeinflusst wurden, muss sie folgendes beachten:

C.1 Eine Mannschaft kann Protest einlegen, wenn sie glaubt, benachteiligt worden zu sein, durch

a) einen Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, welche von den Schiedsrichtern gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) zwar erkannt wurden und hätten korrigiert werden können, dies aber unterlassen haben.
b) eine Entscheidung auf Spielverlust, Spielabbruch, verspäteten Spielbeginn oder Spielausfall.
c) einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Einsatzberechtigung.

C.2 Ein Protest ist nur dann zulässig, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

a) Der Kapitän dieser Mannschaft muss spätestens 15 Minuten nach Spielende dem 1. Schiedsrichter mitteilen, dass seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und den Anschreibebogen im Feld „Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests“ unterschreiben.
b) Die Protestbegründung muss spätestens eine Stunde nach Spielende beim 1. Schiedsrichter schriftlich eingereicht werden.
c) Die Protestgebühr beträgt 250,00 USD. Sie ist fällig, wenn der Protest abgelehnt wird.

C.3 Nach Erhalt der Protestbegründung muss der 1. Schiedsrichter (oder der Kommissar, falls anwesend) den Vorfall, der zum Protest führte, dem Vertreter der IWBF oder der zuständigen Stelle schriftlich melden. Nach Erhalt der Protestbegründung muss der 1. Schiedsrichter (oder der Kommissar, falls anwesend) auf dieser den Zeitpunkt ergänzen, zu dem der Protest eingereicht wurde.

C.4 Die zuständige Stelle muss angemessene Verfahrensvorschriften herausgeben und über den Protest so schnell wie möglich entscheiden, aber keinesfalls später als 24 Stunden nach Spielende. Die zuständige Stelle muss jeden vertrauenswürdigen Hinweis auswerten und kann jede angemessene Entscheidung treffen einschließlich einer teilweisen oder vollständigen Spielwiederholung. Die zuständige Stelle darf das Spielergebnis nicht abändern, es sei denn, es gibt klare und schlüssige Belege, dass nur durch den zum Protest führenden Vorfall das nachträglich festgestellte Ergebnis zustande kommt.

C.5 Die Entscheidung der zuständigen Stelle kommt einer Tatsachenentscheidung auf dem Spielfeld gleich und ist nicht Gegenstand einer weiteren Überprüfung oder eines Einspruchs. Nur gegen Entscheidungen bezüglich einer Einsatzberechtigung können im Rahmen der dafür maßgeblichen Bestimmungen weitere Rechtsmittel eingelegt werden.

C.6 Spezielle Regelungen für IWBF-Wettbewerbe oder für Wettbewerbe, die in ihren Bestimmungen nichts anderes geregelt haben:

a) Wird der Wettbewerb in Turnierform ausgetragen, ist die zuständige Stelle für alle Proteste die Technische Kommission dieses Wettbewerbs (siehe interne Bestimmungen der IWBF).

b) Wird der Wettbewerb mit einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts) ausgetragen, ist die zuständige Stelle für Proteste bezüglich der Einsatzberechtigung der IWBF CLME. Für alle anderen Proteste ist die zuständige Stelle die IWBF, die von einer oder mehreren Personen vertreten wird, die Experten in der Anwendung und Auslegung der Offiziellen Basketballregeln sind (siehe interne Bestimmungen der IWBF).

D KLASSIFIZIERUNG DER MANNSCHAFTEN ("RANKING")

D.1 Verfahren

D.1.1 Die Platzierung der Mannschaften wird unter Berücksichtigung ihrer Siege und Niederlagen nach Punkten vorgenommen: 2 Punkte für jedes gewonnene Spiel, 1 Punkt für jede Niederlage (auch bei Spielverlust nach Art. 21) und 0 Punkte für jedes Spiel, das durch Verlust der Spielberechtigung (gemäß Art. 20) verloren wurde.

D.1.2 Diese Vorgehensweise wird für alle Wettbewerbe angewendet, bei dem jede Mannschaft gegen jede andere Mannschaft spielt.

D.1.3 Wenn 2 oder mehr Mannschaften auf Grund aller Spiele in der Gruppe punktgleich sind, werden die Spiele zwischen diesen 2 oder mehr Mannschaften zur Ermittlung der Platzierung herangezogen. Sind 2 oder mehr Mannschaften punktgleich, werden folgende Kriterien in folgender Reihenfolge angewandt:

- Größere Korbdifferenz aus den Spielen zwischen diesen Mannschaften
- Größere Zahl geworfener Körbe aus den Spielen zwischen diesen Mannschaften
- Größere Korbdifferenz aus allen Spielen in der gesamten Gruppe
- Größere Zahl von geworfenen Körben in allen Spielen der gesamten Gruppe

Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien nach Abschluss der Gruppenphase immer noch nicht entschieden werden, entscheidet bei Wettbewerben von Nationalmannschaften die entsprechende IWBF-Rangliste über die Endklassifizierung. In allen anderen Wettbewerben, bei denen es keine IWBF-Rangliste gibt, wird die endgültige Klassifizierung durch ein Losverfahren ermittelt.

D.1.4 Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt, nach Anwendung obiger Kriterien, eine oder mehrere Teams klassifiziert werden können, wird das Verfahren aus D.1.3 vom Beginn an wiederholt für alle verbleibenden Mannschaften, die noch nicht klassifiziert sind.

D.2 Beispiele

D.2.1 Beispiel 1

A gegen B	100 – 55	B gegen C	100 – 95
A gegen C	90 – 85	B gegen D	80 – 75
A gegen D	75 – 80	C gegen D	60 – 55

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Daher: 1.: A (Sieger gegen B) 3.: C (Sieger gegen D)
2.: B 4.: D

D.2.2 **Beispiel 2**

A gegen B 100 – 55 B gegen C 100 – 85
A gegen C 90 – 85 B gegen D 75 – 80
A gegen D 120 – 75 C gegen D 65 – 55

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Daher: 1.: A

Klassifizierung der Spiele zwischen B, C, D:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Daher: 2.: B, 3.: C (Sieger gegen D), 4.: D

D.2.3 **Beispiel 3**

A gegen B 85 – 90 B gegen C 100 – 95
A gegen C 55 – 100 B gegen D 75 – 85
A gegen D 75 – 120 C gegen D 65 – 55

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Daher: 4.: A

Klassifizierung der Spiele zwischen B, C, D:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Daher: 1. C 2. D 3. B

D.2.4 **Beispiel 4**

A gegen B 85 – 90
A gegen C 55 – 100
A gegen D 75 – 120
B gegen C 100 – 90
B gegen D 75 – 85
C gegen D 65 – 55

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Daher: 4.: A

Klassifizierung der Spiele zwischen B, C, D:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Daher: 1.: B 2.: C 3.: D

D.2.5 **Beispiel 5**

A gegen B 100 – 55
A gegen C 85 – 90
A gegen D 120 – 75
A gegen E 80 – 100
A gegen F 85 – 80
B gegen C 100 – 95
B gegen D 80 – 75
B gegen E 75 – 80
B gegen F 110 – 90
C gegen D 55 – 60
C gegen E 90 – 75
C gegen F 105 – 75
D gegen. E 70 – 45
D gegen F 65 – 60
E gegen F 75 – 80

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Daher: 5.: E 6.: F

Klassifizierung der Spiele zwischen A, B, C, D:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Daher: 1.: A (Sieger gegen B) 3.: D (Sieger gegen C)
2.: B 4.: C

D.2.6 **Beispiel 6**

A gegen B 71 – 65
A gegen C 85 – 86
A gegen D 77 – 75
A gegen E 80 – 86
A gegen F 85 – 80
B gegen C 88 – 87
B gegen F 95 – 90
C gegen D 95 – 100
C gegen E 82 – 75
C gegen F 105 – 75
D gegen E 68 – 67
D gegen F 65 – 60

B gegen D 80 – 75
B gegen E 75 – 76
E gegen F 80 – 75

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Daher: 6.: F

Klassifizierung der Spiele zwischen A, B, C, D, E:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Daher: 1.: C 2.: A

Klassifizierung der Spiele zwischen B, D, E:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Daher: 3.: B 4.: E 5.: D

D.2.7 **Beispiel 7**

A gegen B 73 – 71
A gegen C 85 – 86
A gegen D 77 – 75
A gegen E 90 – 96
A gegen F 85 – 80
B gegen C 88 – 87
B gegen D 80 – 79
B gegen E 79 – 80
B gegen F 95 – 90
C gegen D 95 – 96
C gegen E 82 – 75
C gegen F 105 – 75
D gegen E 68 – 67
D gegen F 80 – 75
E gegen F 80 – 75

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Daher: 6.: F

Klassifizierung der Spiele zwischen A, B, C, D, E:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Daher: 1.: C 5.: A

Klassifizierung der Spiele zwischen B, D, E:

Team	Anzahl	Gewonnen	Verloren	Punkte	Körbe	Korbdifferenz
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Daher: 2.: B, 3.: D (Sieger gegen E), 4.: E

D.3 Verlust der Spielberechtigung bei Fehlverhalten einer Mannschaft (Art. 20)

D.3.1 Eine Mannschaft, die ohne berechtigten Grund zu einem angesetzten Spiel nicht antritt oder vor dem Spielzeitende das Spielfeld verlässt, verliert das Spiel durch Verlust der Spielberechtigung und erhält für die Platzierung 0 Wertungspunkte.

D.3.2 Wenn eine Mannschaft zum 2. Mal wegen Fehlverhaltens die Spielberechtigung verliert, wird sie disqualifiziert und die Ergebnisse aller Spiele dieses Teams werden annulliert.

D.3.3 Verliert eine Mannschaft in einem Wettbewerb, der in Spielgruppen ausgetragen wird, aus diesem Grund zum 2. Mal, und die bestplatzierten Mannschaften qualifizieren sich für die nächste Runde des Wettbewerbs, werden alle von der letztplatzierten Mannschaft gespielten Spiele in den Parallelspielgruppen ebenfalls annulliert.

Beispiel

Mannschaft 4A verliert in der Spielgruppe A zum 2. Mal ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung. Deshalb werden alle ihre Spiele annulliert

Endklassifizierung:

Gruppe A	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte
Team 1A	4	0	8
Team 2A	2	2	6
Team 3A	0	4	4
Team 4A			

Gruppe B	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte
Team 1B	6	0	12
Team 2B	4	2	10
Team 3B	1	5	7
Team 4B	1	5	7

Ergebnisse der Spiele zwischen 3B und 4B:

3B gegen 4B 88 – 71

4B gegen 3B 76 – 75

Daher: 3. 3B 4. 4B

Korrigierte Endklassifizierung in der Gruppe B:

Gruppe B	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte
Team 1B	4	0	8
Team 2B	2	2	6
Team 3B	0	4	4

D.4 Klassifizierungen bei Spielsystem in Gruppen

D.4.1 Müssen vergleichende Platzierungen zwischen Mannschaften in verschiedenen Gruppen ermittelt werden (z. B. um die besten zweit- oder drittplatzierten Mannschaften zu bestimmen), kommen die folgenden Kriterien zur Anwendung. Nachdem alle Mannschaften in allen Gruppen dieselbe Anzahl von Spielen gespielt haben, wird eine Gruppe mit den gleichplatzierten Mannschaften aller Gruppen gebildet. Für die Platzierungen werden die Kriterien in folgender Reihenfolge angewendet:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbdifferenz in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende IWBF-Rangliste über die Endklassifizierung.

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	12
Team 4C	3	5	10
Team 5C	0	8	8

Gruppe D	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

Klassifizierung der besten zweitplatzierten Mannschaft:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	Korbdifferenz
Team 2D	7	1	628 : 521	15	
Team 2B	6	2	551 : 488	14	+63
Team 2A	6	2	531 : 506	14	+25
Team 2C	6	2	525 : 500	14	+25

D.4.2 Wenn nach der Gruppenbildung mit den gleichplatzierten Mannschaften in ihren Gruppen Mannschaften eine unterschiedliche Anzahl von Spielen gespielt haben, werden die Spielergebnisse der letztplatzierten Mannschaften in den Gruppen, die mehr Spiele gespielt haben, gestrichen. Dies wird in allen Gruppen so lange wiederholt, bis in allen Gruppen die Anzahl der Spiele gleich ist. Dabei kommen die folgenden Kriterien zur Anwendung:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbdifferenz in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende IWBF-Rangliste über die Endklassifizierung.

Anmerkung: Damit keine Zweifel entstehen, die oben beschriebene Streichung von Spielergebnissen zur Gruppenbildung mit den gleichplatzierten Mannschaften führt zu keiner Änderung der ursprünglichen Platzierung von Mannschaften in den Gruppen.

Beispiel

Gruppe A	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Gruppe B	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Gruppe C	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Gruppe D	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

Damit die beste drittplatzierte Mannschaft ermittelt wird, werden alle drittplatzierten Mannschaften in eine Gruppe zusammengefasst:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Klassifizierungspunkte
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

Die Mannschaften 3B und 3A haben jedoch 5 Spiele und die Mannschaften 3D und 3C haben 4 Spiele gespielt.

Die Spiele der letztplatzierten Mannschaften der Gruppen A und B müssen gestrichen werden, damit alle drittplatzierten Mannschaften 4 Spiele haben. Daraus

wird eine neue Tabelle erstellt.

Die Spielergebnisse der Gruppen A und B:

Gruppe A

Ausw. / Heim	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 : 65	86 : 85	77 : 75	86 : 80	~~85 : 80~~
2A		80 : 75	90 : 84	98 : 79	~~87 : 85~~
3A			87 : 67	101 : 76	~~86 : 74~~
4A				78 : 54	~~87 : 81~~
5A					~~84 : 65~~

Gruppe B

Ausw. / Heim	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 : 76	85 : 86	77 : 75	90 : 80	~~85 : 69~~
2B		90 : 85	96 : 79	81 : 73	~~87 : 85~~
3B			87 : 67	101 : 76	~~86 : 74~~
4B				78 : 54	~~87 : 81~~
5B					~~84 : 65~~

Nach der Streichung aller Spiele der Mannschaften 6A und 6B sieht die korrigierte Tabelle zur Bestimmung der besten drittplatzierten Mannschaft folgendermaßen aus:

Gruppe X	Siege	Niederlagen	Korbpunkte	Klassifizierungspunkte	Korbdifferenz
Team 3B	3	1	359 : 323	7	
Team 3A	2	2	348 : 309	6	+39
Team 3D	2	2	363 : 359	6	+4
Team 3C	2	2	302 : 298	6	+4

D.5 Klassifizierung bei Spielsystemen in Gruppen mit mehreren Phasen

D.5.1 Bei einem Turnier, bei dem die Spielergebnisse von einer Turnierphase zur nächsten mitgenommen werden, aber eine Mannschaft von dem Turnier zurückgezogen oder aufgrund eines zweimaligen Fehlverhaltens der Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen wird, werden alle Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung genommen.

Dabei kommen die folgenden Kriterien zur Anwendung:

- Höhere Anzahl der erzielten Siege in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbdifferenz in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Höhere Anzahl ihrer Korbpunkte in der korrigierten Gruppe der Gleichplatzierten.
- Kann die Klassifizierung durch die Anwendung dieser Kriterien immer noch nicht entschieden werden, entscheidet die entsprechende IWBF-Rangliste über die Endklassifizierung.

Beispiel

Runde 1

2 Gruppen mit je 4 Mannschaften und gespielten Heim- und Auswärtsspielen, ergibt folgende vorläufige Tabelle:

Gruppe A	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte
Team 1A	6	0	12
Team 2A	4	2	10
Team 3A	2	4	8
Team 4A	0	6	6

Gruppe B	Siege	Nieder-lagen	Klassifizierungs-punkte
Team 1B	5	1	11
Team 2B	4	2	10
Team 3B	2	4	8
Team 4B	1	5	7

Gruppe A

Ausw. / Heim	1A	2A	3A	4A
1A		71 : 65	86 : 85	101 : 76
2A	80 : 86		80 : 75	90 : 84
3A	80 : 85	79 : 98		87 : 67
4A	75 : 77	85 : 87	74 : 86	

Gruppe B

Ausw. / Heim	1B	2B	3B	4B
1B		71 : 65	86 : 85	101 : 76
2B	80 : 86		80 : 75	90 : 84
3B	80 : 85	79 : 98		87 : 67
4B	75 : 77	85 : 87	74 : 86	

Runde 2

Die besten 3 Mannschaften der Gruppen A und B kommen in die Gruppe C und nehmen die Ergebnisse und Klassifizierungspunkte mit. Die Tabelle sieht folgendermaßen aus:

Gruppe C	Siege	Nieder-lagen	Korbpunkte	Klassifizierungs-punkte	Korbdifferenz
Team 1A	6	0	506 : 461	12	+45
Team 1B	5	1	503 : 462	11	+41
Team 2A	4	2	500 : 480	10	+20
Team 2B	4	2	495 : 489	10	+6
Team 3A	2	4	492 : 490	8	+2
Team 3B	2	4	490 : 490	8	0

Die Mannschaften spielen Heim- und Auswärtsspiele gegen die Mannschaften, die nicht in ihrer Gruppe waren, mit folgenden Ergebnissen:

Heim \ Ausw.	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 : 98		100 : 89		95 : 74
1B	87 : 83		87 : 75		99 : 92	
2A		71 : 96		87 : 86		88 : 84
2B	65 : 76		Spiel-verlust		Spiel-verlust	
3A		87 : 97		69 : 73		83 : 81
3B	68 : 96		82 : 81		74 : 67	

Dadurch, dass Mannschaft 2B aufgrund zweimaligen Fehlverhaltens ausgeschlossen wurde, werden alle Ergebnisse dieser Mannschaft folgendermaßen aus der Wertung genommen:

Runde 1 mit korrigierten Ergebnissen:

Heim \ Ausw.	1B	2B	3B	4B
1B		~~71 : 65~~	86 : 85	101 : 76
2B	~~80 : 86~~		~~80 : 75~~	~~90 : 84~~
3B	80 : 85	~~79 : 98~~		87 : 67
4B	75 : 77	~~85 : 87~~	74 : 86	

Runde 2 mit korrigierten Ergebnissen:

Ausw. / Heim	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 : 98		~~100 : 89~~		95 : 74
1B	87 : 83		87 : 75		99 : 92	
2A		71 : 96		~~87 : 86~~		88 : 84
2B	~~65 : 76~~		~~Spiel-verlust~~		~~Spiel-verlust~~	
3A		87 : 97		~~69 : 73~~		83 : 81
3B	68 : 96		82 : 81		74 : 67	

Endstand:

Gruppe C	Siege	Nieder-lagen	Korbpunkte	Klassifizierungs-punkte	Korbdifferenz
Team 1B	10	0	916 : 801	20	+115
Team 1A	8	2	857 : 788	18	+69
Team 2A	5	5	815 : 785	15	+30
Team 3A	4	6	825 : 837	14	-12
Team 3B	3	7	780 : 841	13	-61

D.6 Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim- und Auswärts)

D.6.1 Bei einer Spielserie mit Hin- und Rückspiel (Heim und Auswärts) werden die beiden Spiele als ein Spiel mit einer Spielzeit von 80 Spielminuten betrachtet.

D.6.2 Steht es am Ende des ersten Spiels unentschieden, wird keine Verlängerung gespielt.

D.6.3 Steht es am Ende des zweiten Spiels im Gesamtergebnis unentschieden, wird dieses Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf Minuten fortgesetzt, bis das Unentschieden durchbrochen ist.

D.6.4 Der Gewinner der Spielserie ist die Mannschaft,

- die beide Spiele gewonnen hat.
- die am Ende des zweiten Spiels insgesamt mehr Körbe erzielt hat, sofern beide Mannschaften ein Spiel gewonnen haben.

D.7 Beispiele

D.7.1 **Beispiel 1**
A gegen B 80 – 75
B gegen A 72 – 73
Mannschaft A gewinnt die Spielserie (Gewinner beider Spiele)

D.7.2 **Beispiel 2**
A gegen B 80 – 75
B gegen A 73 – 72
Mannschaft A gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 152 – B 148)

D.7.3 **Beispiel 3**
A gegen B 80 – 80
B gegen A 92 – 85
Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 165 – B 172). Das erste Spiel wird nicht verlängert.

D.7.4 **Beispiel 4**
A gegen B 80 – 85
B gegen A 75 – 75
Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 155 – B 160). Das zweite Spiel wird nicht verlängert.

D.7.5 **Beispiel 5**
A gegen B 83 – 81
B gegen A 79 – 77
Gesamtergebnis A 160 – B 160. Nach Verlängerungen des zweiten Spiels:
B gegen A 95 – 88
Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 171 – B 176).

D.7.6 **Beispiel 6**
A gegen B 76 – 76
B gegen A 84 – 84
Gesamtergebnis A 160 – B 160. Nach Verlängerungen des 2. Spiels:
B gegen A 94 – 91
Mannschaft B gewinnt die Spielserie (Gesamtergebnis A 167 – B 170)

E MEDIEN - AUSZEITEN

E.1 Definition

Der Ausrichter des Wettbewerbs kann für sich entscheiden, ob er Medien-Auszeiten zulässt und wie lange sie dauern (60, 75, 90 oder 100 Sekunden).

E.2 Regel

E.2.1 In jedem Viertel ist eine Medien-Auszeit (zusätzlich zu den regulären Auszeiten) erlaubt. In Verlängerungen sind keine Fernsehauszeiten erlaubt.

E.2.2 Die erste Auszeit (Mannschaft oder Medien) in jedem Viertel dauert 60, 75, 90 oder 100 Sekunden.

E.2.3 Die Dauer aller anderen Auszeiten in einem Viertel beträgt 60 Sekunden.

E.2.4 Beide Mannschaften haben das Recht auf je 2 Auszeiten in der 1. Halbzeit und auf 3 Auszeiten in der 2. Halbzeit.

Diese Auszeiten können bei jeder Auszeitmöglichkeit genommen werden und können folgende Dauer haben:

- wenn sie als Medien-Auszeit betrachtet wird, kann sie 60, 75, 90 oder 100 Sekunden dauern. Das gilt für die erste Auszeit in einem Viertel, oder
- 60 Sekunden, wenn sie nicht als Medien- Auszeit betrachtet wird. Es sind die Auszeiten, die von jeder Mannschaft beantragt werden können, nachdem die Medien-Auszeit gewährt wurde.

E.3 Verfahren

E.3.1 Idealerweise muss die Medien-Auszeit vor einer verbleibenden Spielzeit von fünf Minuten in einem Viertel genommen werden. Jedoch kann **nicht** garantiert werden, dass dies der Fall sein wird.

E.3.2 Wenn bei einer verbleibenden Spielzeit von 5 Minuten in einem Viertel noch keine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat, dann wird bei der nächsten Gelegenheit, wenn der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr steht, eine Medien-Auszeit durchgeführt. Diese Auszeit wird keiner Mannschaft angerechnet.

E.3.3 Wenn eine Mannschaft in einem Viertel eine Auszeit nimmt, wenn noch mehr als 5 Minuten zu spielen sind, wird diese Auszeit als Medien-Auszeit verwendet.

Diese Auszeit gilt als Medien-Auszeit und ebenfalls als Auszeit für die beantragende Mannschaft.

E.3.4 Demnach gibt es mindestens 1 Auszeit in allen Vierteln, höchstens 6 Auszeiten in der 1. Halbzeit und höchstens 8 Auszeiten in der 2. Halbzeit.

F INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definition

Das Instant Replay System (IRS) ist ein von den Schiedsrichtern angewendetes Hilfsmittel, um ihre Entscheidungen nach dem Anschauen der Spielsituation auf dem Bildschirm der genehmigten Videotechnik zu überprüfen

F.2 Verfahren

F.2.1 Die Schiedsrichter dürfen das IRS bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen im Rahmen der in diesem Anhang festgelegten Situationen verwenden.

F.2.2 Die IRS-Überprüfung ist vorzunehmen, sobald die Schiedsrichter das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben, nachdem die zu überprüfende Situation aufgetreten ist, es sei denn, Art. 44 (Korrigierbare Fehler) sieht eine andere Regelung vor.

F.2.3 Für die Anwendung des IRS gelten folgende Bestimmungen:

- Der 1. Schiedsrichter genehmigt vor dem Spiel das IRS, sofern verfügbar.
- Der 1. Schiedsrichter entscheidet darüber, ob das IRS herangezogen wird.
- Soll eine Schiedsrichterentscheidung mittels IRS überprüft werden, muss die ursprüngliche Entscheidung von den Schiedsrichtern auf der Spielfläche angezeigt werden.
- Nachdem alle Informationen von den anderen Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar, falls anwesend, eingeholt wurden, ist die Überprüfung durch den 1. Schiedsrichter so schnell wie möglich durchzuführen.
- Der 1. Schiedsrichter und mindestens ein weiterer Schiedsrichter (der die Entscheidung getroffen hat) führen die Überprüfung durch. Wurde die Entscheidung vom 1. Schiedsrichter getroffen, wählt er den Schiedsrichter aus, der mit ihm überprüft.
- Der 1. Schiedsrichter sorgt dafür, dass während der Überprüfung keine unbefugten Personen Zugang zum IRS-Bildschirm haben.

- Die Überprüfung findet statt vor der Durchführung von Auszeiten oder Spielerwechseln, bevor eine Spielpause beginnt oder bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- Wenn die Schiedsrichter die Notwendigkeit einer Überprüfung feststellen und eine Auszeit bereits begonnen oder ein Spielerwechsel bereits durchgeführt wurde, wird die Auszeit und die Spielerwechsel wieder zurückgenommen, bis die endgültige Entscheidung bekannt gegeben wurde.
- Nach Bekanntgabe der endgültigen Entscheidung können beide Trainer eine Auszeit beantragen oder zurücknehmen oder Spieler beider Mannschaften können Spielerwechsel beantragen.
- Nach der Überprüfung zeigt der Schiedsrichter, der die Entscheidung getroffen hat, die endgültige Entscheidung an und das Spiel wird entsprechend fortgesetzt.
- Die ursprüngliche Entscheidung kann nur dann geändert werden, wenn das IRS den Schiedsrichtern einen schlüssigen und klar erkennbaren Beweis für eine Korrektur liefert.

F.3 Regel

Folgende Spielsituationen dürfen überprüft werden:

F.3.1 Am Ende eines Spielabschnitts,

- ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat, bevor das Signal zum Ende des Spielabschnitts ertönte.
- ob und auf welche Zeit die Spieluhr zu korrigieren ist, falls vor dem Ende des Spielabschnitts
  - der Werfer im Aus war.
  - die 24-Sekunden-Regel übertreten wurde.
  - die Acht-Sekunden-Regel übertreten wurde.
  - ein Foul begangen wurde.

Eine Spielpause kann erst nach der Bekanntgabe der endgültigen Entscheidung und nach Ablauf möglicher zusätzlicher Spielzeit in dem Spielabschnitt beginnen.

F.3.2 In den letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels und den letzten 2:00 Minuten jeder Verlängerung,

- ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte.
  - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob der Korbwurf vor dem Signal der Wurfuhr die Hände verlassen hat.
  - Die Schiedsrichter müssen über die Notwendigkeit der Überprüfung des Korberfolgs sofort entscheiden, sobald sie das Spiel zum ersten Mal aus irgendeinem Grund unterbrochen haben.
- wenn ein Foul entfernt von einer Wurfaktion begangen wurde. In diesem Fall, ob
  - die Spieluhr oder Wurfuhr abgelaufen war.
  - die Korbwurfaktion bereits begonnen hatte, als ein Gegenspieler des Werfers ein Foul beging.
  - der Ball noch in der Hand des Werfers war, als ein Mitspieler des Werfers ein Foul beging.
- welcher Spieler einen Ausball verursacht hat.

F.3.3 Zu jedem Zeitpunkt des Spiels,

- ob ein Korb aus dem Zwei- oder Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.
  - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob der Korb aus dem Zwei- oder Drei-Punkte-Bereich erzielt wurde.
  - Die Überprüfung muss während der ersten Spielunterbrechung nach dem Korberfolg stattfinden.
- ob der Werfer bei einem erfolglosen Korbwurf 2 oder 3 Freiwürfe erhält, nachdem er beim Korbwurf gefoult wurde.
- ob ein persönliches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul gemäß den Kriterien für ein derartiges Foul geahndet wurde und ob es andernfalls auf- oder abgewertet oder als Technisches Foul geahndet werden muss.
- ob ein Technisches Foul zu einem Unsportlichen oder Disqualifizierendem Foul umgewandelt werden muss.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 1 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Art. 44 (Korrigierbare Fehler) noch korrigierbar ist. Trifft das zu
  - können die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen, um zu überprüfen, ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 1 aufgetreten ist.
  - kann der Fehler nur gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) korrigiert werden.
- ob ein korrigierbarer Fehler der Kategorie 2 aufgetreten ist und innerhalb der Grenzen von Art. 44 (Korrigierbare Fehler) noch korrigierbar ist. Trifft das zu, kann der Fehler nur gemäß Art. 44 (Korrigierbare Fehler) korrigiert werden.
- zur Korrektur der Spieluhr bzw. der Wurfuhr bei einer Fehlfunktion oder einem Bedienfehler.
- zur Identifizierung des richtigen Freiwerfers.
- zur Identifizierung der bei einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung beteiligten Spieler und Personen des Mannschaftsbank-Bereichs.
  - Die Schiedsrichter können das Spiel sofort stoppen, um zu überprüfen, ob sich eine (mögliche) Gewalttätigkeit ereignet hatte.
  - Die Überprüfung muss durchgeführt werden, bevor der Ball wieder belebt wird, nachdem die Schiedsrichter das Spiel nach einer (möglichen) Gewalttätigkeit aus einem beliebigen Grund unterbrochen haben.

F.4 Trainer-Challenge

F.4.1 Bei allen Spielen, bei denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, kann der Trainer eine Trainer-Challenge (HCC) beantragen, das heißt, er kann den nächsten Schiedsrichter bitten, eine Schiedsrichterentscheidung mit dem IRS zu überprüfen.

F.4.2 Die Trainer-Challenge (HCC) wird folgendermaßen durchgeführt:

- Dem Trainer kann in einem Spiel nur eine einzige Trainer-Challenge (HCC) zugesprochen werden, unabhängig davon, ob er damit erfolgreich ist oder nicht.
- Für eine Trainer-Challenge sind nur die im Anhang F.3 aufgelisteten Situationen zulässig.
- Die unter Anhang F.3.2 und 3.3 genannten zeitlichen Beschränkungen gelten hier nicht. Eine Trainer-Challenge (HCC) kann im Spiel jederzeit beantragt werden.
- Der Trainer, der eine Trainer-Challenge beantragt, nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf und beantragt sie klar und deutlich. Er ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt gleichzeitig das Trainer-Handzeichen für

die Trainer-Challenge (Zeichnen eines Rechtecks). Die Beantragung ist endgültig und nicht rückgängig zu machen.

- Der Trainer kann seinen Antrag auf Trailer-Challenge nur zurückziehen, bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem entsprechenden Handzeichen angenommen hat.
- Der Antrag auf Trainer-Challenge und die Überprüfung muss spätestens dann erfolgen, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der Entscheidung unterbrochen haben, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.
- Läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter und stellen die Schiedsrichter eine Trainer-Challenge fest, können sie das Spiel sofort unterbrechen, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
- Der Trainer nennt dem nächsten Schiedsrichter die Spielsituation, die überprüft werden soll.
- Der Schiedsrichter informiert den Anschreiber mit dem Handzeichen Nr. 59, dass die Trainer-Challenge gewährt wurde.
- Während der Überprüfung bleiben die Spieler auf dem Spielfeld.
- Ergibt die Überprüfung, dass der beantragten Challenge stattgegeben wird, wird die ursprüngliche Entscheidung aufgehoben.
- Ergibt die Überprüfung, dass der beantragten Challenge nicht stattgegeben wird, bleibt es bei der ursprünglichen Entscheidung.
- Die Schiedsrichter wenden dasselbe Verfahren an wie die IRS-Regel vorschreibt.
- Nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung der Überprüfung bekanntgegeben hat, wird das Spiel gemäß IRS-Regel fortgesetzt.

Ende der Regeln und Ende der Spielvorschriften

STICHWORTVERZEICHNIS

1. Assistenz-Trainer
Pflichten und Rechte 17
1. Schiedsrichter
Definition 58
Protestbericht 60
Rechte 59
1. Assistenz-Trainer
Anschreibebogen 17
Mannschaftsmitglied 14
2. und 3. Schiedsrichter
Definition 58
24 Sekunden 34
3 Sekunden 33
3-Punkte-Feldkorb-Bereich 6
3-Punkte-Linie 7
4 Mannschaftsfouls 53
5 Fouls 53
5 Sekunden
Einwurf 25
Freiwurf 55
nah bewachter Spieler 33
8 Sekunden 34
Anschreibebogen
Schreibfehler 62
Überprüfung 59
Vermerke auf der Rückseite 59
Anschreibebogen der IWBF
Beschreibung 76
Anschreiber
Pflichten 61
Anschreiber-Assistent
Pflichten 61
Anschreibertisch 10
Ausschreitungen 50
Auszeit
Definition 26
Messen der Dauer 63
Pflichten des Zeitnehmers 61, 63
Auszeitmöglichkeit 27
Ball
belebt 19
Bewegung 22
bleibt belebt 19
Fortbewegen mit dem 33
geht in den eigenen Korb 24
geht ins Rückfeld 37
im Aus 31
im Korb 23
Kontrolle 22
Schlagen mit der Faust 22
Status 19
tot 19
Bänke
Festlegung der 18

Beginn eines Viertels....18
Begleitperson
Definition....14
Technisches Foul....47
Begrenzungslinien....6
Bewachen eines Spielers
der keine Ballkontrolle hat....41
in Ballkontrolle....40
Block / Charge durch Dribbler....41
Block stellen
Definition....42
Blockieren....43
Brille....15
Charging....43
Definition des Spiels....5
Disqualifizierendes Foul
Definition....49
Doppelfoul
8 Sekunden....34
Definition....46
Sonderfälle....54
Dribbling
beginnt....32
Eigener Korb....5
Einsatzberechtigung....13
Einwurf....24
Einwurffoul....45
Einwurfmarkierung....9
Ende eines Viertels....19
Endlinien....6
Ersatzspieler
Definition....13
Technisches Foul....48
wird zum Spieler....14
Erste Fünf....17
Festlegung der Körbe....18
Fingernägel....15
Fortbewegen mit dem Ball....33
Foul
5 gegen Spieler....13
Definition....38
Disqualifikation eines ausgeschlossenen Spielers....49
Disqualifikation eines Ersatzspielers....49
Disqualifikation eines Spielers....49
Disqualifikation eines Trainers....49
Einwurffoul....45
Gewalttätige Auseinandersetzung....51
Kontakt....39
Mannschaftsfouls....53
persönliches....45
Sonderfälle....53
Spieldisqualifikation eines Spielers....47
Spieldisqualifikation eines Trainers....47
Technisches durch Begleitperson....47
Technisches durch Ersatzspieler....47
Technisches durch Spieler....47

Technisches durch Trainer 47
Unsportliches....48
Vortäuschen 44
Freiwurf
5 Sekunden 55
Beginn und Ende....23
Bestimmung des Werfers 17, 54
Definition 54
Plätze an der Zone 55
Spieler nicht an der Zone....55
Werfer 55
Freiwurf-Halbkreis 6
Freiwurflinie.... 6
Fumbling 32
Gegnerischer Korb 5
Gewalttätige Auseinandersetzung 51
Gewinner des Spiels 5
Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss 60
Haarschmuck 15
Halbzeitpause 18
Hallensprecher 10
Halteball 20
Halten....44
Hände
Berühren von Gegenspielern 43
Gebrauch der 44
Handgelenkbänder 15
Inhalt und Absicht der Regeln....46, 60
Instant Replay System....100
Kampfrichter
Definition 58
Kleidung 59
Positionen 10
Kapitän
Pflichten und Rechte 16
Trainer....17, 78
Vertreter 17
Klassifizierung der Mannschaften....87
Klebebänder....15
Knieschiene....15
Kommissar
Bericht....59
Protestbericht 60
Kompressions-Bekleidung....14
Kontakt....39
Kontinuierliche Bewegung 23
Kopfbedeckung 15
Korb
Ball im 23
eigener 5
eigener Korb, absichtlich 24
eigener Korb, zufällig....24
gegnerischer.... 5
Schlussphase 24
von unten durch den Korb 24
Wechsel zur Halbzeit....19

wenn erzielt 23
Wertung 24
Korbwurf
Beginn und Ende 23
Definition 23
Korbwurfaktion
Definition 23
Foul an Spieler 45
Kontinuierliche Bewegung 23
Korrigierbare Fehler 56
legale Verteidigungsposition 40
Logos 15
Mannschaft
Ballkontrolle 22
Definition 13
Mannschaftsbank-Bereich
Definition 9
Strafe für Verlassen 52
Mannschaftsbänke
Festlegung der 18
Mannschaftsfoulgrenze 53
Mannschaftsfouls 53
Mannschaftsmitglied 13
Medien-Auszeit 99
Mittelkreis 6
Mittellinie 6
Nah bewachter Spieler 33
No-charge Halbkreisbereiche 9
Persönliches Foul 45
Plätze an der Zone 6
Protest
Bericht des 1. Schiedsrichters 60
Bericht des Kommissars 60
Vorgehen 86
Punktgleichheit 18
Pushing 44
Regelübertretung
Definition 31
Sonderfälle 53
Regelwidriges Verteidigen von hinten 44
Rempeln 43
Rückfeld
Ball geht ins 37
Definition 5
Satz von Freiwürfen 54
Schiedsrichter
Handzeichen 67
Kleidung 59
Standort 20
uneinig 59
Verletzung 60
Schiedsrichterbericht 60
Schlagen des Balls mit der Faust 22
Schubfehler 33
Schuhe 15
Schutz für Fußgelenke 15

Schutzmaske....15
Schutzvorrichtungen....15
Scouter....10
Seitenlinien....6
Shorts....14
Sonderfälle....53
Spiel
Beginn....18
Ende....19
Spielball....59
Spielbeginn....18
Spielberechtigung....13
Spieldisqualifikation....47, 49
Spielende
Definition....19
Schiedsrichterrechte....59
Spieler
5 Fouls....13, 53
Anzahl....13
Ballkontrolle....22
Definition....13
Disqualifikation....50
Erste Fünf....17
im Aus....31
Kontinuierliche Bewegung....23
Korbwurfaktion....23
nah bewacht....33
Position zuerst eingenommen....41
Spieldisqualifikation....47, 49
Standort....20
Technisches Foul....47
Tragen von Gegenständen....59
Unsportliches Foul....48
Unterstützung....16
Verletzung....15
wird zum Ersatzspieler....14
Spielerausrüstung....14
Spielertrainer....17
Spielerwechsel
Definition....28
während einer Auszeit....14
während einer Spielpause....14
Spielfeld
Abmessungen....5
Begrenzungslinien....6
Linien....6
Spielfläche....5
Spielpause
Definition....18
Messen der Dauer....63
Spieluhr
Bedienung....63
Spielverlust....59
Spielzeit....18
Stirnbänder....15
Stoßen....44

Strafe
Disqualifizierendes Foul....50
Doppelfoul....46
Foul....45
Gewalttätige Auseinandersetzung....52
Regelübertretung....31
Technisches Foul gegen Spieler....48
Technisches Foul gegen Trainer....48
Unsportliches Foul....49
Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)....30
Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)....31
Tapes....15
Tipp....23
Toter Ball....19
Trainer
Disqualifikation....51
Mannschaftsmitglied....13
Spieldisqualifikation....47
Technisches Foul....47
Treten des Balls....22
Trikotnummer....14
Trikots
Farben....14
Nummern....14
Unentschieden....18
Unsportliches Foul....48
Verhaltensregeln....46
Verlängerung....18
Verletzung
Schiedsrichter....60
Spieler....15
Verlust der Spielberechtigung
Fehlverhalten einer Mannschaft....30
weniger als 2 Spieler....31
Vertikalprinzip
Definition....40
legale Verteidigungsposition....40
Viertel
Beginn....18
Definition....18
Ende....19
Vorfeld....6
Vortäuschen eines Fouls....44
Vorteil/Nachteil Prinzip....60
Wechselmöglichkeit....28
Wurfuhr
Bedienung....63
ertönt irrtümlich....36
Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers....63
Wurfuhr-Regel....34
Zahnschutz....15
Zeitnehmer
Pflichten....62
Zone....6