

RBB REGELN 2024
INTERPRETATIONEN



Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen **Rollstuhlbasketball - Regeln 2024**

gültig ab 3. Februar 2025

Technische Kommission der IWBF
Mies / Schweiz / **24. Januar 2025**

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

Die wesentlichen Änderungen sind **gelb** unterlegt.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

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

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	5
REGEL II – SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG	6
Art. 2 Spielfeld	6
Art. 3 Technische Ausrüstung	6
REGEL III - MANNSCHAFTEN	12
Art. 4 Mannschaften	12
Art. 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers	14
Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer	19
REGEL IV – SPIELVORSCHRIFTEN	21
Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	21
Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels	22
Art. 10 Status des Balles	24
Art. 12 Hochball und alternierender Ballbesitz	25
Art. 13 Wie der Ball gespielt wird	32
Art. 14 Ballkontrolle	32
Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion	34
Art. 16 Korberfolg und seine Wertung	36
Art. 17 Einwurf	39
Art. 18/19 Auszeit / Spielerwechsel	52
REGEL V – REGELÜBERTRETUNGEN	61
Art. 23 Spieler im Aus und Ball im Aus	61
Art. 24 Dribbling	62
Art. 25 Schubfehler (3 Schübe)	62
Art. 26 3 Sekunden	63
Art. 27 Nah bewachter Spieler	65
Art. 28 8 Sekunden	65
Art. 29/50 Wurfuhr	69
Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld	82
Art. 31 Lifting	84
REGEL VI – FOULS	88
Art. 32 Fouls	88
Art. 33 Kontakte: Allgemeine Grundsätze	88
Art. 35 Doppelfoul	94
Art. 36 Technisches Foul	96
Art. 37 Unsportliches Foul	111
Art. 38 Disqualifizierendes Foul	116
Art. 39 Gewalttätige Auseinandersetzungen	118
REGEL VII – ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN	121
Art. 42 Sonderfälle	121
Art. 43 Freiwürfe	128
Art. 44 Korrigierbare Fehler	129
REGEL VIII – SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER, KOMMISSAR: PFLICHTEN UND RECHTE	139
Art. 48 Anschreiber, Anschreiber-Assistent und Kommissar: Pflichten	139

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

REGEL IX – SYSTEM DER SPIELERKLASSIFIZIERUNG	140
Art. 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung	140
ANHANG B	141
ANHANG F	143

Kommentare und Interpretationen zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2024

Einleitung

Die offiziellen Rollstuhlbasketball-Regeln der IWBF werden vom Vorstand der IWBF genehmigt und regelmäßig von der Technischen Kommission der IWBF überarbeitet.

Die Regeln sind so verständlich und umfassend wie möglich gehalten, aber sie veranschaulichen eher Grundsätze als Spielsituationen. Sie haben nicht den Anspruch, die Vielfalt spezieller Situationen abzudecken, die während eines Basketballspiels entstehen können.

Die Zahlen vor den Situationen / Kommentaren / Festlegungen beziehen sich auf die entsprechenden Artikel der offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2024.

Die Interpretationen haben u.a. den Sinn, die z.T. sehr unterschiedlichen Regelauslegungen weltweit zu vereinheitlichen. Zusätzlich werden Situationen behandelt, deren Lösungen in den Regeln nicht explizit erwähnt sind, die sich aber aus dem Geist der Regeln ergeben und oft im Zusammenhang mit den modernen Tendenzen in der Entwicklung des Rollstuhlbasketballspiels stehen.

Die offiziellen Regeln bleiben das Hauptdokument, das den Rollstuhlbasketball regelt. Die Schiedsrichter haben jedoch die volle Macht und Autorität, Entscheidungen zu allen Punkten zu treffen, die nicht speziell in den offiziellen Regeln für Rollstuhlbasketball oder in diesen offiziellen Interpretationen behandelt werden.

Da der Kampf um den freien Raum im Rollstuhlbasketball wesentlich ausgeprägter ist als im Fußgängerbasketball, ist dem Spiel ohne Ball besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Eine beträchtliche Anzahl von illegalen Kontakten ereignet sich auf der "weak side" und erfordert die besondere Beachtung durch die Schiedsrichter. Häufig wird in den Interpretationen festgelegt bzw. davon ausgegangen, dass der Ball tot ist, dass sich ein Foul ereignet hat oder dass eine Regelübertretung stattgefunden hat. Ist das nicht der Fall, so sollte man davon ausgehen, dass der Ball belebt ist und dass sich kein Foul bzw. keine Regelübertretung ereignet hat, die die vorgegebene Situation beeinflusst.

Eine einfache Regelverletzung wird nicht von einer zweiten Regelverletzung überlagert, sie ist auch nicht abhängig von einer Situation, die sich auf die Mannschaftsfoulregel¹ bezieht, es sei denn, es wird in der entsprechenden Situation ausdrücklich so festgelegt.

Verwendete Bezeichnungen

Mannschaft A ist die (zunächst) angreifende Mannschaft, Mannschaft B die verteidigende Mannschaft.

A1 – A5, B1 – B5 sind Spieler, A6 – A12 bzw. B6 – B12 sind Ersatzspieler.

In dieser Basketball-Regelinterpretation sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter, Kommissar und Kampfrichter nur in der männlichen Form angesprochen. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Trainerinnen, Spielerinnen, Schiedsrichterinnen, Kommissarinnen und Kampfrichterinnen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt worden.

¹ Alle Fälle in diesem Dokument beziehen sich auf ein Spiel mit der Dauer 4 x 10 Minuten

Art. 2 Spielfeld

2.4.7 No-charge-Halbkreise

Festlegung: Die von der FIBA definierten No-charge-Halbkreise sind im Rollstuhlbasketball nicht anwendbar.

Art. 3 Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl

3 Kommentar

Sobald der Spielball von den Schiedsrichtern ausgewählt worden ist, darf er von keiner Mannschaft mehr zum Einspielen benutzt werden.

3.1 Rollstühle

Allgemeine Kommentare zur Rollstuhlkontrolle

Rollstuhlüberprüfungen werden bei den Hauptwettbewerben der IWBF nicht unmittelbar vor den Spielen durchgeführt. Normalerweise werden die Rollstühle vor Beginn des Turniers vom Kommissar kontrolliert. Dieser Check dient dazu, ggf. Probleme festzustellen, die der Spieler beheben muss, bevor der Rollstuhl in einem Spiel benutzt wird. Art. 38.1.3 legt fest, dass der Spieler dafür verantwortlich ist, dass sein Rollstuhl legal ist.

Der Rollstuhl wird nicht noch einmal gecheckt, es sei denn, der Kommissar, die Schiedsrichter oder der Coach der gegnerischen Mannschaft beantragen diese Überprüfung (Art. 38.1.3). Wird eine solche Überprüfung beantragt, führt sie der Kommissar (falls anwesend) mit Unterstützung der SR durch und stellen fest, ob der Rollstuhl Art. 3.1 entspricht unter besonderer Beachtung der Sitzhöhe (vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens bzw. der Sitzplatte, falls kein Kissen benutzt wird).

Dazu fordern die Schiedsrichter (bzw. der Kommissar) den Spieler auf, den Rollstuhl zu verlassen, ohne dabei das Kissen (falls vorhanden) zu berühren. Das ist besonders wichtig, falls die Vermutung besteht, dass das Kissen gewechselt wurde oder dass das Kissen derart platziert wurde, dass dem Spieler ein Höhenvorteil entsteht, der von den Regeln nicht intendiert ist. Auf kleinere Mängel, wenn z.B. eine Schutzvorrichtung von den Rädern absteht, wird hingewiesen und sie werden korrigiert, jedoch sind sie nicht so schwerwiegend, dass sie zu einer Disqualifikation führen.

Wichtig ist, dass ein Stuhl bezüglich des Artikels 38.1.3 nur dann kontrolliert werden darf, wenn er sich auf dem Spielfeld in Besitz eines Spielers gemäß Art. 4.1.3 befindet. Es ist keine Regelübertretung, im Bankbereich in einem Rollstuhl zu sitzen, der nicht Art. 3.1 entspricht.

Es ist durchaus möglich, dass bei Spielen oder bei Turnieren den Schiedsrichtern (oder Kommissar) die Verantwortung zufällt, festzustellen, dass der Rollstuhl allen Vorschriften des Artikels 3.1 entspricht und damit im Spiel benutzt werden darf. Da eine Rollstuhlkontrolle als präventive Maßnahme gedacht ist, um dem Spieler zu helfen, sollte sie frühzeitig vor dem Spiel durchgeführt werden, damit der Spieler in der Lage ist, entsprechende Änderungen am Rollstuhl durchzuführen. Ist das nicht möglich, darf der Spieler den Rollstuhl so lange nicht benutzen, bis er allen Vorschriften der Artikels 3.1 entspricht.

Das gilt auch für Artikel 38.1.3 und für Artikel 46.1.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

3.1

Situation

Das Spiel wurde unterbrochen, weil am Rollstuhl von A1 die Achse gebrochen ist (sich ein Rad gelöst hat). Der Betreuer der Mannschaft A hat Schwierigkeiten mit der sofortigen Behebung des Schadens.

Regelung

Wenn die Reparatur nicht innerhalb von maximal 50 Sekunden abgeschlossen ist, muss der Schiedsrichter die Mannschaft A anweisen, den beschädigten Rollstuhl aus dem Spiel zu entfernen **und** den Spieler A1 auszuwechseln. Diese Regelung bezieht sich auch auf alle anderen Defekte am Rollstuhl.

3.1

Kommentar

Bezüglich der Befestigung des Körpers eines Spielers mit seinem Rollstuhl (Strapping) gibt es keinerlei Einschränkungen.

Bei den meisten Spielern muss das Angurten an den Rollstuhl nicht auf dem Spielerpass eingetragen werden. Sie können das Strapping beliebig wechseln, d.h. sie können Gurte weglassen oder hinzufügen, ohne dass sich ihre Klassifizierungspunktzahl ändert.

Eine Ausnahme bilden die Spieler, die doppelt beinamputiert sind.

Alle doppelt beinamputierten Spieler dürfen ihre Beine unterhalb der Knie nur dann mit dem Rollstuhl verbinden, und zwar durch Strapping, Prothesen oder durch entsprechende Vorrichtungen am Rollstuhl, wenn es auf dem Spielerpass eingetragen ist.

Das Strapping oberhalb der Knie bzw. das Verbinden der Beine miteinander durch Strapping ändert die Spielerklassifizierungspunkte nicht und kann daher beliebig verwendet oder weggelassen werden.

Festlegung 1

Die IWBF-Klassifizierungskommission hat festgelegt, dass ein unter dem Knie Amputierter, der sein Bein am Rollstuhl angegurtet hat oder eine Prothese trägt, einen beträchtlichen Vorteil gegenüber einem Beinamputierten hat, der nicht gestrappt ist. Ein **unter dem Knie** Amputierter, der diese Hilfsmittel benutzt, wird so eingestuft und klassifiziert, als hätte er ein vollständiges Bein. Da die Benutzung der Hilfsmittel dem jeweiligen Spieler einen klaren Vorteil verschafft, müssen die Hilfsmittel auf dem Spielerpass eingetragen werden. Es darf von dem betreffenden Spieler kein zusätzliches Strapping vorgenommen werden. Falls der Spieler sich entschließt, mit weniger Straps (als auf dem Spielerpass eingetragen) zu spielen, ändert das seine Klassifizierung nicht.

Festlegung 2

Für andere Spieler, die ihre Beine weniger oder gar nicht bewegen können, bewirkt das Weglassen oder Hinzufügen von Gurten (Strapping) keine Änderung ihrer Klassifizierung, da das Strapping die Spieler lediglich in ihrem Rollstuhl stabilisiert. Das Strapping bringt den Spielern dieser Punkteklassen keinen wesentlichen Vorteil.

3.1.1

Situation 1

Nach einer Auszeit fährt der Spieler A1 mit einem Rollstuhl, der nicht den Bestimmungen des Artikels 3.1 entspricht, auf das Spielfeld.

Regelung

Gegen den Spieler A1 wird ein disqualifizierendes Foul verhängt. **Einem vom Trainer bestimmten Spieler der gegnerischen Mannschaft werden 2 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.**

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

3.1.1

Situation 2

Während des ersten Viertels entdeckt ein Schiedsrichter, dass ein Spieler einen Rollstuhl benutzt, der vorher als illegal erklärt wurde.

Regelung

Gegen den Spieler wird ein disqualifizierendes Foul verhängt und der Rollstuhl wird aus dem Spiel entfernt. Einem vom Trainer bestimmten Spieler der gegnerischen Mannschaft werden 2 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

3.1.1

Situation 3

Bei der Überprüfung eines Rollstuhls auf Antrag des gegnerischen Trainers oder bei einem angeordneten Stuhlcheck stellt der Schiedsrichter fest, dass der Spieler A1 mit einem "therapeutischen Kissen" spielt, das an den Ecken ausgeschnitten ist, so dass es sich den Beinen und Gesäßbacken besser anpasst.

Regelung

Solange die Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn es auf der Sitzplatte liegt) regelgerecht in Bezug auf die Klassifizierung dieses Spielers ist, ist das Kissen legal. Einzige Voraussetzung für das Kissen ist, dass es die gleichen Abmessungen wie der Sitz des Rollstuhls haben muss.

3.1.2

Situation 1

Während des Spiels stellt Spieler B1 seinen Fuß auf ein Band, das zwischen den Rahmenstangen seines Rollstuhls gespannt ist.

Regelung

Legal

3.1.2

Festlegung 1

Die Fußraste ohne zusätzliche horizontale Schutzstange muss sich 11 cm über dem Boden befinden. Die Fußraste mit zusätzlicher horizontaler Schutzstange muss sich an ihrer am weitesten nach vorn ragender Stelle nicht 11cm über dem Boden befinden.

3.1.2

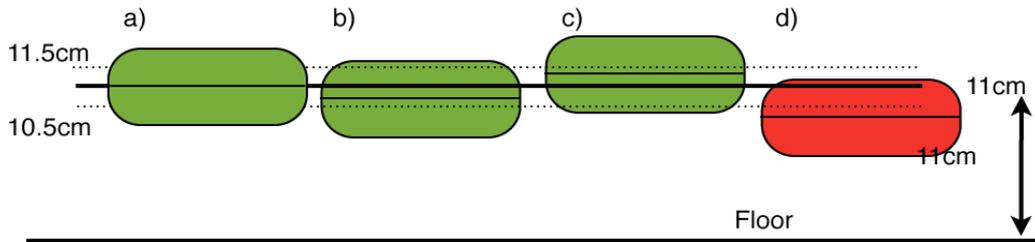
Kommentar 1

Das Rollstuhldesign ist je nach Hersteller und Modell sehr unterschiedlich. Es ist wichtig, dass beim Rollstuhlcheck und beim Messen der Höhe der horizontalen Schutzstange der Sinn und Zweck dieses Artikels vorrangig beachtet wird. Die Absicht dieses Artikels kann in zwei Kategorien eingeteilt werden:

- a) Sicherheit – Die Regel schafft einen einzigen Kontaktpunkt (in 11 cm Höhe) zwischen den Rollstühlen und schützt damit die Füße / unteren Gliedmaßen der Spieler.
- b) Verhinderung eines unfairen Vorteils, da eine niedrigere Schutzstange dazu verwendet werden kann, einen Gegenspieler zu halten.

Beim Messen der Höhe der Schutzstange kommt es nicht auf deren Dicke an (verschiedene Hersteller verwenden unterschiedlich dicke Stangen). Es ist lediglich darauf zu achten, dass sich die Kontaktstelle in Höhe von 11 cm befindet.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

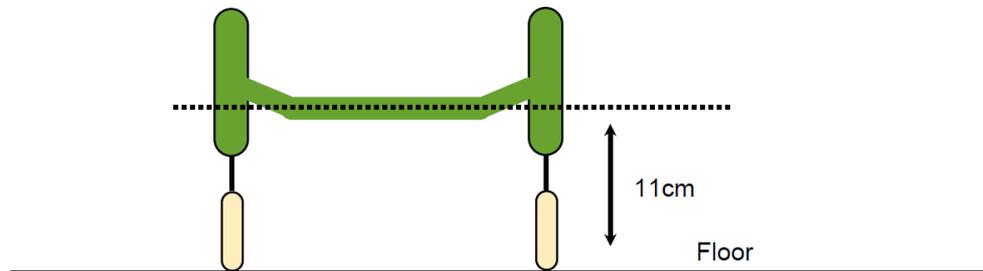


Es ist unwesentlich, ob die Form der Schutzstange rund oder rechteckig ist. Die Messung wird in der Mitte der Stange durchgeführt, so wie es in der obigen Abbildung dargestellt ist.

In den eingezeichneten Beispielen gilt:

- a) Legal – die Mitte der Schutzstange ist genau 11 cm hoch.
- b) Zulässig – die Mitte der Stange ist (höchstens) 5 mm niedriger als 11 cm.
- c) Zulässig – die Mitte der Stange ist (höchstens) 5 mm höher als 11 cm.
- d) **Illegal** – die Mitte der Stange befindet sich nicht im Rahmen der Toleranzgrenze von 5 mm (nach oben bzw. nach unten).

Manchmal ist die Schutzstange nach oben oder unten gebogen, und zwar dort, wo sie am Rahmen befestigt ist (Dies geschieht, um die Stabilität des Rahmens zu gewährleisten). Wenn wir die Legalität dieses Rollstuhls beurteilen, müssen wir folgende Fragen berücksichtigen: "Stellt diese Konstruktion eine Gefahr für den Gegenspieler dar?" oder "Erlaubt diese Konstruktion dem Spieler, seinen Gegenspieler zu halten bzw. entsteht ihm dadurch ein unfairer Vorteil?"



Der oben abgebildete Rollstuhl ist als **legal** zu beurteilen, da es damit nicht möglich ist, sich einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

3.1.2

Kommentar 2

Damit der Rollstuhl dem Artikel 3.1.2 entspricht, müssen die horizontale Schutzstange vorn am Rollstuhl und die seitlichen Abweiser mit ihrer am weitesten nach vorn bzw. zur Seite ragenden Kontaktstelle 11 cm vom Boden entfernt sein. Die Bedingungen der Artikel 3.1.2 und 3.1.3 gelten auch für eine vorn und an den Seiten befindliche horizontale Stange.

3.1.2

Festlegung 2

Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet **ist/sind**, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet. Wenn keine horizontale Schutzstange vorhanden ist, muss sich die Fußraste an ihrer am weitesten nach vorn ragender Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Wenn eine waagerechte Schutzstange vorhanden ist, darf die Fußraste hinter der Stange beliebig hoch sein, solange sie nicht den Boden berührt.

3.1.2

Beispiel

- a) Die Fußraste von A1, ohne zusätzliche horizontale Schutzstange, befindet

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- sich 10 cm über dem Boden
- b) Die Fußraste von A1 befindet sich 10 cm über dem Boden, jedoch ist die zusätzliche horizontale Schutzstange genau 11 cm über dem Boden.

Regelung

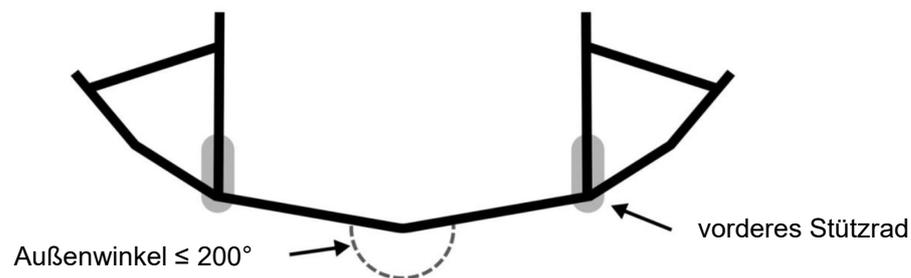
In Beispiel a) ist der Rollstuhl von A1 **nicht** legal, A1 darf mit diesem Rollstuhl nicht am Spiel teilnehmen.

Im Beispiel b) ist der Rollstuhl legal.

3.1.2

Kommentar:

Wenn sich zwischen den beiden Vorderrädern eine gewinkelte Schutzstange befindet, die aus zwei oder mehreren Stangen gebildet wird, darf jeder dieser äußeren Winkel nicht mehr als 200 Grad betragen. Die Messung muss an der Winkelaußenseite vorgenommen werden. (Diagramm)



3.1.2

Festlegung 3

Rollstühle, bei denen sich die Fußraste hinter einem einzelnen Vorderrad befindet, müssen über eine Schutzstange verfügen, die vor dem Vorderrad bis zu den Hinterrädern verläuft.

3.1.4

Situation

Bei einer Rollstuhlkontrolle auf Verlangen des gegnerischen Trainers bzw. bei einer angeordneten Rollstuhlüberprüfung während des Spiels stellt der SR fest, dass der Abstand zwischen dem Boden und dem tiefsten Punkt einer Überkipprolle 3 cm beträgt und dass die Überkipprolle außerdem nach hinten über die großen Räder hinausragt.

Regelung

Der Rollstuhl ist nicht legal. Die Überkipprolle darf sich an ihrem niedrigsten Punkt höchstens 2 cm über dem Boden befinden und darf nicht über die großen Räder nach hinten hinausragen. Der Spieler muss disqualifiziert werden (Art. 38.1.3).

Einem vom Trainer bestimmten Spieler der gegnerischen Mannschaft werden 2 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

3.1.5

Situation 1

Bei einer Rollstuhlkontrolle **auf Verlangen** des gegnerischen Trainers bzw. bei einer angeordneten Rollstuhlüberprüfung während des Spiels **stellen die Schiedsrichter** fest, dass die Sitzfläche von A1 nicht mit dem Rollstuhl verbunden ist. Die maximale Höhe des Sitzes ist legal. Darf A1 mit seinem Rollstuhl am Spiel teilnehmen?

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Nein. Der Rollstuhl von A1 ist nicht legal. Die Sitzfläche ist Teil des Rollstuhls und muss mit diesem fest verbunden sein. Der Spieler muss das Spielfeld verlassen, um den Fehler zu beheben. Der Spieler muss einen Zeitpunkt finden, an dem **die Schiedrichter** oder der Kommissar die Reparatur **bestätigen**, bevor er mit dem Rollstuhl aufs Spielfeld zurückkehrt. Dieser Verstoß ist nicht so schwerwiegend, dass eine Disqualifikation die Folge sein könnte. Taucht das gleiche Problem bei einem weiteren Spiel (oder später im selben Spiel) wieder auf, kann man davon ausgehen, dass der Spieler seine Ausrüstung verändert hat, um einen Vorteil zu erlangen. Daher wird er gemäß Art. 38.1.3 disqualifiziert.

3.1.5

Situation 2

Dieselbe Situation wie zuvor. A1 fixiert seine Sitzplatte mit einem beliebigen Material so, dass die Sitzfläche für die Dauer des Spiels mit dem Rollstuhl fest verbunden ist, aber nach dem Spiel leicht abgenommen werden kann.

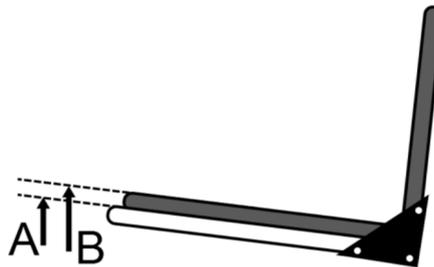
Regelung

Der Rollstuhl ist legal. Die Sitzfläche muss während des Spiels Teil des Rollstuhls sein.

3.1.5

Kommentar

Wenn der Sitz des Rollstuhls (mit oder ohne Kissen) über die seitlichen Querstangen des Sitzes hinausragt, dann wird das Maß für den höchsten Punkt des Sitzrahmens nicht an der höchsten Stelle der seitlichen Querstange (A), sondern an der höchsten Stelle des Sitzes (B) genommen.



3.1.6

Kommentar

Zum Durchmesser des Rades gehört der voll aufgepumpte Reifen.

3.1.6

Festlegung 1

Beleuchtung, die reflektiert oder blinkt, ist an den Rädern, am Stuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

3.1.6

Situation

A1 hat reflektierende Lichtelemente an seinem Rollstuhl. Darf A1 mit diesem Rollstuhl spielen?

Regelung

Nein, **Beleuchtung, die reflektiert oder blinkt**, ist an den Rädern, am Stuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

3.1.6

Festlegung 2

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

3.1.6

Kommentar

Jedes Tape oder anderweitige provisorische Abdeckung von scharfen Ecken,

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Kanten oder Hervorhebungen der Radnaben ist nicht zulässig. Vom Hersteller zur Abdeckung der gesamten Nabe hergestellten Abdeckungen sind zulässig.

3.1.6

Situation

Muss der Spieler A1 disqualifiziert werden, wenn er sein defektes Rad gegen ein nicht zulässiges bzw. unsicheres Rad austauscht?

Regelung

Ja (Art. 38.1.3). Einem vom Trainer bestimmten Spieler der gegnerischen Mannschaft werden 2 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

3.1.9

Kommentar

Reifen / Überkipprollen, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen, sind nicht erlaubt.

3.1.10

Situation

Spieler A1 benutzt aus therapeutischen Gründen ein Rückenkissen.

Regelung

Ein Rückenkissen ist nur erlaubt, wenn es mit dem Rollstuhl fest verbunden ist.

REGEL III

MANNSCHAFTEN

Art. 4

Mannschaften

4.3.1

Festlegung

Bei allen Spielern einer Mannschaft müssen die Kompressions-Bekleidung für Arme und Beine, inklusive Unterziehhirts und Unterziehhosen, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes dieselbe Farbe haben.

4.3.1

Situation

Mannschaft A möchte mit einer Kombination aus langen und kurzen Hosen spielen.

Regelung

Das ist legal, wenn die langen und die kurzen Spielhosen die gleiche Farbe haben.

4.3.4

Situation 1

A1 spielt mit Socken statt mit Schuhen.

Regelung:

Legal, nur barfuß spielen ist verboten.

4.3.4

Situation 2

A1 möchte mit Straßenschuhen spielen.

Regelung

Nicht legal, nur Sportschuhe sind erlaubt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

4.4.2

Kommentar

Trägt ein Spieler (Haar-) Schmuck oder Gegenstände, der/die sich nicht entfernen lässt/lassen, darf er nicht spielen. Eine Ausnahme bildet der Trauring. Kann er nicht entfernt werden, muss er **abgeklebt** werden.

Die Schiedsrichter dürfen keinerlei Schmuck tragen. Eine Ausnahme bildet der Trauring, wenn er nicht entfernt werden kann.

4.4.2

Festlegung 1

Jegliche Kompressionskleidung für Arme und Beine sind erlaubt, wenn sie dieselbe dominierende Farbe haben. Kompressionsstrümpfe sind erlaubt, wenn sie dieselbe dominierende Farbe. In beiden Fällen muss die Farbe bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.

4.4.2

Festlegung 2

Ausnahme für Frauen: Sie dürfen eine Hijab (Kopftuch) tragen. Diese Ausnahme gilt nicht für einen Niqab (Gesichtsschleier) oder eine Burka. Das Gesicht und die Augen einer Spielerin dürfen nicht verdeckt sein und müssen stets für ihre Gegenspieler sichtbar sein.

4.4.2

Festlegung 3

Kopfbedeckungen (die das Gesicht nicht ganz oder teilweise bedecken und weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen), Bänder am Handgelenk (aus textilem Material mit maximaler Breite von 10 cm), Tapes (für Arme, Schultern, Beine, usw.) müssen von der gleichen dominierenden sein. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.

4.4.2

Festlegung 4

Stirnbänder im Stil von Kopftüchern sind nicht zulässig.



Abbildung 1: Beispiele nicht zulässiger Stirnbänder

4.4.2

Situation 1

A1 trägt ein Stirnband im Stil eines Kopftuchs von derselben dominanten Farbe wie die Zusatzausrüstung seiner Mitspieler.

Regelung

Ein derartiges Stirnband ist nicht zulässig. Es darf keine Elemente zum Öffnen oder Schließen haben und muss mit allen Teilen am Kopf aufliegen.

4.4.2

Situation 2

A6 trägt Kompressionskleidung (Unterziehhose) unter seinen Shorts, die

- a) oberhalb seiner Knie endet,
- b) bis zu den Knöcheln reicht.

Regelung

Eine Unterziehhose als Kompressionskleidung ist zulässig und darf in jeder Länge getragen werden. Die dominante Farbe dieser Kompressionskleidung für Arme und Beine sowie Stirn- und Schweißbänder, Kopftücher und Tapes muss innerhalb einer Mannschaft bei allen Spielern gleich sein.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

4.4.2

Situation 3

A6 trägt Kompressionskleidung (Unterziehhemd) unter seinem Trikot, die bis

- a) zu den Schultern reicht.
- b) zum Hals reicht.

Regelung

Ein Unterziehhemd als Kompressionskleidung ist zulässig und darf

- a) in jeder Länge auf den und unterhalb der Schultern getragen werden.
- b) bis zum Halsansatz getragen werden.

Die dominante Farbe dieser Kompressionskleidung für Arme und Beine sowie Stirn- und Schweißbänder, Kopftücher und Tapes muss innerhalb einer Mannschaft bei allen Spielern gleich sein.

4.4.2

Situation 4

Die Spieler der Mannschaft A haben sich für Tapings mit schwarz als dominanter Farbe entschieden. Während des Spiels schneidet sich A2 in den Finger und deckt den Schnitt mit weißem Pflaster ab, da Mannschaft A kein schwarzes Tape besitzt.

Regelung

Die Nutzung des weißen Pflasters ist erlaubt, da sich die Verletzung während des Spiels ereignet hat.

4.4.4

Kommentar

Wenn die Schiedsrichter bzw. der Kommissar feststellen, dass ein Spieler beim Warmmachen, **bevor das Spiel beginnt** oder während dem Spiel Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigt, müssen diese entfernt oder abgeklebt werden. Sollte dies nicht möglich sein darf der Spieler nicht **ohne Strafe** am Spiel teilnehmen.

Art. 5

Verletzung und Unterstützung eines Spielers

5.1

Festlegung

Wenn ein Spieler während des Spiels ohne Einwirkung seines Gegenspielers aus dem Rollstuhl fällt, wird diese Situation gemäß Art. 5 von den Schiedsrichtern gelöst.

Es kann notwendig werden, dass der Spieler Hilfe braucht, um wieder in den Rollstuhl zu kommen. Der Trainer, **der 1. Trainer-Assistent**, ein Ersatzspieler oder ein Mitglied des Bankpersonals darf nach Aufforderung durch den Schiedsrichter auf das Spielfeld kommen, um dem Spieler dabei zu helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen.

Die Schiedsrichter müssen allerdings darauf achten, dass der Spieler nicht wegen einer Verletzung behandelt wird. Falls der Spieler behandelt wird, sind die Vorschriften des Artikels 5.3 anzuwenden.

5.2

Situation 1

A1 fällt in der Nähe des Korbes nach einem Korbwurf aus seinem Rollstuhl. Die anderen Spieler versuchen, den Rebound zu erlangen.

Regelung

Das Spiel wird sofort unterbrochen, weil eine potenzielle Gefahr für A1 besteht.

- a) ertönt der Schiedsrichterpfiff, wenn keine Mannschaft in Ballkontrolle ist, wird auf Hochball entschieden, und der Ball wird nach der Regel über den

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

alternierenden Einwurf der entsprechenden Mannschaft zum Einwurf zugesprochen.

- b) Ist eine der beiden Mannschaften beim Schiedsrichterpfiff in Ballkontrolle, erhält anschließend diese Mannschaft den Ball zum Einwurf von außen.

5.2

Situation 2

Mannschaft A ist in Ballkontrolle. A1 fällt beim Bemühen, eine günstige Position auf dem Spielfeld zu erlangen, aus dem Rollstuhl. Das Herausfallen wurde nicht durch den Kontakt eines Gegenspielers verursacht. A1 ist nicht gefährdet, jedoch signalisiert Mannschaft A, indem sie den Ball festhält, dass sie den Angriff nicht ohne A1 fortsetzen möchte. **Jeder Spieler von Mannschaft A kann dies signalisieren, vorausgesetzt, der Ball wird zurückgehalten.**

Regelung

Der Schiedsrichter darf das Spiel unterbrechen, um A1 zu ermöglichen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, ohne die Wurfuhr zurückzusetzen.

5.2

Situation 3

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter muss wegen einer potenziellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel unterbrechen. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Grundlinie, allerdings nicht direkt hinter dem Brett. **Dabei wird die Wurfuhr**

- a) nicht zurückgesetzt, wenn das Display 14 oder mehr Sekunden anzeigt.
b) auf 14 Sekunden zurückgesetzt, wenn 13 oder weniger Sekunden auf dem Display angezeigt werden.

5.2

Situation 4

A1 passt zu A2, dann verliert er seine Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Seine Mitspieler (A2 und A3) setzen den Angriff auf den gegnerischen Korb fort. Wann wird das Spiel unterbrochen oder darf der in der Nähe stehende Schiedsrichter A1 dabei helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen, während das Spiel weiterläuft?

Regelung

1. Der Schiedsrichter darf dem Spieler nicht in den Rollstuhl helfen.
2. Wenn A1 nicht gefährdet ist, wird das Spiel nicht sofort unterbrochen.
3. Wenn beim Schiedsrichter Zweifel darüber bestehen, ob A1 ohne fremde Hilfe wieder in den Rollstuhl gelangen kann, wird das Spiel unterbrochen, sobald die Spielsituation abgeschlossen ist, d. h., wenn
 - a) der Ball zum toten Ball wird.
 - b) die gegnerische Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.

5.2

Kommentar 1

Wenn in der obigen Situation der verletzte bzw. der aus dem Rollstuhl gefallene Spieler gefährdet ist, darf der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

5.2

Kommentar 2

Die Schiedsrichter müssen in Fällen, wie in der vorigen Situation beschrieben, besonders darauf achten, dass Spieler die Möglichkeit haben, absichtlich aus dem Rollstuhl zu fallen, um eine kritische Angriffssituation der gegnerischen Mannschaft zu stoppen. Solche Aktionen sind eklatante, unsportliche Aktionen

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Spieler bestraft.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 5

5-1

Festlegung

Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter begeben sich deshalb von der Mannschaftsbank auf das Spielfeld, dann gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wurde.

5-2

Beispiel

A1 hat sich anscheinend verletzt und das Spiel wird unterbrochen.

- a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Spieler A1.
- b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A1 hat sich mittlerweile erholt.
- c) Trainer A begibt sich auf das Spielfeld, um die Verletzung von A1 in Augenschein zu nehmen.
- d) 1. Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ein Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A begeben sich auf das Spielfeld, ohne jedoch A1 zu behandeln.

Regelung

In allen Fällen gilt A1 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

5-3

Beispiel

Der Physiotherapeut betritt das Spielfeld und befestigt bei A1 ein loses Tape.

Regelung

A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.

5-4

Beispiel

Der Mannschaftsarzt betritt das Spielfeld und sucht nach der verlorenen Kontaktlinse von A1.

Regelung

A1 erhielt Unterstützung und muss ausgewechselt werden.

5-5

Festlegung

Eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich darf bei einem Spieler der eigenen Mannschaft eine persönliche Unterstützung leisten, wenn er dabei seinen Mannschaftsbankbereich nicht verlässt. Sofern diese Unterstützung eine zügige Spielfortsetzung nicht verzögert, hat dieser Spieler keine Unterstützung im Sinne dieser Regel erhalten und muss daher nicht ausgewechselt werden.

5-6

Beispiel

In der Nähe des Mannschaftsbankbereichs der Mannschaft A wird A1 während seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Während A1 zwei oder drei Freiwürfe wirft,

- a) reicht der Manager der Mannschaft A oder Ersatzspieler A6 einem Spieler seiner Mannschaft auf dem Spielfeld ein Handtuch, eine Wasserflasche oder ein Stirnband.
- b) befestigt der Physiotherapeut der Mannschaft A einem Spieler seiner

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Mannschaft auf dem Spielfeld ein lockeres Tape, sprüht dessen Bein ein oder massiert dessen Nacken.

Regelung

In beiden Fällen hat der Spieler der Mannschaft A keine Unterstützung erhalten, welche die zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss der Spieler der Mannschaft A nicht ausgewechselt werden und A1 führt ohne Unterbrechung seine Freiwürfe aus.

5-7

Beispiel

In der Nähe des Mannschaftsbankbereichs der Mannschaft A wird A1 während seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Der Korbwurf ist nicht erfolgreich. Nach dem Foul fällt A1 aus seinem Stuhl auf den Boden seines Mannschaftsbankbereichs. Ersatzspieler A6 hilft A1 wieder in den Rollstuhl. A1 ist sofort spielbereit, die Hilfe hat weniger als 15 Sekunden gedauert.

Regelung

A1 hat keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss A1 nicht ausgewechselt werden und führt seine zwei oder drei Freiwürfe aus.

5-8

Beispiel

A1 erhält zwei Freiwürfe. Während der Schiedsrichter dem Kampfgericht das Foul anzeigt, fährt A1 zu seinem Mannschaftsbankbereich am anderen Ende des Spielfelds, um sich ein Handtuch oder eine Wasserflasche geben zu lassen. Eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich reicht A1 das Handtuch oder die Wasserflasche. A1 trocknet sich kurz ab, bzw. nimmt einen Schluck und ist spätestens nach 15 Sekunden wieder spielbereit.

Regelung

A1 hat keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss der A1 nicht ausgewechselt werden und führt seine zwei Freiwürfe aus.

5-9

Beispiel

A1 erzielt einen Korb und Einwerfer B1 deutet dem Schiedsrichter an, dass der Ball nass sei. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich der Mannschaft B kommt auf das Spielfeld, um den Ball abzutrocknen oder B1 hierzu ein Handtuch zu geben.

Regelung

In beiden Fällen hat B1 keine Unterstützung erhalten, welche eine zügige Spielfortsetzung verzögerte. Daher muss B1 nicht ausgewechselt werden. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von einem beliebigen Punkt hinter der Endlinie, jedoch nicht direkt hinter dem Spielbrett, nachdem der Schiedsrichter dem Einwerfer den Ball übergeben hat.

5-10

Beispiel

A1 hält den Ball zum Einwurf in seinem Vorfeld in seinen Händen. Der Physiotherapeut seiner Mannschaft verlässt seinen Mannschaftsbankbereich im Rückfeld, bleibt außerhalb des Spielfelds und befestigt ein Tape an A1.

Regelung

Der Physiotherapeut erbrachte die Unterstützung von A1 außerhalb seines Mannschaftsbankbereichs. Daher muss A1 ausgewechselt werden.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

5-11

Beispiel

A1 hat den Ball zum Einwurf in seinem Vorfeld noch nicht in seinen Händen. Der Physiotherapeut seiner Mannschaft befestigt ein Tape an A1 und bleibt dabei in seinem Mannschaftsbankbereich im Vorfeld.

Regelung

Der Physiotherapeut erbrachte die Unterstützung von A1 innerhalb seines Mannschaftsbankbereichs. Dauert die Hilfeleistung an A1 weniger als 15 Sekunden, kann A1 im Spiel verbleiben, andernfalls muss er ausgewechselt werden.

5-12

Festlegung

Muss ein schwer verletzter Spieler vom Spielfeld gebracht werden und ist dieser Transport nach Ansicht des Arztes für den Verletzten gefährlich, ist die Dauer der erforderlichen Spielunterbrechung nicht begrenzt.

5-13

Beispiel

A1 **scheint** schwer verletzt **zu sein** und das Spiel ist etwa 15 Minuten unterbrochen, weil der Arzt den sofortigen Transport des Spielers vom Spielfeld für riskant hält.

Regelung

Die Einschätzung des Arztes bestimmt die angemessene Zeit für den Transport des verletzten Spielers vom Spielfeld. Nach dem Spielerwechsel wird das Spiel fortgesetzt, die Pause bleibt regeltechnisch ohne Konsequenzen.

5-14

Festlegung

Wenn ein Spieler verletzt ist oder blutet oder eine offene Wunde hat und nicht sofort weiterspielen kann, d.h. innerhalb von ca. 15 Sekunden, **oder er durch eine Person aus dem Mannschaftsbankbereich Unterstützung erhält**, muss er ausgewechselt werden. Wird in derselben Uhr-Stopp-Periode einer der beiden Mannschaften eine Auszeit gewährt und der Spieler erholt sich während der Auszeit, kann er weiterspielen, allerdings nur dann, wenn das Auszeitsignal des Anschreibers erfolgt ist, bevor ein Schiedsrichter einen Ersatzspieler zum Einwechseln aufgefordert hat.

5-15

Beispiel

A1 hat sich verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Da A1 nicht in der Lage ist, sofort weiterzuspielen, pfeift ein SR und gibt das Handzeichen zum Spielerwechsel. Eine Mannschaft beantragt eine Auszeit,

- bevor der für A1 eintretende Spieler eingewechselt wurde.
- nachdem der für A1 eintretende Spieler eingewechselt wurde.

Zum Ende der Auszeit hat sich A1 offensichtlich erholt und teilt mit, dass er im Spiel bleiben möchte.

Regelung

- Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich der Spieler während der Auszeit, kann er weiterspielen.
- Die Auszeit wird gewährt. Da für A1 bereits ein Ersatzspieler auf das Spielfeld gekommen ist, kann A1 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

5-16

Festlegung

Verletzt sich ein Spieler der Ersten Fünf vor Spielbeginn, kann ein anderer eingetragener Spieler für die Erste Fünf nominiert werden.

Spieler, die zwischen Freiwürfen wegen einer Verletzung behandelt werden,

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

müssen ausgewechselt werden.

In beiden Fällen darf die gegnerische Mannschaft dieselbe Anzahl von Spielern auswechseln, wenn sie dies möchte.

5-17

Beispiel

A1 wurde foult und erhält zwei Freiwürfe. Nach dem 1. Freiwurf bemerken die Schiedsrichter, dass

- a) A1 blutet und durch A6 ersetzt wird. Nun möchte Mannschaft B zwei Spieler auswechseln.
- b) B1 blutet und durch B6 ersetzt wird. Nun möchte Mannschaft A einen Spieler auswechseln.

Regelung

Im Fall

- a) darf Mannschaft B nur einen Spieler auswechseln. A6 wirft den 2. Freiwurf.
- b) darf Mannschaft A auch einen Spieler auswechseln. A1 wirft den 2. Freiwurf.

Hinweis

Gemäß der 14-Punkte-Regel (Art. 51.2) kann es für ein Mannschaft in einer Situation, wie sie in 5-10 und 5-16 beschrieben ist, notwendig sein, mehr als einen Spieler zu wechseln, um die 14-Punkte-Regel einhalten zu können. In einer solchen Situation kann die Gegenmannschaft maximal die gleiche Zahl von Spielern austauschen.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

Zusätzliche Informationen zu Artikel 7

7-1

Festlegung 1

Spätestens 40 Minuten vor angesetztem Spielbeginn muss jeder Trainer (oder sein Vertreter) dem Anschreiber eine Namensliste aushändigen, welche die entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte der Mannschaftsmitglieder, die am Spiel teilnehmen sollen, den Namen des Kapitäns, des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten enthält.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Spielernummern in der Liste mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen und dass die Klassifizierungspunkte für jeden einzelnen Spieler korrekt eingetragen sind.

Spätestens 10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch ihre Unterschrift auf dem Anschreibebogen, die Übereinstimmung von Namen, Spielernummern und Klassifizierungspunkten und auch die Namen des Kapitäns, des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten.

7-2

Beispiel

Mannschaft A übergibt dem Anschreiber rechtzeitig die Mannschafts-liste. Die Nummern auf den Trikots zweier Spieler stimmen nicht mit denen auf der Liste überein oder der Name eines Spielers wurde nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen.

Das wird entdeckt,

- a) bevor das Spiel beginnt.
- b) nachdem das Spiel begonnen hat.

Regelung

- a) Die falschen Nummern werden korrigiert bzw. der fehlende Spielername

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
- b) Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Nummern werden (ohne Bestrafung) korrigiert, jedoch kann der fehlende Name nicht nachgetragen werden.

7-3

Beispiel

Trainer A möchte, dass Spieler, die verletzt sind oder nicht zum Einsatz kommen sollen, während des Spiels auf der Mannschaftsbank sitzen.

Regelung

Die Mannschaften sind frei in der Wahl der maximal 12 spielberechtigten Mannschaftsmitglieder, die auf dem Anschreibebogen eingetragen werden, und der maximal acht Mannschaftsbegleiter, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen.

7-4

Festlegung 2

Spätestens 10 Minuten vor angesetztem Spielbeginn benennt der Trainer die Erste Fünf. Noch vor Spielbeginn muss der Anschreiber prüfen, ob tatsächlich diese Spieler aufs Spielfeld kommen. Andernfalls muss er so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter über den Fehler benachrichtigen. Wird der Fehler vor Spielbeginn bemerkt, wird er gemäß der gekennzeichneten Ersten Fünf korrigiert. Hat das Spiel bereits begonnen, wird er Fehler nicht mehr korrigiert.

7-5

Beispiel

Es wird entdeckt, dass einer der Spieler auf dem Spielfeld nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört, und zwar

- a) vor Beginn des Spiels
- b) nach Beginn des Spiels.

Regelung

- a) Der falsche Spieler wird ohne Bestrafung gegen den richtigen Spieler der Ersten Fünf ausgetauscht.
- b) Der Fehler wird ignoriert und das Spiel geht ohne Bestrafung weiter.

7-6

Beispiel

Der Trainer bittet den Anschreiber, seine Erste Fünf mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen zu kennzeichnen.

Regelung

Der Trainer muss persönlich seine Erste Fünf kennzeichnen, und zwar mit einem kleinen „x“ auf dem Anschreibebogen in der Spalte neben der Trikotnummer des Spielers.

7-7

Beispiel

Trainer A und sein 1. Trainer-Assistent werden disqualifiziert.

Regelung

Können weder der Trainer A noch sein 1. Trainer-Assistent ihre Aufgaben fortsetzen, wird der Mannschaftskapitän A zum Spielertrainer.

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

Zusätzliche Informationen zu Artikel 8

8-1

Festlegung

Eine Spielpause beginnt

- 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn.
- wenn die Spieluhr zum Ende eines Viertels oder einer Verlängerung, mit Ausnahme des/der Letzten, ertönt.

Wenn das Spielbrett mit einem rot leuchtenden Lichtband an den Rändern ausgestattet ist, hat die Beleuchtung Vorrang vor dem Signalton der Spieluhr.

8-2

Beispiel

B1 foult A1 in seiner

- a) erfolglosen
- b) erfolgreichen

Korbwurfaktion kurz vor Ertönen des Schlussignals zum Ende des Viertels.

Regelung

Die Schiedsrichter müssen sich sofort darüber beraten und entscheiden, ob sich das Foul von B1 noch innerhalb der Spielzeit ereignete. Entscheiden sie, dass sich das Foul von B1 noch vor Ertönen des Schlussignals ereignete, erhält B1 ein persönliches Foul. Im Fall

- a) erhält A1 zwei Freiwürfe.
- b) zählt der Korb von A1 und A1 erhält einen Freiwurf mit Aufstellung.

Die Spieluhr wird auf die verbleibende Restzeit korrigiert und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Entscheiden sie, dass sich das Foul von B1 erst nach Ertönen des Schlussignals ereignete, zählt ein eventuell erzielter Korb nicht und das Foul von B1 wird nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul und es folgt ein weiterer Spielabschnitt. In diesem Fall wird das Foul geahndet und die Foulstrafe vor Beginn des nächsten Spielabschnitts ausgeführt. Das Foul zählt zu den Mannschaftsfouls des nächsten Viertels der Mannschaft B.

8-3

Beispiel

Als der Ball bei einem 3-Punkte-Wurf von A1 in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des Spiels. Nach dem Signal begeht B1 ein Foul am Werfer A1, der sich noch in der Luft befindet. Der Korbwurf ist erfolgreich.

Regelung

A1 erhält drei Punkte. Das Foul von B1 an ihm bleibt unberücksichtigt, da es nach Ablauf der Spielzeit begangen wurde, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul und es folgt ein weiterer Spielabschnitt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

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

9.1

Situation

Bevor der 1. Schiedsrichter zu Spielbeginn den Ball hochwirft, stellt der Kommissar / Anschreiberassistent fest, dass Mannschaft A mehr als 14 Punkte mit der Ersten Fünf hat. Der 1. SR wird darüber informiert. Muss der 1. SR ein technisches Foul gegen Trainer A verhängen?

Regelung

Ja. Gegen Trainer A wird ein technisches Foul ("C") verhängt und Mannschaft B wird 1 Freiwurf zugesprochen. Mannschaft A wird aufgefordert, so viele Spieler auszutauschen, dass die Anfangsaufstellung der 14-Punkte-Regelung entspricht. Das Spiel wird nach Ausführung des Freiwurfs mit einem Hochball im Mittelkreis noch einmal begonnen.

Hinweis

Es ist immer der Trainer dafür verantwortlich, dass seine Mannschaft das 14-Punkte-Limit gemäß Artikel 51.2 nicht überschreitet. Die Änderungen der Startaufstellung, die gemäß Artikel 7, Festlegung 2, erlaubt sind, beziehen sich nur auf die Nummern und Namen der Spieler.

9.1

Kommentar

Ereignet sich ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul eines Spielers, bevor der Ball beim Hochball die Hände des 1. SR verlassen hat, wird das Spiel nach dem einen bzw. nach den 2 Freiwürfen mit einem Hochball durch den 1. Schiedsrichter im Mittelkreis fortgesetzt. Das Foul wird auf dem Spielberichtsbogen eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls des ersten Viertels.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 9

9-1

Festlegung

Ein Spiel kann nur beginnen, wenn beide Mannschaften mit mindestens fünf spielberechtigten und spielbereiten Spielern antreten.

9-2

Beispiel

Zu Beginn des 2. Halbzeit hat Mannschaft A wegen Verletzungen oder Disqualifikationen weniger als fünf spielbereite Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung.

Regelung

Die Verpflichtung zu mindestens fünf spielbereiten Spielern gilt nur für den Spielbeginn. Mannschaft A darf die 2. Halbzeit mit weniger als fünf Spielern beginnen.

9-3

Beispiel

Gegen Spielende begeht A1 sein 5. Foul und muss das Spiel verlassen. Da Mannschaft A keinen Ersatzspieler mehr zur Verfügung hat, muss sie das Spiel mit vier Spielern fortsetzen. Da Mannschaft B mit großem Vorsprung führt, möchte Trainer B Fair Play zeigen und nimmt einen Spieler vom Spielfeld, um das Spiel ebenfalls mit vier Spielern fortzusetzen.

Regelung

Der Wunsch von Trainer B muss abgelehnt werden. Solange eine Mannschaft genügend Spieler zur Verfügung hat, muss sie mit fünf Spielern spielen.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

9-4

Festlegung

Artikel 9 legt fest, welcher Korb zu verteidigen und welcher Korb anzugreifen ist. Wenn zu Beginn einer Spielperiode irrtümlich auf den falschen Korb gespielt wird, wird dieser Fehler korrigiert, sobald er entdeckt wird, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Bis dahin erzielte Punkte, gespielte Zeit, verhängte Fouls etc. bleiben bestehen.

9-5

Beispiel

Nach Spielbeginn realisieren die Schiedsrichter, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.

Regelung

Das Spiel wird so bald wie möglich unterbrochen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die Mannschaften wechseln in die korrekte Spielrichtung. Das Spiel wird nächst der Stelle fortgesetzt, die sich spiegelbildlich zu der Stelle befindet, an der es unterbrochen wurde.

9-6

Festlegung

Das Spiel beginnt mit einem Hochball im Mittelkreis.

9-7

Beispiel

Zu Spielbeginn begeht der am Hochball beteiligte Spieler B1 ein Foul an A1,

a) bevor

b) nachdem

der Ball die Hände des 1. Schiedsrichters zum Eröffnungshochball verlassen hat.

Regelung

a) Das 1. Viertel hat noch nicht begonnen. Deshalb geschah dieses Foul in der Spielpause vor Spielbeginn. Das Spiel beginnt mit einem Hochball.

b) Das 1. Viertel hat begonnen. Deshalb geschah dieses Foul im 1. Viertel. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A in ihrem Vorfeld nächst der Mittelinie mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

In beiden Fällen wird das Foul auf dem Anschreibebogen eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls für das 1. Viertel der Mannschaft B.

9-8

Beispiel

In der Spielpause vor Spielbeginn wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Trainer B bestimmt, dass B6 den Freiwurf vor Spielbeginn werfen soll, B6 gehört aber nicht zur Ersten Fünf.

Regelung

Den Freiwurf muss ein Spieler der Ersten Fünf werfen, da vor Spielbeginn kein Spielerwechsel möglich ist. Das Spiel beginnt mit einem Hochball.

9-9

Beispiel

In der Spielpause vor Spielbeginn begeht A1 ein Unsportliches Foul an B1.

Regelung

Vor Spielbeginn wirft B1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Gehört B1 zur Ersten Fünf der Mannschaft B, bleibt er auf dem Spielfeld. Gehört B1 nicht zur Ersten Fünf der Mannschaft B, bleibt er nicht auf dem Spielfeld. Das Spiel beginnt mit einem Hochball und mit der vorgesehenen Ersten Fünf der Mannschaft B.

9-10

Festlegung

Ist ein Spieler, der zur Ersten Fünf gehört, während der Spielpause vor

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Spielbeginn nicht mehr in der Lage oder berechtigt, das Spiel zu beginnen, ist er durch einen anderen Spieler zu ersetzen. Wenn nötig, kann der Trainer andere Spieler auswechseln, um zu vermeiden, dass er über das 14-Punkte-Limit kommt. In diesem Fall darf auch die andere Mannschaft einen oder mehrere Spieler der Ersten Fünf austauschen, wenn sie das wünscht.

9-11

Beispiel

A1 gehört zur Ersten Fünf. Während der Spielpause, sieben Minuten vor Spielbeginn

- verletzt sich Spieler A1.
- wird Spieler A1 disqualifiziert.

Regelung

In beiden Fällen wird A1 durch einen anderen Spieler der Mannschaft A oder mehrere Spieler ersetzt, wenn dies notwendig ist, um das 14-Punkte-Limit einzuhalten. In diesem Fall darf auch Mannschaft B einen oder mehrere Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, wenn sie es wünscht.

Art. 10

Status des Balles

10.4

Situation 1

In der Wurfaktion wird A1 von B1 gefoult. A1 setzt die kontinuierliche Wurfbe-
wegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode, bevor der
Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A1 den
Wurf und der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

Regelung

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A1 ver-
lassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B1 wird ein Foul angeschrieben und
A1 erhält 2 (oder 3) Freiwürfe (s. Art. 15.1.3 Situation 3).

10.4

Situation 2

A1 wirft auf den Korb und wird von B1 gefoult, nachdem die Wurfaktion been-
det ist. Wie wird das Spiel fortgesetzt, wenn

- der Wurf erfolgreich ist?
- der Wurf den Korb verfehlt?
- der Wurf erfolgreich ist und Mannschaft B bereits 5 Mannschaftsfouls hat?
- der Ball den Korb verfehlt und Mannschaft B bereits 5 Mannschaftsfouls hat?

Regelung

Ein persönliches Foul wird gegen B1 verhängt und es gibt im Fall

- Korberfolg für A1 + Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- Korberfolg für A1, zusätzlich 2 Freiwürfe für A1.
- 2 Freiwürfe für A1.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 10

10-1

Festlegung zu Art. 10

Der Ball wird nicht zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt, wenn
ein Spieler sich in einer kontinuierlichen Bewegung beim Korbwurf befindet und
dabei ein Gegenspieler ein Foul am Werfer oder einem Mitspieler des Werfers
begeht, nachdem die kontinuierliche Bewegung des Werfers begonnen hat.
Gleiches gilt, wenn gegen einen Verteidiger oder eine Person im Mannschafts-
bankbereich der verteidigenden Mannschaft ein Technisches Foul verhängt

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

wird.

10-2

Beispiel

A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als B2 ein Foul an A2 begeht. A1 setzt seine Korbwurfaktion in einer kontinuierlichen Bewegung fort und wirft auf den Korb. Das Foul von B2 ist das

- a) 3. Mannschaftsfoul B
- b) 5. Mannschaftsfoul B in diesem Viertel.

Regelung

Wenn A1 trifft, zählt der Korb in beiden Fällen. Im Fall

- a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2.
- b) erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

10-3

Beispiel

A1 hat seine Korbwurfaktion begonnen, als A2 ein Foul an B2 begeht. A1 setzt seine Korbwurfaktion in einer kontinuierlichen Bewegung fort und wirft auf den Korb.

Regelung

Mit dem Foul von A2 bei Ballkontrolle der Mannschaft A wird der Ball zum toten Ball und wenn A1 trifft, zählt der Korb nicht. Unabhängig von der Anzahl Mannschaftsfouls der Mannschaft A geht das Spiel weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. Wenn A1 nicht trifft, geht das Spiel weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete, ausgenommen direkt unter dem Spielbrett.

Art. 12 Hochball und alternierender Ballbesitz

12.2

Situation 1

Während der Ausführung des Hochballs stützt sich A1 mit einer Hand auf dem Reifen oder Rad ab.

Regelung

Legal.

12.2

Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, erhebt sich der am Hochball beteiligte Spieler A1 vom Sitz, während er versucht, den Ball zu tippen.

Regelung

Ein technisches Foul wird gegen A1 verhängt. 1 Freiwurf wird durch einen von Trainer B bestimmten Spieler ausgeführt, anschließend wird das Spiel mit einem erneuten Hochball im Mittelkreis fortgesetzt.

12.2.1

Situation

Während des Hochballs steht einer der am Hochball beteiligten Spieler mit einem Rad auf der Mittellinie.

Regelung

Nicht legal. Der Schiedsrichter sollte die Position des Spielers korrigieren, bevor er den Hochball ausführt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

12.2.2

Situation

Während des Hochballs besetzen zwei Spieler von Mannschaft A zwei benachbarte Plätze am Kreis. Spieler B1 möchte einen Platz zwischen beiden einnehmen.

Regelung

Der Wunsch von B1 ist berechtigt, sofern er geäußert wird, bevor der Ball belebt wird. Die Schiedsrichter fordern die Spieler von Mannschaft A auf, genügend Platz für B1 zu schaffen.

12.2.8

Situation 1

A1 steht mit seinem Rollstuhl beim Hochball parallel zur Mittellinie, während B1 sich rechtwinklig dazu aufstellt.

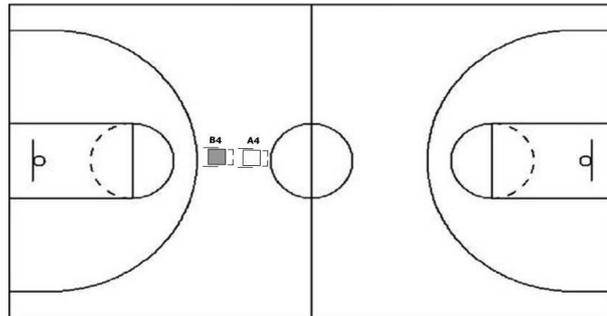
Regelung

Beides ist legal, jedoch darf sich kein Teil des Spielers oder seines Rollstuhls über dem Kreis (Zylinder) befinden, bevor der Ball von einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden ist.

12.2.8

Situation 2

Beim Hochball stellt sich A4 auf der Korb-Korb-Linie unmittelbar am Kreis auf. Unmittelbar dahinter steht B4, ebenfalls auf der Korb-Korb-Linie.



Regelung

Legal. Falls jedoch die Position von B4 eine normale Pivotbewegung von A4 behindert, wird von den Schiedsrichtern die Verantwortung für einen sich aus dieser Stellung herrührenden Kontakt dem Spieler B4 angelastet.

12.2.8

Situation 3

Bevor der Ball beim Hochball die Hand (Hände) des 1. Schiedsrichters verlassen hat, verlässt A1 seine Position außerhalb des Mittelkreises und fährt auf den gegnerischen Korb zu.

Regelung

Das ist legal, vorausgesetzt, dass die am Hochball beteiligten Spieler dadurch nicht gestört werden.

12.4.3

Situation 1

A1 und B1 kämpfen zu Spielbeginn um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird von beiden direkt ins Aus getippt (unklarer Ausball).

Regelung

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, hat keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen den gleichen Spielern ausgeführt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

12.4.3

Situation 2

Bei Spielbeginn kämpfen A1 und B1 um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird getippt und von zwei Gegenspielern A2 und B2 gefangen. Der 1. Schiedsrichter entscheidet auf Halteball und signalisieren Hochball.

Regelung

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, erlangte keine Mannschaft Ballkontrolle, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen A2 und B2 ausgeführt.

12.6

Beispiel

Während A1 und B1 versuchen Kontrolle über einen unkontrollierten Ball zu erlangen, klemmt sich der Ball unter einem Rollstuhl ein.

Regelung

Wenn der Ball versehentlich unter einem Rollstuhl eingeklemmt wird, handelt es sich um eine Hochballsituation und das Spiel wird mit Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. Falls ein Spieler absichtlich den Ball unter seinem Rollstuhl einklemmt, handelt es sich um eine Regelübertretung und der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 12

12-1

Festlegung

Die Mannschaft, die zu Spielbeginn nach dem Hochball nicht die erste Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Hochballsituation den Ball zum alternierenden Einwurf nächst der Stelle, an der die Hochballsituation entsteht, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

12-2

Beispiel

Zwei Minuten vor Spielbeginn wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Ein Spieler der Ersten Fünf der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Da das Spiel noch nicht begonnen hat, ist die Richtung des Einwurfpfeils noch nicht festgelegt. Das Spiel beginnt mit einem Hochball.

12-3

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, berührt der am Hochball beteiligte Spieler A1 den Ball.

Regelung

Regelübertretung beim Hochball durch A1. Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Sobald der Ball dem Einwerfer B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.

12-4

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Bevor der Ball seinen höchsten Punkt erreicht hat, fährt Spieler A2, der nicht am Hochball beteiligt ist, in den Mittelkreis in seinem

- Rückfeld.
- Vorfeld.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

In beiden Fällen Regelübertretung beim Hochball durch A2. Mannschaft B erhält Einwurf in der Nähe der Mittellinie in ihrem

- a) Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Rückfeld und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Sobald der Ball dem Einwerfer der Mannschaft B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.

12-5

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von A1 getippt worden ist,

- a) wird Halteball zwischen A2 und B2 gepfiffen.
- b) wird ein Doppelfoul zwischen A2 und B2 gepfiffen.

Regelung

Da es in beiden Fällen noch keine Ballkontrolle gegeben hat, kann der SR die Regel für den alternierenden Ballbesitz nicht anwenden. Der 1. Schiedsrichter führt einen neuen Hochball im Mittelkreis zwischen A2 und B2 aus. Die nach dem legalen Tippen des Balles bis zur Hochballsituation bzw. bis zur Doppelfoulsituation auf der Spieluhr abgelaufene Zeit bleibt bestehen.

12-6

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft zum Spielbeginn den Ball hoch. Der Ball wird legal von A1 getippt und

- a) geht direkt ins Aus.
- b) wird von A1 gefangen, bevor der Ball einen der nicht am Hochball beteiligten Spieler oder das Spielfeld berührt.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf aufgrund der Hochball-Regelübertretung von A1. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden. Sobald der Ball dem Einwerfer B zur Verfügung steht, wird der Einwurfpfeil für Mannschaft A gesetzt.

12-7

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom am Hochball beteiligten Spieler A1 getippt wurde, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Sobald der Freiwurfer den Ball zum Freiwurf erhält, wird der Einwurfpfeil zugunsten der Mannschaft B gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Alternierendem Ballbesitz für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld der Mannschaft B, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr, im Vorfeld erhält sie 14 Sekunden.

12-8

Beispiel

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal vom am Hochball beteiligten Spieler A1 getippt wurde, wird gegen A2 ein Unsportliches Foul an B2 verhängt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Sobald der Freierwerfer den Ball zum 1. Freiwurf erhält, wird der Einwurfpfel zugunsten der Mannschaft A gesetzt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung im Vorfeld als Teil der Strafe für das Unsportliche Foul. Mannschaft B erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-9

Beispiel

Mannschaft B steht der Ball zum Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu. Ein Schiedsrichter und/oder der Anschreiber begehen einen Fehler und der Ball wird irrtümlich Mannschaft A zum Einwurf zugesprochen.

Regelung

Sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden. Auf Grund dieses Fehlers verliert jedoch Mannschaft B sein Recht auf den alternierenden Ballbesitz nicht.

12-10

Beispiel

Gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des 1. Viertels wird A1 von B1 unsportlich gefoult. Die Schiedsrichter entscheiden, dass sich das Foul erst nach dem Signal der Spieluhr ereignete. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu Beginn des 2. Viertels zu.

Regelung

Das Unsportliche Foul ereignete sich während einer Spielpause. Vor Beginn des 2. Viertels wirft A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Mannschaft A verliert nicht das Recht zum nächsten Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz.

12-11

Beispiel

Kurz nach dem Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Mannschaft A steht der Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu Beginn des 4. Viertels zu.

Regelung

Vor Beginn des 4. Viertels wirft A1 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das 4. Viertel beginnt mit Einwurf A an der Mittellinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-12 bis 12-15 nicht anwendbar

12-16

Festlegung

Klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest, außer zwischen Freiwürfen oder wenn nach Freiwürfen noch ein Einwurf als Teil einer Foulstrafe folgt, entsteht eine Hochball-Situation mit anschließendem Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz. Erhält die bisher angreifende Mannschaft den Einwurf, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, die bisher verteidigende Mannschaft erhält bei Einwurf 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-17

Beispiel

Bei einem Korbwurf von A1 klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz steht

- Mannschaft A
- Mannschaft B

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

zu.

Regelung

Nach dem Einwurf von der Endlinie im Rückfeld der Mannschaft B erhält

- a) Mannschaft A 14 Sekunden.
- b) Mannschaft B 24 Sekunden.

12-18

Beispiel

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Anschließend klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest. Das Recht auf Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung

Dies ist eine Hochball-Situation. Mannschaft A erhält Einwurf von der gegnerischen Endlinie und 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-19

Beispiel

A1 wird bei seinem 2-Punkte-Korbwurf von B2 unsportlich gefoult. Beim letzten Freiwurf ohne Aufstellung

- a) klemmt der Ball zwischen Korb und Spielbrett fest.
- b) berührt A1 mit den großen Rädern die Freiwurflinie, während er den Ball wirft.
- c) verfehlt der Ball den Ring.

Regelung

In allen drei Fällen kann kein Punkt erzielt werden. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-20

Beispiel

Beim Einwurf von A1 von der Mittellinie zu Beginn eines Viertels klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest.

Regelung

Dies ist eine Hochball-Situation. Der Einwurfpfeil ist sofort zugunsten Mannschaft B zu drehen. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B gemäß alternierendem Ballbesitz an deren Endlinie ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-21

Beispiel

Der Einwurfpfeil zeigt zugunsten Mannschaft A. In der Spielpause nach dem 1. Viertel wird A1 von B1 unsportlich gefoult. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Anschließend wird das 2. Viertel mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld begonnen, der Einwurfpfeil zugunsten Mannschaft A wird nicht gedreht. Nach dem Einwurf klemmt der Ball zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett im Vorfeld der Mannschaft A fest.

Regelung

Dies ist eine Hochball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz für Mannschaft A von der Endlinie in ihrem Vorfeld ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird gedreht, sobald der Einwurf von Mannschaft A beendet ist.

12-22

Festlegung

Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Ballkontrolle erlangen kann.

12-23 nicht anwendbar

12-24 **Festlegung**

Begeht eine Mannschaft während ihres Einwurfs gemäß **alternierendem** Ballbesitz eine Regelübertretung, verliert sie das Recht auf den **alternierenden** Ballbesitz.

12-25 **Beispiel**

Bei 4:17 auf der Spieluhr in einem Viertel und während eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz

- fährt Einwerfer A1 mit dem Ball in seinen Händen ins Spielfeld.
- hält A2 seine Hände über die Auslinie, bevor der Ball über die Linie eingeworfen wurde.
- benötigt Einwerfer A1 mehr als fünf Sekunden für seinen Einwurf.

Regelung

In allen drei Fällen begehen A1 bzw. A2 eine Einwurf-Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der ursprünglichen Einwurfstelle. Der Einwurfpfeil wird sofort zugunsten Mannschaft B gedreht.

12-26

Festlegung

Kommt es nach Ablauf der Wurfuhr zu einer Hochball-Situation und der Einwurfpfeil zeigt zugunsten der bisher angreifenden Mannschaft A, kann der Wechselnde Ballbesitz nicht angewendet werden. Mannschaft A hat eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen und Mannschaft B erhält Einwurf.

12-27

Beispiel

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Dann

- geht der Ball in den Korb.
- berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt der Ball den Ring.

Unmittelbar nach b) und c) wird ein Halteball gepfiffen.

Regelung

- Es hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B hinter ihrer Endlinie.
- Es gibt gemäß Stellung des Einwurfpfeils Einwurf nächst der Stelle, an der die Hochball-Situation entstand, mit 14 Sekunden (Mannschaft A), bzw. 24 Sekunden (Mannschaft B) auf der Wurfuhr.
- Es handelt sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung. Die Richtung des Einwurfpfeils ist nicht relevant. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, an der die Hochball-Situation entstand, mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

12-28

Beispiel

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Dann

- geht der Ball in den Korb.
- berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- verfehlt der Ball den Ring.

Unmittelbar danach wird ein Technisches Foul gegen A2 oder B2 verhängt.

Regelung

In allen drei Fällen wirft ein Spieler von Mannschaft A (für das Technische Foul

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

von B2) oder ein Spieler von Mannschaft B (für das Technische Foul von A2) einen Freiwurf ohne Aufstellung.

Bei a) hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Der Korb von A1 zählt. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von hinter ihrer Endlinie.

Bei b): Es gibt gemäß Stellung des Einwurfpeils Einwurf nächst der Stelle, an welcher der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Foul war, mit 14 Sekunden (Mannschaft A), bzw. 24 Sekunden (Mannschaft B) auf der Wurfuhr.

Bei c) handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung. Die Richtung des Einwurfpeils ist irrelevant. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, an welcher der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Foul war, mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

13.2.1

Situation 1

A1 bewegt sich mit dem Ball über das Spielfeld, indem er ihn mit den Fußrasten vor sich herschiebt oder indem er ihn mit dem Kopf dribbelt.

Regelung

Wird der Ball absichtlich auf diese Art und Weise von A1 gespielt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf **nächst der Stelle der Regelübertretung**. Berührt der Ball zufällig **den Rollstuhl** oder den Kopf des Spielers, so handelt es sich nicht um eine Regelübertretung.

13.2.2

Situation 2

A1 spielt den Ball vorsätzlich mit seinem Bein, während er sich im Kontakt mit dem Rollstuhl befindet.

Regelung

Es handelt sich um eine Regelübertretung.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 13

13-1

Festlegung

Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Es ist eine Regelübertretung, wenn ein Spieler den Ball

- zwischen die Beine klemmt.
- absichtlich mit dem Kopf, der Faust, den Beinen, den Füßen oder der Fußraste spielt.

Art.14 Ballkontrolle

14.1.3

Situation

Während A1 (mit Ball) auf den Korb zufährt, begeht A1 ein Foul an B1, und zwar

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball die Wurfhand verlassen hat. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft A **in diesem Viertel**.

Regelung

- a) B1 erhält keine Freiwürfe zugesprochen. Foul in Mannschaftsballkontrolle
- b) B1 erhält 2 Freiwürfe zugesprochen. Die Mannschaftsballkontrolle en-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

det, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.

14.1.4.1

Situation 1

A1, der in Ballbesitz ist, beginnt nach vorn zu kippen. Um zu verhindern, dass die Fußrasten den Boden berühren, stößt er sich mit dem Ball vom Boden ab und gewinnt eine stabile Position zurück.

Regelung

Legal. Das Abstützen mit dem Ball ist genauso zu werten wie das Abstützen mit der Hand, welches legal ist.

14.1.4.1

Situation 2

B1 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei verliert er die Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Während er auf dem Boden liegt, tippt er den Ball – noch innerhalb der Spielfeldgrenzen – zu seinem Mitspieler B2.

Regelung

Regelübertretung durch Mannschaft B. Der Ball wird Mannschaft A zum Einwurf von außen zuerkannt, und zwar nächst der Stelle der Regelübertretung.

14.1.4.2

Situation 1

A1 lehnt sich seitlich aus dem Rollstuhl, um in Ballbesitz zu gelangen. Dabei kippt der Rollstuhl zur Seite, so dass ein großes und ein kleines Rad den Boden verlassen.

Regelung

Das ist legal, solange nicht irgendein Teil des Rahmens den Boden berührt.

14.1.4.2

Situation 2

Ein Spieler mit Ballbesitz beginnt mit dem Rollstuhl nach vorn zu kippen. Kurz bevor irgendein Teil seines Rollstuhls außer den Rädern / Überkipprollen den Boden berühren, tippt er den Ball auf den Boden. Nachdem ein beliebiger Teil des Rollstuhls den Boden berührt hat, richtet er sich selbst und den Stuhl wieder auf und beginnt wieder mit dem Dribbling.

Regelung

Es handelt sich um eine Regelübertretung, da der Spieler die Ballkontrolle nicht verloren hat.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 14

14-1

Festlegung

Die Mannschaftsballkontrolle beginnt, wenn ein Mannschaftsmitglied die Kontrolle über einen belebten Ball hat, indem er den Ball hält oder dribbelt, oder ihm der belebte Ball für einen Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung steht.

14-2

Beispiel

Unabhängig davon, ob die Spieluhr steht oder nicht, verzögert ein Spieler nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich, den Ball zum Einwurf oder für einen Freiwurf aufzunehmen.

Regelung

Der Ball wird belebt und die Mannschaftsballkontrolle beginnt, sobald der Schiedsrichter den Ball an der Einwurfstelle oder Freiwurflinie niederlegt.

14-3

Nicht anwendbar

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15.1.2

Kommentar

Im Rollstuhlbasketball ist es nicht einfach, den Beginn der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu erkennen. Der Wurfbeginn muss exakt vom Schiedsrichter identifiziert werden. Er schließt die Beobachtung der normalen **Hand-, Arm- und Körperbewegungen** ein, unmittelbar bevor der Ball die Hand zum Wurf verlässt.

Vergleichbar mit dem Sprung im Fußgängerbasketball schließt der Wurfversuch im Rollstuhlbasketball häufig Bewegungen des Rollstuhls mit ein. Diese werden niemals sehr umfangreich sein. Erfolgt aber ein Foul nach dem Beginn einer normalen Korbwurfaktion, welche die Bewegungen des Rollstuhls einschließt, so ist es als Foul an einem Spieler in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu werten.

15.1.2

Situation

A1 fährt in die Nähe des Korbes und erhält an den ausgestreckten Armen von B1 vorbei einen hüfthohen Pass. B1 führt seine Arme sofort nach unten und verursacht Kontakt mit A1 in dem Augenblick, als A1 beginnt, seine Wurfhand nach oben zum Korb zu bewegen, jedoch nicht notwendigerweise mit der klassisch abgewinkelten Haltung des Handgelenks.

Regelung

Gegen B1 wird ein Foul verhängt. A1 werden 2 Freiwürfe zugesprochen.

Begründung

Bei den ersten Anzeichen dafür, dass die Arme in Richtung Korb bewegt werden, ist ein Foul (am Werfer) zu verhängen. Diese Situation ist analog zum Fußgängerbasketball zu entscheiden, wenn dort ein Spieler einen Pass in den Lauf erhält und zum Korb springt, um einen Unterhandwurf auszuführen. Dieser Spieler hat seine Hand auch nicht in der klassischen Wurfhaltung abgewinkelt. Trotzdem wird in einer solchen Situation ein Foul als Foul am Werfer gewertet, weil der Spieler durch seine Sprungaktion die Absicht unterstreicht, einen Korbwurf ausführen zu wollen. Die Absicht des Rollstuhlbasketballspielers, einen Korbwurf auszuführen, ist nicht so leicht zu erkennen, da er nicht springen kann. Besondere Aufmerksamkeit ist daher auf die Aufwärtsbewegung des Arms (der Arme) zu richten.

15.1.3

Kommentar

Die kontinuierliche Bewegung bei der Korbwurfaktion ist die Bewegung, die üblicherweise einem Wurf vorausgeht und Körper-, Arm-, **Hand- oder Rollstuhl-**bewegungen einschließt, die normalerweise beim Korbwurf benötigt werden. Sie schließt allerdings das Tippen des Balles beim Hochball oder das Schlagen des Balles beim Rebound nicht mit ein (s. Art. 24.1.3).

15.1.3

Situation 1

Wird durch das Foul an einem Spieler, der sich in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung befindet, der Ball sofort zum toten Ball?

Regelung

Nein, vorausgesetzt die kontinuierliche Bewegung wird nicht unterbrochen. Der Wurfversuch endet erst, wenn der Ball die Hand verlassen hat und die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist. Wird jedoch die kontinuierliche Bewegung unterbrochen, wird der Ball sofort zum toten Ball (s. Art. 10.4).

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

15.1.3

Situation 2

A1 fährt und / oder dribbelt in die begrenzte Zone, um einen Korbleger auszuführen. Während er noch in Bewegung ist, beendet A1 das Dribbling. Er nimmt den Ball auf, um sich auf den Wurf vorzubereiten oder um einen letzten Schub durchzuführen. Dabei wird A1 von B1 gefoult.

- a) Die kontinuierliche Korbwurfbewegung von A1 wird nicht unterbrochen und der Wurf ist erfolgreich.
- b) A1 beendet beim Foul die Wurfbewegung, beginnt jedoch einen zweiten Versuch, der erfolgreich ist.

Regelung

- a) Der Korb zählt und A1 erhält einen Bonus-Freiwurf, weil die kontinuierliche Wurfbewegung nicht unterbrochen wurde (s. Art. 10.4).
- b) Der Ball ist tot, sobald die ursprüngliche Wurfbewegung unterbrochen wird. Der erzielte Korb zählt nicht. A1 erhält 2 Freiwürfe.

15.1.3

Situation 3

In der Wurfaktion wird A1 von B1 gefoult. A1 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende des Viertels, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A1 den Wurf, der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

Regelung

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A1 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B1 wird ein Foul angeschrieben und A1 erhält 2 (oder 3) Freiwürfe (s. Interpretation Art. 10.4 Situation 1).

15.1.3

Situation 4

A1 beginnt einen Feldkorbversuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird sein Mitspieler A2 von B1 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. Der Wurfversuch von A1 ist erfolgreich.

Regelung

Der Feldkorb von A1 zählt. Zusätzlich erhält A2 2 Freiwürfe zugesprochen.

15.1.3

Situation 5

A1 beginnt einen 3-Punkte-Korbwurf-Versuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, begeht A2 ein Offensivfoul an B1. Der Wurf von A1 ist erfolgreich.

Regelung

A2 wird ein Foul angeschrieben. Der Ball wird im Augenblick des Fouls zum toten Ball, daher kann der Korb nicht zählen. (s. Art. 14.3) Das Spiel wird mit Einwurf von außen in Verlängerung der Freiwurflinie für Mannschaft B fortgesetzt. (s. Art. 17.2.6)

Zusätzliche Informationen zu Artikel 15

15-8

Festlegung

Wenn sich ein Spieler in der Korbwurfaktion befindet und nach dem Foul den Ball passt, gilt der Spieler als nicht mehr in der Korbwurfaktion befindlich.

15-9

Beispiel

A1 wird bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Nach dem Foul passt A1 den Ball zu A2.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Als A1 den Ball zu A2 passte, endete die Korbwurfaktion und A1 gilt nicht mehr als Korbwerfer. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, wo das Foul geschah.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

16.2.1

Situation 1

Während eines 3-Punkte-Korbwurf-Versuchs von A1 befinden (befindet) sich seine Vorderräder (sein Vorderrad) auf der 3-Punkte-Linie.

Regelung

Legal. Die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen (darf) sich auf und auch jenseits der 3-Punkte-Linie befinden. Der Ball muss die Hände von A1 verlassen haben, bevor die großen Räder die 3-Punkte-Linie berühren, sonst können nur 2 Punkte erzielt werden.

16.2.1

Situation 2

A1 wird beim 3-Punkte-Korbwurf-Versuch von B1 an der Fußraste gefoult, die in den 2-Punkte-Feldkorb-Bereich hineinragt. Keins der großen Räder befindet sich im 2-Punkte-Feldkorb-Bereich.

Regelung

B1 wird das Foul angeschrieben. Ist der Wurf erfolgreich, werden A1 die 3 Punkte angeschrieben und er erhält zusätzlich 1 Freiwurf. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden dem gefoulten Werfer 3 Freiwürfe zugesprochen.

16.2.5

Festlegung 1

Korbwurf in den letzten Sekunden: Die Spieluhr muss 0:00.3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten Freiwurf den Ball sichern und einen gültigen Korbwurfversuch ausführen kann.

16.2.5

Festlegung 2

Wenn die Spieluhr 0:00.2 oder 0:00.1 (2/10 oder 1/10 Sekunden) anzeigt, kann ein gültiger Korb nur durch einen direkten Tipp erzielt werden.

16.2.5

Situation 1

Die Spieluhr steht auf 0:00.2 (2/10 Sekunden), als A1 nach einem Einwurf von A2 den Ball fängt dann auf den Korb wirft, bevor das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Schluss-Signal und dann geht der Ball in den Korb.

Regelung

Der Korb zählt nicht.

16.2.5

Situation 2

Mit 0:00.2 (2/10 Sekunden) auf der Spieluhr tippt A1 den Ball nach Einwurf durch A2 direkt in Richtung Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode, danach geht der Ball in den Korb.

Regelung

Der Korb zählt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Zusätzliche Informationen zu Artikel 16

- 16-1** **Festlegung**
Die Anzahl der Punkte für einen Feldkorb hängt von der Stelle auf dem Spielfeld ab, von der aus geworfen wird. Ein Korberfolg, der aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich erzielt wird, zählt 2 Punkte, ein Korberfolg aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt 3 Punkte. Ein Korberfolg wird der Mannschaft gutgeschrieben, die diesen Korb angreift.
- 16-2** **Beispiel**
A1 wirft aus dem 3-Punkte-Bereich auf den Korb. Der steigende Ball wird legal von einem Spieler berührt, der sich im 2-Punkte-Bereich befindet. Der Ball geht in den Korb.
- Regelung**
A1 erhält drei Punkte, da sein Korbwurf aus dem 3-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-3** **Beispiel**
A1 wirft aus dem 2-Punkte-Feldkorb-Bereich auf den Korb. Als der Ball im Aufwärtsflug ist, wird er legal von B1 berührt, der sich mit den großen Rädern im 3-Punkte-Feldkorb-Bereich befindet. Der Ball geht anschließend in den Korb.
- Regelung**
A1 erhält zwei Punkte, da sein Korbwurf aus dem 2-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-4** **Beispiel**
Zu Beginn eines Viertels verteidigt A1 seinen Korb, als B1 irrtümlich auf seinen eigenen Korb dribbelt und den Ball in den Korb wirft.
- Regelung**
Die zwei Punkte werden dem Mannschaftskapitän von Team A auf dem Feld angeschrieben.
- 16-5** **Festlegung**
Geht der Ball in den gegnerischen Korb, hängt die Anzahl der Punkte von der Stelle auf dem Spielfeld ab, von wo aus der Ball die Hände des Spielers verlassen hat. Der Ball kann direkt oder indirekt in den Korb gehen oder bei einem Pass einen Spieler oder das Spielfeld berühren, bevor er in den Korb geht.
- 16-6** **Beispiel**
A1 passt den Ball aus dem 3-Punkte-Feldkorb-Bereich.
(a) Der Ball geht direkt in den Korb.
(b) Der Ball berührt im 2- oder 3-Punkte-Feldkorb-Bereich der Mannschaft A irgendeinen Spieler auf dem Spielfeld und geht dann in den Korb.
- Regelung**
In beiden Fällen zählt der Korb drei Punkte für A1, da sein Pass aus dem 3-Punkte-Bereich erfolgte.
- 16-7** **Beispiel**
A1 wirft aus dem 3-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, berührt er das Spielfeld im 2-Punkte-Bereich der Mannschaft A und geht dann in den Korb.
- Regelung**
Der Korb zählt drei Punkte für A1, da er aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

16-8

Beispiel

A1 wirft aus dem 3-Punkte-Bereich auf den Korb und wird dabei von B1 gefoult. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.

Regelung

Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Deshalb wird er mit dem Schiedsrichterpfiff sofort zum toten Ball. A1 erhält drei Freiwürfe.

16-9

Beispiel

A1 wirft aus dem 3-Punkte-Bereich auf den Korb. Nachdem der Ball die Hände von A1 verlassen hat, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels. Der Ball berührt das Spielfeld und geht dann in den Korb.

Regelung

Der Korb zählt nicht. Ein Korbwurf endet, sobald der Ball das Spielfeld berührt. Deshalb wird er mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts sofort zum toten Ball.

16-10

Beispiel

Nach einem Einwurf von A1 im Vorfeld der Mannschaft A wird der Ball von einem Spieler im 3-Punkte-Bereich legal berührt und geht dann in den Korb.

Regelung

Der Korb zählt zwei Punkte, da sich der Einwerfer nicht im 3-Punkte-Bereich, sondern außerhalb des Spielfelds befand. Die Ballberührung ist legal. Der Korb kann nur 3 Punkte zählen, wenn er auf dem Feld hinter der 3-Punkte-Linie geworfen oder gepasst wird.

16-11

Festlegung

Berührt ein Spieler nach einem Einwurf oder dem Rebound nach einem letzten Freiwurf den Ball, vergeht immer etwas Zeit, bis der Ball bei einem Korbwurf die Hand wieder verlässt. Hierauf ist insbesondere kurz vor Ende einer Spielperiode zu achten.

Für die Ausführung eines solchen Korbwurfs vor dem Ende einer Spielperiode muss es eine Mindestzeit geben. Zeigt die Spieluhr noch 0:00.3 (drei Zehntel) Sekunden oder mehr an, **entscheiden die Schiedsrichter**, ob der Ball die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Werden jedoch nur noch 0:00.2 oder 0:00.1 (zwei oder ein Zehntel) Sekunden angezeigt, kann ein Korb nur zählen, wenn er von einem sich in der Luft befindlichen Spieler durch einmaliges Tippen erzielt wird, **vorausgesetzt die Hände des Spielers berühren den Ball nicht mehr, wenn die Spieluhr oder Wurfuhr 0:00.0 zeigen.**

16-12

Beispiel

Mannschaft A erhält einen Einwurf mit noch

a) 0:00.3

b) 0:00.2 oder 0:00.1

auf dem Display der Spieluhr.

Regelung

Im Fall a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Im Fall b) kann ein Korb nur zählen, wenn der Korb durch Tippen **des** Balles, während er in der Luft ist, erzielt wird.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

16-13

nicht anwendbar

16-14

Festlegung

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

- die verteidigende Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel eine Auszeit nach einem gegnerischen Korberfolg beantragt, oder
- die Spieluhr im vierten Viertel oder in der Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt,

soll die Spieluhr gestoppt werden, wenn der Ball wie im folgenden Bild gezeigt wird, **im Korb verbleibt oder** klar den Korb passiert hat.

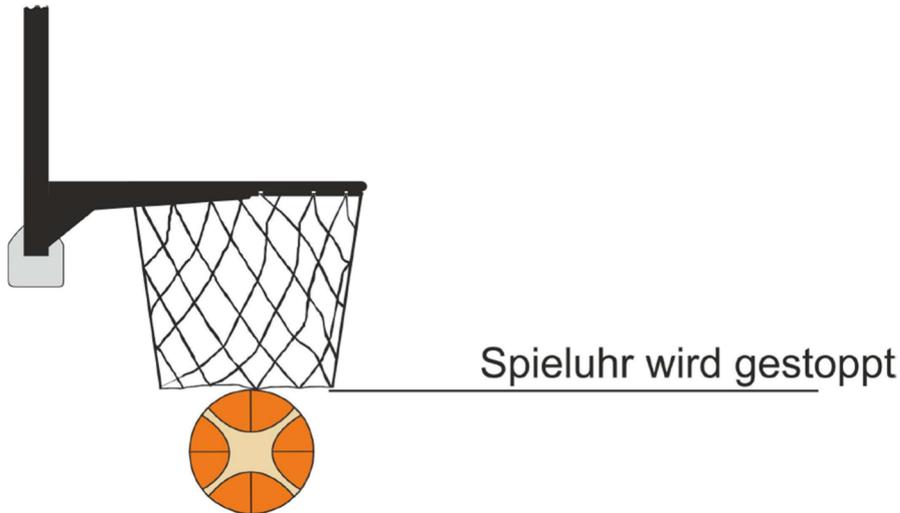


Abbildung: Ein Korb ist erzielt

16-15

Beispiel

Bei 2:02 auf der Spieluhr im 4. Viertel fällt der Ball nach einem Korb von A1 durch den Korb. Bei 2:00 auf der Spieluhr ist B1 bereit für den Einwurf von der Endlinie.

Regelung

Der Korb wurde bei mehr als 2:00 auf der Spieluhr erzielt. Deshalb wird die Spieluhr nicht gestoppt.

Art. 17

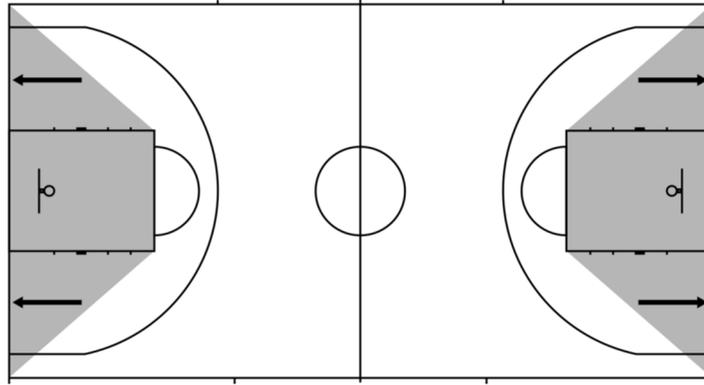
Einwurf

17.1

Kommentar

Um zu entscheiden, ob der Ball nach einer Regelverletzung von der Seitenlinie oder von der Endlinie einzuwerfen ist, wird jeweils eine gedachte Linie von den Enden der Freiwurflinie zur nächsten Spielfeldecke gezogen.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN



17.2

Kommentar

Es gibt Situationen, in denen der Schiedsrichter den Ball dem Einwurfer von außen an der Endlinie übergeben bzw. in anderer Form zur Verfügung stellen muss:

- nach einer Auszeit, die einem gültigen 2- oder 3-Punkte-Feldkorb folgt.
- nach einer legalen Spielunterbrechung infolge der Verletzung eines Spielers oder eines Schiedsrichters, falls der Ball normalerweise von der Endlinie aus wieder ins Spiel gebracht worden wäre.
- wenn der Schiedsrichter nach einem gültigen Feldkorb glaubt, das Spiel durch die Ballübergabe schneller fortsetzen zu können.
- wenn nach einem Doppelfoul oder nach gegeneinander aufgerechneten Fouls (gemäß Artikel 42) der Einwurf an der Grundlinie erfolgt.
- wenn der Ball im Vorfeld bleibt.

17.2.4

Festlegung

2:00 Minuten oder weniger auf der Spieluhr im letzten Viertel oder jeder Verlängerung: Die Mannschaft A, der ein Einwurf im Rückfeld zusteht, nimmt eine Auszeit. Der Trainer von Mannschaft A hat das Recht zu entscheiden, wo der Einwurf nach der Auszeit stattfinden soll. Wenn der Einwurf

- von der Einwurflinie in seinem Vorderfeld stattfinden soll, wird die Spieluhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.
- von der Grundlinie in seinem Rückfeld stattfinden soll, wird die Spieluhr auf 24 Sekunden eingestellt.

17.2.4

Situation

Mit 1:45 Sekunden auf der Spieluhr begeht B1 im vierten Viertel ein unsportliches Foul an A1, der in seinem Rückfeld dribbelt. Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Danach führt A1 2 Freiwürfe aus, anschließend steht Mannschaft A der Ball zum Einwurf zu.

Regelung

Der Einwurf von Mannschaft A findet an der Einwurflinie in Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr statt.

17.3.1

Kommentar

Nachdem der Ball dem Einwurfer zur Verfügung gestellt worden ist, darf er seinen Rollstuhl an der Seiten- bzw. Endlinie jeweils höchstens 1 Meter nach links oder rechts in Bezug auf die vom Schiedsrichter bezeichnete Einwurfstelle bewegen. Nach hinten - senkrecht zur Auslinie – darf sich der Einwurfer beliebig weit vom Spielfeld entfernen.

17.3.2

Situation

A1 hat den Ball beim Einwurf zu A2 gepasst. Danach hindert B1 den Einwurfer A1 daran, auf das Spielfeld zurückzufahren, indem er auf seinem Platz gegen-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

über dem Einwerfer in der Nähe der Seitenlinie stehen bleibt. A1 versucht, außerhalb des Feldes nach vorn zu fahren, um weiter vorn auf das Spielfeld zu gelangen. Doch B1 hindert ihn daran, indem er ihm auf dem Spielfeld parallel zur Seitenlinie folgt.

Regelung

Die Aktion von B1 entspricht nicht dem Geist des Spiels. B1 wird verwarnet, die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für die gesamte Mannschaft für den Rest des Spiels. Nach der Verwarnung kann (s. Art. 47.3 der Regeln) bei Wiederholung durch einen Spieler von Mannschaft B ein technisches Foul verhängt werden. A1 muss erlaubt werden, an der Stelle auf das Spielfeld zu fahren, an der der Ball zur Verfügung gestellt wurde.

17.3.3

Situation 1

Als der Schiedsrichter den Ball an A1 zum Einwurf übergeben will, bemerkt er, dass A2 die begrenzte Zone **noch nicht verlassen hat**.

Regelung

Der Schiedsrichter fordert A2 auf, die begrenzte Zone zu verlassen, bevor er den Ball an A1 übergibt (**präventives Schiedsrichtern**).

17.3.3

Situation 2

Unmittelbar bevor der Schiedsrichter dem Spieler A1 den Ball zum Einwurf übergibt, **fährt A2** in die begrenzte Zone.

Regelung

Regelübertretung durch A2. Einwurf für Mannschaft B an der gleichen Stelle, an der der Ball von A1 eingeworfen werden sollte.

17.3.3

Situation 3

Unmittelbar nach der Ballübergabe an den Einwerfer A1 fährt A2 in die begrenzte Zone. A1 ist noch in Ballbesitz.

Regelung

Legal. A2 darf in die begrenzte Zone fahren, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 17

17-1

Festlegung 1

Während des Einwurfs darf kein anderer Spieler irgendeinen Körperteil über der Auslinie haben.

Bevor beim Einwurf der Ball die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen hat, kann es vorkommen, dass bei der Einwurfbewegung der Ball in den Händen des Einwerfers die gedachte Wand über der Grenzlinie, die das Spielfeld vom Aus trennt, durchbricht. In einem solchen Fall hat weiterhin der Verteidiger die Verantwortung dafür, dass er die Einwurfregeln nicht verletzt. Er darf den Ball, der sich noch in der Hand des Einwerfers befindet, nicht berühren.

17-2

Beispiel

Im dritten Viertel erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld. Während A1 den Ball hält,

- a) **geraten seine Hände über die Auslinie, so dass sich der Ball über dem Spielfeld befindet. B1 greift sich den Ball aus den Händen von A1 oder tippt den Ball aus dessen Händen, ohne dabei Kontakt mit A1 zu verursachen.**
- b) **bewegt B1 seine Hände über die Auslinie auf A1 zu, um dessen Pass zu**

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

A2 zu verhindern.

Regelung

In beiden Fällen stört B1 den Einwurf und verzögert damit die Spielfortsetzung. Dies ist eine Regelübertretung wegen Spielverzögerung. Zusätzlich ist B1 zu verwarnen und diese Verwarnung seinem Trainer mitzuteilen. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall oder bei einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B ist ein Technisches Foul zu verhängen. Der Einwurf wird wiederholt und erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-3

Beispiel

Im 3. Viertel erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld. Während Einwerfer A1 den Ball hält, bewegt B1 seine Hände über die Auslinie bei

- a) 7 Sekunden
 - b) 17 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Regelung

B1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung. Zusätzlich ist B1 zu verwarnen und diese Verwarnung seinem Trainer mitzuteilen. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler der Mannschaft B für die restliche Spielzeit. Im Wiederholungsfall einer ähnlichen Aktion durch einen Spieler der Mannschaft B ist ein Technisches Foul zu verhängen. Der Einwurf wird wiederholt mit

- a) 14 Sekunden
- b) 17 Sekunden

für Mannschaft A auf der Wurfuhr.

17-4

Festlegung

Bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung darf kein Verteidiger mit einem Teil seines Körpers über die Auslinie, um einen Einwurf zu stören.

17-5

Beispiel

Bei 54 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Mannschaft A Einwurf. Bevor er den Ball dem Einwerfer A1 übergibt, zeigt der Schiedsrichter B1 das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“. Danach bewegt B1 seinen Körper oder Rollstuhl über die Auslinie auf A1 zu, bevor dieser eingeworfen hat.

Regelung

Gegen B1 ist ein Technisches Foul zu verhängen.

17-6

Beispiel

Bei 51 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat Mannschaft A Einwurf. Bevor er den Ball dem Einwerfer A1 übergibt, unterlässt der Schiedsrichter das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“. Danach bewegt B1 seinen Körper über die Auslinie auf A1 zu, bevor dieser eingeworfen hat.

Regelung

Da der Schiedsrichter vor der Ballübergabe an A1 nicht das warnende Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ machte, unterbricht er das Spiel mit einem Pfiff und verwarnet B1. Diese Verwarnung ist auch dem Trainer B mitzuteilen und gilt für ähnliches Verhalten bis zum Spielende für alle Spieler dieser Mannschaft. Ein erneutes oder ähnliches Verhalten dieser Art kann zu einem Technischen Foul führen. Der Einwurf von A1

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

wird mit dem warnenden Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ wiederholt.

17-7

Festlegung

Bei einem Einwurf muss der Einwerfer den Ball einem Mitspieler auf dem Spielfeld zupassen, er darf ihn nicht übergeben.

17-8

Beispiel

Einwerfer A1 übergibt den Ball an A2, der sich auf dem Spielfeld befindet.

Regelung

A1 begeht eine Einwurf-Regelübertretung, da bei einem legalen Einwurf der Ball die Hände des Einwerfers verlassen muss. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von der ursprünglichen Einwurfstelle.

17-9

Festlegung

Während der Ausführung eines Einwurfs darf kein anderer Spieler irgendeinen Teil seines Körpers oder seines Rollstuhls über der Auslinie haben, bis der Ball in das Spielfeld eingeworfen ist.

17-10

Beispiel

Nach einer Regelverletzung erhält A1 vom Schiedsrichter den Ball zum Einwurf, worauf A1 den Ball

- a) auf den Boden legt und A2 ihn aufnimmt.
- b) außerhalb des Spielfelds an A2 übergibt.

Regelung

A2 begeht in beiden Fällen eine Regelübertretung, da er sich vom Spielfeld über die Auslinie begibt, bevor der Ball über diese Linie eingeworfen wurde.

17-11

Beispiel

Mannschaft A erzielt einen Korb oder trifft einen letzten Freiwurf, worauf Mannschaft B eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit erhält Einwerfer B1 hinter seiner Endlinie den Ball vom Schiedsrichter, worauf B1 den Ball

- a) auf den Boden legt und B2 ebenfalls hinter seiner Endlinie ihn aufnimmt.
- b) an B2 übergibt, der sich ebenfalls hinter der Endlinie befindet.

Regelung

Legal in beiden Fällen. Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder erfolgreichen letzten Freiwurf besteht die einzige Beschränkung für Mannschaft B darin, dass der Ball innerhalb von 5 Sekunden eingeworfen werden muss.

17-12

Festlegung

Nimmt in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, hat der Trainer am Ende der Auszeit das Recht zu entscheiden, ob der Einwurf im von der Einwurfmarkierung im Vorfeld oder Rückfeld seiner Mannschaft stattfindet. Nach einem erfolgreichen Korb oder letzten Freiwurf muss der Trainer bei einer Vorverlagerung des Einwurfs von der Einwurfmarkierung im Vorfeld entscheiden, ob der Einwurf auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber ausgeführt wird.

Nach einem Foul, einer Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) oder einer Hochballsituation wird der Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld von derselben Seite (Anschreibertisch oder gegenüber) wie der ursprüngliche Einwurf ausgeführt.

Der Einwurf nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul oder nach

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

einer Gewalttätigkeit wird nach einer Auszeit an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch durchgeführt. Die vom Trainer getroffene Entscheidung ist endgültig und unumkehrbar. Ein anschließender Antrag nach einer weiteren Auszeit in der derselben Uhr-Stopp-Phase, den Einwurfort zu verändern, kann an der zuerst getroffenen Entscheidung nichts ändern.

17-13

Beispiel

In der letzten Spielminute dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung

Spätestens zum Ende der Auszeit muss der 1. Schiedsrichter den Trainer A fragen, wo der Einwurf erfolgen soll. Trainer A muss laut „Vorfeld“ oder „Rückfeld“ sagen und gleichzeitig mit dem Arm in die angegebene Richtung (Vor- oder Rückfeld) des Einwurforts zeigen. Die Entscheidung des Trainers ist endgültig und unumkehrbar. Anschließend informiert der 1. Schiedsrichter den Trainer der anderen Mannschaft über die Entscheidung.

Erfolgt der Einwurf im Vorfeld, wird er von der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite des Spielfelds ausgeführt, an der der Ball ins Aus getippt wurde.

Das Spiel darf erst dann mit dem Einwurf A weitergehen, wenn die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld eindeutig erkennen lassen, dass ihnen der Einwurfort bewusst ist.

17-14

Beispiel

Bei 44 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und 17 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 den Ball in Höhe der Einwurfmarkierung im Rückfeld der Mannschaft A auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber ins Aus schlägt. Anschließend nimmt

- Mannschaft B eine Auszeit.
- Mannschaft A eine Auszeit.
- zunächst Mannschaft B und dann Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt)

Regelung

Das Spiel geht weiter mit Einwurf A

- nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der Einwurfmarkierung in ihrem Rückfeld und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.
- und (c) an der von Trainer A entschiedenen Stelle, also entweder an der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite, an der der Ball ins Aus ging, also auf der Seite des Anschreibertischs oder gegenüber, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Bei einem Einwurf im Rückfeld, der auf der Seite des Ausballs stattfinden muss, gibt es 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-15

Beispiel

Bei noch 57 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel wirft A1 zwei Freiwürfe. Beim 2. Freiwurf berührt A1 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der SR pfeift Regelübertretung. Mannschaft B verlangt Auszeit.

Regelung

Entscheidet sich Trainer B nach der Auszeit für Einwurf im

- Vorfeld, wird der Einwurf von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt und seine Mannschaft erhält 14 Sekunden
- Rückfeld, wird der Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie gegenüber

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

dem Anschreibertisch ausgeführt und seine Mannschaft erhält 24 Sekunden

17-16

Beispiel

Bei 26 Sekunden Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 seit 6 Sekunden in seinem Rückfeld gedribbelt, als

- B1 den Ball ins Aus tippt.
- B1 das 3. Foul für Mannschaft B in diesem Viertel begeht. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, erhält seine Mannschaft in beiden Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Erfolgt der Einwurf im Vorfeld, wird er von der Einwurfmarkierung im Vorfeld auf derselben Seite des Spielfelds ausgeführt, an der das Spiel gestoppt wurde.

Entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Rückfeld, erhält seine Mannschaft im Fall

- 18 Sekunden
- 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-17

Beispiel

Bei 1:24 Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 den Ball in sein Vorfeld gedribbelt. B1 tippt den Ball in das Rückfeld von Mannschaft A, wo irgendein Spieler von Mannschaft A den Ball weiterdribbelt. B2 tippt nun den Ball auf der Seite des Anschreibertischs ins Aus (Rückfeld von Mannschaft A), während noch

- 6 Sekunden
- 17 Sekunden

auf der Wurfuhr für Mannschaft A stehen. Mannschaft A wird nun eine Auszeit gewährt.

Regelung

Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, wird er auf der Seite des Anschreibertischs ausgeführt und seine Mannschaft erhält

- 6 Sekunden
- 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im Rückfeld, wird er auf der Seite des Anschreibertischs an der Stelle ausgeführt, an der der Ball ins Aus gegangen ist, und seine Mannschaft erhält

- 6 Sekunden
- 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-18

Beispiel

Bei 48 Sekunden Restspielzeit in der 4. Spielperiode hat A1 den Ball in sein Vorfeld gedribbelt. B1 tippt den Ball in das Rückfeld von Mannschaft A. Dort beginnt A2 erneut ein Dribbling in der Nähe der Seite des Anschreibertischs, als B2 an dem Dribbler ein Foul begeht. Dies ist das 3. Mannschaftsfoul von Mannschaft B während noch

- 6 Sekunden
- 17 Sekunden

auf der Wurfuhr für Mannschaft A stehen. Mannschaft A wird nun eine Auszeit gewährt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Entscheidet sich der Trainer in beiden Fällen nach der Auszeit für Einwurf im Vorfeld, wird der Einwurf auf der Seite des Anschreibertischs ausgeführt und seine Mannschaft erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Beim Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-19

Beispiel

Bei 1:32 auf der Spieluhr im 4. Viertel ist Mannschaft A seit fünf Sekunden in Ballkontrolle, als A1 und B1 im Rückfeld der Mannschaft A wegen gegenseitiger Tätlichkeit disqualifiziert werden. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung

Die Strafen für die Disqualifizierenden Fouls heben sich auf. Mannschaft A steht ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu. Entscheidet sich jedoch Trainer A nach der Auszeit für Einwurf von der Einwurfmarkierung in seinem Vorfeld, erhält seine Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Entscheidet er sich für Einwurf in seinem Rückfeld, bleiben die 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-20

Beispiel

Bei 1:29 auf der Spieluhr im 4. Viertel und bei 19 Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als A6 und B6 bei einer Gewalttätigkeit wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung

Die Strafen für beide Disqualifikationen heben sich auf. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball bei Ausbruch der Gewalttätigkeit war und mit 19 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-21

Beispiel

Bei 1:18 auf der Spieluhr im 4. Viertel steht Mannschaft A ein Einwurf in ihrem Rückfeld zu, als Trainer A eine Auszeit nimmt. Nach der Auszeit entscheidet sich Trainer A für Einwurf im Vorfeld und nun nimmt Trainer B eine Auszeit.

Regelung

Die ursprüngliche Entscheidung von Trainer A für Einwurf im Vorfeld kann innerhalb dieser Uhr-Stopp-Phase nicht mehr geändert werden, selbst dann nicht, wenn Trainer A vor dem Einwurf noch eine 2. Auszeit nehmen würde.

17-22

Festlegung

Zu Beginn aller Spielabschnitte außer dem 1. Viertel findet der Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Kampfgericht statt. Der Einwerfer muss mit je einem großen Rad auf beiden Seiten der Mittellinie stehen. Begeht der Einwerfer eine Regelübertretung, erhält die andere Mannschaft Einwurf von derselben Stelle, also auch von der Mittellinie. Wird jedoch auf dem Spielfeld eine Regelverletzung direkt auf der Mittellinie begangen, wird der Einwurf im Vorfeld unmittelbar neben der Mittellinie ausgeführt.

17-23

Beispiel

Zu Beginn eines Viertels begeht Einwerfer A1 an der Mittellinie eine Regelübertretung.

Regelung

Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle und mit 10:00 auf der Spieluhr und 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwerfer darf zu einem Mitspieler

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

auf jeder Stelle des Spielfelds passen. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

17-24

Beispiel

Zu Beginn eines Viertels passt Einwerfer A1 an der Mittellinie zu A2, der den Ball berührt, bevor er ins Aus geht, und zwar im

- a) Vorfeld
 - b) Rückfeld
- der Mannschaft A.

Regelung

Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle des Ausballs, in ihrem

- a) Rückfeld und mit 24 Sekunden
 - b) Vorfeld und mit 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

Der Einwurf von A1 endet, sobald A2 den Ball berührt. Der Einwurfpfeil wird zugunsten Mannschaft B gedreht.

17-25

Beispiel

Folgende Regelübertretungen können auf dem Spielfeld direkt an der Mittellinie begangen werden:

- a) A1 verursacht einen Ausball.
- b) A1 begeht ein Offensiv-Foul.
- c) A1 begeht einen Schubfehler.

Regelung

In allen drei Fällen wirft Mannschaft B in ihrem Vorfeld nächst der Mittellinie ein und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-26

Festlegung

Nach einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul wird der Einwurf immer von der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft ausgeführt.

17-27

Beispiel

A1 begeht in der Pause zwischen dem 1. und 2. Viertel ein Unsportliches Foul an B1.

Regelung

Vor Beginn des 2. Viertels wirft B1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Viertel beginnt mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfeil wird nicht gedreht.

17-28

Festlegung

Bei einem Einwurf können folgende Situationen vorkommen:

- a) *nicht anwendbar*
- b) Der eingeworfene Ball klemmt zwischen Korb und Spielbrett fest. Dadurch entsteht eine Hochball-Situation.

17-29

nicht anwendbar

17-30

Beispiel

Der von A1 eingeworfene Ball klemmt zwischen gegnerischem Korb und Spielbrett fest.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Dies ist eine Hochball-Situation und das Spiel geht weiter gemäß Wechselndem Ballbesitz. Steht dieser Einwurf

- Mannschaft A zu, erhält Mannschaft A Einwurf von der gegnerischen Endlinie in der Nähe, aber nicht direkt hinter dem Spielbrett und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Mannschaft B zu, erhält Mannschaft B Einwurf von ihrer Endlinie in der Nähe, aber nicht direkt hinter dem Spielbrett und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-31

Festlegung

Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht, darf er den Ball nicht im Spielfeld auf tippen und dann als erster wieder berühren, bevor ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt.

17-32

Beispiel

Einwerfer A1 tippt den Ball so auf, dass er

- a) das Spielfeld
 - b) den Boden im Aus
- berührt und fängt danach den Ball.

Regelung

- a) Einwurf-Regelübertretung durch A1. Sobald der Ball die Hände des Einwerfers verlassen hat und das Spielfeld berührt, darf er den Ball erst wieder berühren, wenn ihn ein anderer Spieler auf dem Spielfeld berührt hat.
- b) Bewegt sich der Einwerfer nicht mehr als insgesamt einen Meter, wenn er den Ball auf tippt und wieder fängt, ist seine Aktion legal und die fünf Sekunden für seinen Einwurf laufen weiter.

17-33

Festlegung

Hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen, darf der Ball nicht den Boden außerhalb des Spielfelds berühren.

17-34

Beispiel

A1 wirft den Ball in seinem

- a) Vorfeld
- b) Rückfeld

zu A2 auf dem Spielfeld ein, der Ball geht jedoch wieder ins Aus, ohne von einem Spieler berührt zu werden.

Regelung

Einwurf-Regelübertretung durch A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der ursprünglichen Einwurfstelle, also in ihrem

- a) Rückfeld und mit 24 Sekunden
 - b) Vorfeld und mit 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

17-35

Beispiel

A1 wirft den Ball zu A2 ein. A2 fängt den Ball, steht aber mit einem Rad oder einer Überkipprolle auf der Auslinie.

Regelung

Es handelt sich um eine Ausball-Regelübertretung durch A2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der A2 die Auslinie berührte.

17-36

Beispiel

A1 erhält Einwurf von der Seitenlinie

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- a) in seinem Rückfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.
- b) in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. Er darf den Ball nur zu einem Mitspieler ins Vorfeld passen.
- c) an der Mittellinie zu Beginn eines Spielabschnitts. Er darf den Ball an eine beliebige Stelle des Spielfelds passen.

Nachdem ihm der Ball zur Verfügung steht, macht A1 eine normale Bewegung zur Seite und verändert dadurch seine Position hinsichtlich des Vorfelds oder Rückfelds.

Regelung

In allen drei Fällen legale Aktion von A1. A1 behält seinen ursprünglichen Status hinsichtlich der Einwurfstelle bei, der festlegt, ob A1 nur ins Vorfeld oder auch ins Rückfeld einwerfen darf.

17-37

Festlegung

Beim Einwurf nach einem Korberfolg oder erfolgreichen letzten Freiwurf darf sich der Einwerfer an seiner Endlinie seitlich oder nach hinten bewegen und der Ball darf hinter der Endlinie zwischen Mitspielern gepasst werden, solange der Einwurf nicht länger als fünf Sekunden dauert.

17-38

Beispiel

Im 2. Viertel hat A1 nach einem Korb oder erfolgreichen letzten Freiwurf der Mannschaft B den Ball zum Einwurf an seiner Endlinie. Dabei

- a) streckt B2 seine Hände über die Endlinie aus, bevor der Ball in das Spielfeld eingeworfen wird.
- b) passt A1 zu A2, der sich ebenfalls hinter seiner Endlinie befindet. B2 streckt seine Hände über die Endlinie aus und berührt den Ball während des Passes.

Regelung

B2 ist wegen Spielverzögerung zu verwarnen. Über die Verwarnung von B2 ist Trainer B zu informieren, sie gilt für alle seine Mannschaftsmitglieder und bis zum Ende des Spiels. Jede nachfolgende ähnliche Aktion der Mannschaft B kann zu einem Technischen Foul führen. Der Einwurf wird wiederholt. Der beliebige Einwerfer der Mannschaft A darf sich erneut entlang der Endlinie bewegen, bevor er den Ball zu einem Mitspieler einwirft.

17-39

nicht anwendbar

17-40

nicht anwendbar

17-41

Festlegung

Nach dem Freiwurf für ein Technisches Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf nächst der Stelle, an der der Ball war, als das Technische Foul gepfiffen wurde, es sei denn, es liegt eine Hochball-Situation vor oder vor Beginn des 1. Viertels.

Wird das Technische Foul gegen die verteidigende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft bei Einwurf in ihrem Rückfeld 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Bei Einwurf in ihrem Vorfeld gilt für die Wurfuhr:

- Werden 14 Sekunden oder mehr angezeigt, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Zeit gestartet.
- Werden 13 Sekunden oder weniger angezeigt, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Die oben genannte Aussage bezüglich eines technischen Fouls, das gegen

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

das verteidigende Team verhängt wird, gilt nicht für Situationen gemäß Art. 31.2.2., wenn das Lifting daraus resultiert, einen Wurf eines Spielers in der Wurfbewegung zu blocken, und ein technisches Foul gegen den Täter verhängt wird.

Wird das Technische Foul gegen die angreifende Mannschaft gepfiffen, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Einwurf in ihrem Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Kommt es während derselben Uhr-Stopp-Phase zu einem Technischen Foul und eine Auszeit, ist zuerst die Auszeit durchzuführen und danach die Strafe für das Technische Foul. Nach einem oder mehreren Freiwürfen für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul geht das Spiel weiter mit Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-42

Beispiel

A2 dribbelt in seinem

- a) Rückfeld,
- b) Vorfeld,

als gegen A1 ein Technisches Foul verhängt wird.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

17-43

Beispiel

A2 dribbelt in seinem

- a) Rückfeld
- b) Vorfeld,

als gegen B1 ein Technisches Foul verhängt wird.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand als das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde. Ist dies in ihrem

- a) Rückfeld, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) Vorfeld, erhält sie die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, sofern diese 14 Sekunden oder mehr beträgt, bzw. 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit 13 Sekunden oder weniger beträgt.

17-44

Beispiel

Bei 1:47 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als gegen ihn ein Technisches Foul verhängt wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung

Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls gestoppt wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

17-45

Festlegung

Wird bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung gegen die angreifende Mannschaft ein Technisches Foul gepfiffen und nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, erhält die angreifende Mannschaft die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, falls der Einwurf in ihrem Rückfeld erfolgt. Findet der Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld statt, gilt für die

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Wurfuhr:

- Zeigt sie 14 Sekunden oder mehr, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.
- Zeigt sie 13 Sekunden oder weniger, wird sie mit der verbleibenden Zeit gestartet.

17-46

Beispiel

Bei 1:45 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und gegen ihn wird ein Technisches Foul verhängt. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung

Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt. Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-47

Beispiel

Bei 1:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld und begeht ein Technisches Foul. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, danach nimmt Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung

Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt. Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-48

Beispiel

Bei 1:41 auf der Spieluhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 einen Ausball verursacht. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit. Danach begeht A1 ein Technisches Foul.

Regelung

Spätestens zum Ende der Auszeit muss Trainer A den 1. Schiedsrichter über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld) informieren. Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A gemäß der Entscheidung ihres Trainers.

Bei Einwurf von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt bzw. die verbleibende Zeit, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt. Bei Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr.

17-49

Beispiel

Bei 58 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und im Rückfeld der Mannschaft A

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- a) nicht anwendbar
- b) foult B1 den Spieler A1 (3. Mannschaftsfoul B).
- c) tippt B1 den Ball ins Aus.

Die Wurfuhr zeigt 19 Sekunden und Mannschaft A nimmt eine Auszeit.

Regelung

Trainer A entscheidet über den Ort des Einwurfs (Vor- oder Rückfeld).

Bei Einwurf in ihrem Vorfeld erhält Mannschaft A in allen Fällen 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Bei Einwurf in ihrem Rückfeld erhält Mannschaft A im Fall

- b) 24 Sekunden
 - c) 19 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

17-50

Festlegung

Geht der Ball in den Korb, aber der Korb oder letzte Freiwurf zählt nicht, wird das Spiel mit Einwurf von der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

17-51

Beispiel

A1 begeht bei seiner Korbwurfaktion einen Schubfehler und wirft dabei den Ball in den Korb.

Regelung

Der Korb von A1 zählt nicht. Mannschaft B erhält Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

17-52

nicht anwendbar

Art. 18 / 19 Auszeit / Spielerwechsel

18.3.3

Kommentar

Die Mannschaften müssen so lange in ihrem Mannschafts-Auszeitbereich bleiben, bis sie von den Schiedsrichtern zur Rückkehr auf das Feld aufgefordert werden, um zu vermeiden, dass durch die Einnahme einer Position auf dem Feld vor Auszeitende ein Vorteil entsteht.

Verfahren

20 Sekunden vor Ende der Auszeit begeben sich der 2. und der 3. Schiedsrichter in die Nähe des Mannschaftsauszeitbereichs um zu überwachen, dass kein Spieler den Mannschaftsauszeitbereich vor Ertönen des 50 Sekunden Signals verlässt und um zu verhindern, dass es nach Ertönen des 50 Sekunden Signals zu einer Verzögerung der Spielfortsetzung kommt.

18.3.3

Beispiel

Mannschaft A beendet seine Auszeit nach 45 Sekunden und die Spieler beginnen, Positionen außerhalb des Mannschaftsauszeitbereichs einzunehmen.

Regelung

Der vor dieser Mannschaft lokalisierte Schiedsrichter hält die Spieler bis zum Ertönen des 50 Sekunden Signals in ihrem Mannschaftsauszeitbereich. Es muss eine Verwarnung an den **Trainer A** ausgesprochen werden, dass das gleiche Verhalten der Mannschaft im Folgefall als Technisches Foul gegen den Trainer bestraft werden wird (B-Foul).

18.3.5

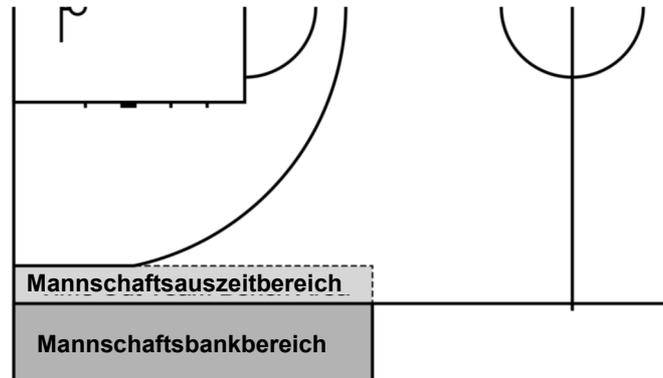
Kommentar

Der Mannschaftsauszeitbereich entspricht in der Länge dem Mannschafts-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

bankbereich und ist in der Breite durch den verlängerten parallelen Teil der Dreipunktlinie begrenzt.



18.3.5

Beispiel

- Nachdem die Auszeit begonnen hat verbleiben Spieler der Mannschaft A außerhalb des Mannschaftsauszeitbereiches auf dem Feld.
- Während der Auszeit und bevor das 50 Sekunden Signal ertönt beginnen Spieler der Mannschaft A, den Mannschaftsauszeitbereich zu verlassen.

Regelung:

- Ein Schiedsrichter begibt sich zur Mannschaft A und fordert die Spieler auf, sich in den Mannschaftsauszeitbereich zu begeben.
- Ein Schiedsrichter begibt sich zur Mannschaft A und fordert alle Spieler auf, sich zurück in den Mannschaftsauszeitbereich zu begeben. Der Trainer der Mannschaft A wird verwahrt, und im Wiederholungsfalle wird ein Technisches Foul gegen ihn verhängt (B-Foul).

19.2.2

Situation

A6 wartet am Anschreibertisch auf eine Möglichkeit zum Spielerwechsel. Das Spiel wird wegen eines Halteballs unterbrochen, gemäß der Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs wird Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen. Darf A6 eingewechselt werden?

Regelung

Ja

19.3.2

Situation

A6 meldet am Tisch einen Spielerwechsel an. Nachdem der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hat, zeigt der Trainer von Mannschaft A an, dass er den Wechsel rückgängig machen möchte.

Regelung

Das ist nicht mehr möglich. Die Rücknahme eines angemeldeten Spielerwechsels ist nur möglich, bevor das Anschreibersignal zum Wechsel erfolgt.

19.3.4

Festlegung

Ein Wechselspieler darf das Spielfeld an der Stelle betreten, an der er sich befand, als er vom Schiedsrichter zum Betreten des Feldes aufgefordert wurde.

19.3.4

Situation 1

Der Schiedsrichter hat B6 das Zeichen gegeben, zum Wechsel gegen B1 auf das Spielfeld zu fahren. Während sich B1 zur Seitenlinie bewegt, erhält er ein Technisches Foul. Wie wird dieses Foul bestraft?

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

In dem Augenblick, in dem der Auswechselspieler B6 vom Schiedsrichter aufgefordert wird, auf das Spielfeld zu fahren, wird B1 zum Ersatzspieler. Das Foul von B1 wird daher dem Trainer von Mannschaft B angeschrieben ("B"). Das Spiel wird mit einem Freiwurf für Mannschaft A fortgesetzt, gefolgt von dem Ballbesitz des Teams, das die Kontrolle über den Ball hatte oder dem der Ball zustand, als das technische Foul verhängt wurde, von dem Ort, an dem der Ball eingeworfen werden sollte.

19.3.4

Situation 2

B7 wird zum Betreten des Spielfeldes aufgefordert. Anstatt das Spielfeld an der Stelle zu betreten, an der er sich befand, fährt B7 an der Seitenlinie entlang weg vom Wechselbereich und möchte das Spielfeld in der Nähe seines Mannschaftsbankbereiches betreten.

Regelung

Legal, solange kein Gegenspieler diese Stelle auf dem Spielfeld besetzt hat.

19.3.4

Situation 3

Gleiche Situation wie 2. A5 fährt parallel mit B7 die Seitenlinie entlang und verhindert, dass B7 das Spielfeld betreten kann (ohne Kontakt zu verursachen).

Regelung

Legales Verhalten von A5. B7 darf das Spielfeld an der Stelle betreten, an der er sich befand, als er vom Schiedsrichter zum Betreten des Feldes aufgefordert wurde.

Beachte: Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass eine Verzögerung der Spielfortsetzung entstanden ist, soll eine Auszeit gegen Mannschaft B verhängt werden. Wenn die Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung hat, kann ein technisches Foul gegen den Trainer ausgesprochen werden (B-Foul).

19.3.4

Situation 4

B7 wird aufgefordert, das Spielfeld zu betreten. A5 befindet sich an der Stelle, die B7 zum Betreten des Spielfeldes zusteht. B7 kann das Spielfeld nicht betreten, weil A5 keine andere Position einnehmen möchte.

Regelung

A5 muss seine Position verlassen, um B7 Platz zum Betreten des Feldes zu geben. Der Schiedsrichter verwarnet A5 (was auch an den Trainer der Mannschaft A kommuniziert wird und für die Restspielzeit für alle Spieler der Mannschaft A gilt) und korrigiert gleichzeitig dessen Position.

19.3.5

Festlegung

Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, muss direkt zum Mannschaftsbankbereich fahren. Er darf nicht weiter als Spieler aktiv auf dem Spielfeld sein (z. B. durch Stellen eines Blocks, Verteidigen eines Gegners etc.) oder in Bewegungen der Gegenspieler eingreifen. Sollte ein solches Verhalten absichtlich auftreten wird ohne Verwarnung ein Technisches Foul gegen den Spieler verhängt, welches seinem Trainer als B-Foul angeschrieben wird.

19.3.8

Situation

Die Ersatzspieler A6 und A7 fahren zum Anschreibertisch, um einen Spielerwechsel anzumelden. Die nächste Gelegenheit zur Durchführung eines Wechsels ergibt sich, als B1 ein Foul an A1 begeht, der allerdings nun zwei Freiwürfe auszuführen hat.

A6 weist darauf hin, dass er gegen A1 eingewechselt werden sollte und dass er und A7 gemeinsam wechseln müssen, um keinen Verstoß gegen die 14-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Punkte-Regel zu begehen.

Regelung

Mehrfache Auswechslungen sind für den Spieler und das Team, das Freiwürfe ausführt, erlaubt, vorausgesetzt, dass das Team die Bestimmungen von Art. 19.3.8 (Regeln) eingehalten hat. Das gegnerische Team darf ebenfalls die gleiche Anzahl von Spielern auswechseln.

19.3.8

Kommentar

Falls in einer Freiwurfsituation der Freiwürfer nur durch den Wechsel mehrerer Spieler ersetzt werden kann und daher der Gegner auch mehrere Spieler wechseln darf, müssen die Schiedsrichter genau darauf achten, dass von keiner Mannschaft ein Spieler wieder ein- bzw. ausgewechselt wird, der bereits im gleichen Zeitabschnitt, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt wird, gewechselt wurde (s. Art. 19.2.4).

19.3.9

Festlegung

Zur Vermeidung eines Verstoßes gegen die 14-Punkte-Regel (s. Art. 51.2) liegen alle Spielerpässe auf dem Anschreibertisch.

Wird ein Spielerwechsel beantragt, begibt sich der einzuwechselnde Spieler zum Schreiber und bezeichnet den Spieler, für den er eingewechselt werden soll. Die Gesamtpunktzahl der wechselnden Mannschaft wird vom Kommissar bzw. Schreiberassistenten geprüft, sobald der Auswechselspieler vom Schiedsrichter aufgefordert wird, das Feld zu betreten. Eine Verzögerung des Wechsels ist nicht erlaubt.

Wird die 14-Punkte-Marke überschritten, informiert der Kommissar bzw. Schreiberassistent den Schreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter darüber informiert, indem er sein Signal betätigt, und zwar

- sobald die Spielphase beendet ist, falls die Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.
- sofort, falls sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem Technischen Foul ("C") bestraft.

Zusätzliche Informationen zu Art. 18/19 (Auszeit / Spielerwechsel)

18/19-1

Festlegung

Vor Beginn oder nach Ende einer Spielperiode oder Verlängerung kann keine Auszeit genommen werden.

Vor Beginn der 1. Spielperiode oder nach Ablauf der Spielzeit kann kein Spielerwechsel gewährt werden. Während der Spielpausen zwischen den Spielperioden oder Verlängerungen sind Spielerwechsel möglich.

18/19-2

Beispiel

Nachdem der Ball während des Hochballs die Hände des 1. Schiedsrichters verlassen hat, jedoch bevor der Ball legal von einem Springer berührt wurde, begeht der am Hochball beteiligte Spieler A2 eine Regelübertretung und der Ball wird Mannschaft B zum Einwurf zugesprochen. Nun wird von einer Mannschaft eine Auszeit bzw. ein Spielerwechsel beantragt.

Regelung

Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit oder Spielerwechsel nicht gewährt werden, da die Spieluhr noch nicht gelaufen ist.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

18/19-3

Festlegung

Ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, hat sich keine Regelübertretung ereignet und die Spieluhr wird nicht gestoppt. Geht der Ball anschließend in den Korb, entsteht unter bestimmten Voraussetzungen eine Auszeit- und Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften.

18/19-4

Beispiel

Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen eine oder beide Mannschaften

- a) Auszeit.
- b) Spielerwechsel.

Regelung

- a) Nach einem Korberfolg kann nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen, die den Korb hinnehmen musste. Nimmt sie diese Auszeit, entsteht dadurch nicht nur eine anschließende Auszeitmöglichkeit für die bisher angreifende Mannschaft, sondern auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften, wenn dies gewünscht wird.
- b) Nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung entsteht nur eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. Führt sie Spielerwechsel durch, kann auch die bisher angreifende Mannschaft Spielerwechsel durchführen und es entsteht eine Auszeitmöglichkeit für beide Mannschaften.

18/19-5

Festlegung

Artikel 18 und 19 beschreiben, wann eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit beginnt und wann sie endet. Werden Auszeit oder Spielerwechsel (für einen beliebigen Spieler einschließlich des Freiwurfs) beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht, können Auszeit oder Spielerwechsel durchgeführt werden, wenn

- a) der letzte Freiwurf erfolgreich ist, oder
- b) dem letzten Freiwurf ein Einwurf folgt, oder
- c) nach dem letzten Freiwurf der Ball aus einem legalen Grund zum toten Ball wird.

Steht der Ball dem Freiwurfer zum ersten von zwei oder drei Freiwürfen einer Strafe zur Verfügung, sind Auszeit oder Spielerwechsel erst wieder möglich, wenn der Ball nach dem letzten Freiwurf wieder zum toten Ball wird.

Wird ein Technisches Foul gepfiffen nach dem ersten und vor dem letzten Freiwurf eines Satzes von Freiwürfen, wird der Freiwurf für das Technische Foul sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Weder vor noch nach diesem Freiwurf für das Technische Foul können Spielerwechsel oder Auszeit durchgeführt werden, es sei denn, es wird ein Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul eingewechselt. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler wechseln, falls sie dies wünscht.

18/19-6

Beispiel

A1 erhält zwei Freiwürfe. Eine Mannschaft beantragt Auszeit oder Spielerwechsel,

- a) bevor der Ball dem Freiwurfer A1 zur Verfügung steht.
- b) nach dem 1. Freiwurf.
- c) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, aber bevor der Ball einem Einwurfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.
- d) nach dem 2. erfolgreichen Freiwurf, nachdem der Ball einem Einwurfer der Mannschaft B zur Verfügung steht.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Auszeit oder Spielerwechsel werden

- a) sofort, vor dem 1. Freiwurf, gewährt.
- b) nach dem ersten Freiwurf nicht gewährt, auch wenn dieser erfolgreich ist.
- c) unmittelbar vor dem Einwurf gewährt.
- d) nicht gewährt.

18/19-7

Beispiel

A1 erhält zwei Freiwürfe. Nach dem 1. Freiwurf beantragt eine Mannschaft Auszeit oder Spielerwechsel. Beim letzten Freiwurf

- a) prallt der Ball vom Ring ab und das Spiel geht weiter.
- b) geht der Ball in den Korb.
- c) berührt der Ball **nicht** den Ring.
- d) berührt oder überquert A1 bei der Ausführung die Freiwurflinie und diese Regelübertretung wird gepfiffen.
- e) fährt B1 in die Zone, bevor der Ball die Hand des Freiwurfers A1 verlassen hat. Der Freiwurf ist nicht erfolgreich und die Regelübertretung von B1 wird gepfiffen.

Regelung

- a) Auszeit oder Spielerwechsel werden nicht gewährt.
- b), c), d) Auszeit oder Spielerwechsel werden sofort gewährt.
- e) A1 erhält einen Ersatzfreiwurf. Falls dieser erfolgreich ist, werden Auszeit bzw. Spielerwechsel sofort gewährt.

18/19-8

Beispiel

Unmittelbar nach Ende einer Wechselmöglichkeit eilt **Ersatzspieler A6** zum Anschreibertisch und beantragt lautstark Spielerwechsel. Der Anschreiber reagiert und gibt irrtümlich sein Signal. Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

Regelung

Durch den Pfiff des Schiedsrichters wird der Ball zum toten Ball und die Spieluhr bleibt gestoppt, was grundsätzlich zu einer Wechselmöglichkeit führt. Da der Antrag jedoch zu spät gestellt wurde, dürfen Spielerwechsel nicht mehr gewährt werden. Das Spiel geht so schnell wie möglich weiter.

18/19-9

nicht anwendbar

18/19-10

Beispiel

Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der beiden Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide vor dem Freiwurf für das Technische Foul eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich, können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-11

Beispiel

Bei seinem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

dem ersten der zwei Freiwürfe von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung

Zu diesem Zeitpunkt können keine Auszeit und kein Spielerwechsel durchgeführt werden. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich, können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-12

Beispiel

Bei einem erfolglosen Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Nach dem ersten der zwei Freiwürfe wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt. Dies ist das 5. Foul von A2. Eine Mannschaft beantragt nun Auszeit oder Spielerwechsel.

Regelung

A2 muss sofort ausgewechselt werden. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Wechselt Mannschaft B einen Spieler zur Ausführung des Freiwurfs für das Technische Foul ein, darf Mannschaft A ebenfalls einen Spieler wechseln, falls gewünscht. Beide eventuell eingewechselten Spieler dürfen erst dann wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr lief und wieder gestoppt wird. Nach dem Freiwurf der Mannschaft B für das Technische Foul von A2 wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf. Ist dieser erfolgreich, können jetzt, falls beantragt, Auszeit oder weitere Spielerwechsel für beide Mannschaften durchgeführt werden.

18/19-13

Beispiel

Gegen Dribbler A1 wird ein Technisches Foul verhängt. B6 beantragt seine Einwechslung, um den Freiwurf zu werfen.

Regelung

Dies ist eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften. Nach seiner Einwechslung wirft B6 den Freiwurf, darf aber erst wieder ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.

18/19-14

Festlegung

Wurde ein Einwechselspieler zum Spieler, kann er das Spiel erst dann wieder verlassen, wenn die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.

18/19-15

Beispiel

B1 wird gegen B6 ausgewechselt. Bevor die Spieluhr gestartet wurde, begeht B6 ein persönliches Foul. Dies ist das

- a) 3. Foul
 - b) 5. Foul
- von B6.

Regelung

- a) B6 kann erst ausgewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen und wieder gestoppt ist.
- b) B6 muss sofort ausgewechselt werden.

18/19-16

Festlegung

Ist eine Auszeit beantragt und es wird ein Foul gepfiffen, beginnt die Minute für die Auszeit erst, nachdem der Schiedsrichter sämtliche Anzeigen im Zusam-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

menhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen hat, einschließlich der Anzeige für den erforderlichen Spielerwechsel im Falle eines 5. Spielerfouls. Nachdem alle Anzeigen abgeschlossen sind, beginnt die Auszeit, indem der Schiedsrichter pfeift und das Zeichen für die Auszeit gibt.

18/19-17

Beispiel

Bei laufendem Spiel beantragt Trainer A eine Auszeit, danach

- begeht B1 sein 5. Foul.
- begeht ein Spieler (Mannschaft A oder B) ein Foul.

Regelung

Im Fall a) beginnt die Auszeitmöglichkeit erst, nachdem sämtliche Anzeigen im Zusammenhang mit dem Foul zum Kampfgericht abgeschlossen sind und der Ersatzspieler für B1 eingewechselt wurde.

In beiden Fällen dürfen alle Spieler zu ihren Mannschaftsbänken gehen, obwohl die Auszeit formal noch nicht begonnen hat.

18/19-18

Festlegung

Jede Auszeit muss eine Minute dauern. Die Mannschaften müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen und die Mannschaften auf das Spielfeld gewunken hat. Manchmal dehnt eine Mannschaft die Auszeit über die erlaubte 1 Minute aus. Damit gewinnt die Mannschaft einen Vorteil bzw. sie verzögert das Spiel. Die Mannschaft muss von einem der Schiedsrichter verwarnet werden. Beachtet die Mannschaft die Verwarnung nicht, wird ihr eine Auszeit angerechnet. Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann ihr Trainer wegen Spielverzögerung mit einem Technischen Foul bestraft werden, das als "B₁"-Foul eingetragen wird.

Wenn eine Mannschaft nach einer Halbzeitpause nicht pünktlich auf das Spielfeld zurückkehrt, muss eine Auszeit gegen diese Mannschaft angerechnet werden. Diese angerechnete Auszeit dauert nicht eine Minute und das Spiel sollte sofort fortgesetzt werden.

18/19-19

Beispiel

Eine Auszeitperiode ist zu Ende und der SR winkt Mannschaft A auf das Spielfeld zurück. Trainer A fährt fort, seine Mannschaft, die im Mannschaftsbankbereich bleibt, zu instruieren. Der SR fordert noch einmal die Mannschaft A zur Rückkehr auf das Spielfeld auf.

- Mannschaft A kommt schließlich auf das Spielfeld zurück.
- Mannschaft A bleibt weiter im Mannschaftsbankbereich.

Regelung

- Nachdem die Mannschaft beginnt, auf das Spielfeld zurückzukehren, verwarnet der Schiedsrichter den Trainer und teilt ihm mit, dass im Wiederholungsfall der Mannschaft eine Auszeit angerechnet wird.
- Mannschaft A wird ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Die Dauer der Auszeit beträgt 1 Minute. Steht keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen den Trainer A wegen Spielverzögerung ein Technisches Foul verhängt. Es wird als "B₁"-Foul eingetragen.

18/19-20

Beispiel

Nach der Halbzeitpause befindet sich Mannschaft A immer noch in ihrem Umkleeraum und verzögert dadurch den Beginn des 3. Viertels.

Regelung

Nachdem Mannschaft A auf das Spielfeld zurückgekommen ist, wird ihr ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Diese Auszeit dauert nicht eine Minute,

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

sondern das Spiel geht unverzüglich weiter.

18/19-21

Festlegung

Hat eine Mannschaft in der 2. Halbzeit keine Auszeit genommen bis die Spieluhr im 4. Viertel nur noch 2:00 Minuten anzeigt, zeichnet der Anschreiber auf dem Anschreibebogen zwei waagerechte Striche in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit. Die Anzeigetafel zeigt die erste Auszeit so an, als sei sie in Anspruch genommen worden.

18/19-22

Beispiel

Mit noch 2:00 Minuten auf der Spieluhr ist beiden Mannschaften im 4. Viertel noch keine Auszeit gewährt worden.

Regelung

Der Anschreiber zeichnet bei beiden Mannschaften auf dem Anschreibebogen zwei waagerechte Striche in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit. Die Anzeigetafel zeigt die erste Auszeit so an, als sei sie in Anspruch genommen worden.

18/19-23

Beispiel

Die Spieluhr zeigt im 4. Viertel 2:09 Spielminuten an, als Trainer A seine 1. Auszeit seit Beginn der 2. Halbzeit anmeldet. Bei 1:58 auf der Spieluhr geht der Ball ins Aus und die Spieluhr wird angehalten. Die Auszeit wird Mannschaft A nun gewährt.

Regelung

Der Anschreiber zeichnet auf dem Anschreibebogen zwei waagerechte Striche in das erste Feld der Auszeiten für die 2. Halbzeit von Mannschaft A, da die Auszeit erst beim Stand von 1:58 auf der Spieluhr im 4. Viertel gewährt wird. Die Auszeit wird in das 2. Feld für die Auszeiten von Mannschaft A eingetragen. Mannschaft A steht anschließend nur noch eine Auszeit zur Verfügung. Die Anzeigetafel zeigt zwei genommene Auszeiten an.

18/19-24

Festlegung

Wird eine Auszeit vor oder nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul beantragt, ist die Auszeit vor Ausführung der Freiwurfsstrafe durchzuführen. Wird während einer Auszeit ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul gepfiffen, wird die Freiwurfsstrafe nach Ende der Auszeit durchgeführt.

18/19-25

Beispiel

Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Unsportliches Foul an B1 verhängt wird, gefolgt von einem Technischen Foul gegen A2.

Regelung

Zuerst wird die Auszeit der Mannschaft B durchgeführt. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

18/19-26

Beispiel

Trainer B hat eine Auszeit beantragt, als gegen A1 ein Unsportliches Foul an B1 verhängt wird. Nun folgt die Auszeit für Mannschaft B, während der ein Technisches Foul gegen A2 gepfiffen wird.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Nach der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung, gefolgt von zwei Freiwürfen für B1 ebenfalls ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

REGEL V

REGELÜBERTRETUNGEN

Art. 23 Spieler im Aus und Ball im Aus

23.2.1

Situation

A1 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei kann er den Ball nur so zurück ins Feld tippen, dass er gegen das Rad von B1 springt und von dort ins Aus geht.

Regelung

Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist.

23.2.4

Situation 1

A1 gelingt es, einen Ball unter Kontrolle zu bringen, der auf die Auslinie zurollt. Dabei droht A1 durch den Schwung der Bewegung ins Aus zu geraten. Er wirft den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B1, so dass der Ball von dort ins Aus springt.

Regelung

Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist.

23.2.4

Kommentar

Bei Wiederholung solcher Aktionen (wie in 23.2.4 Situation) wird der betreffende Spieler vom Schiedsrichter unter Hinweis auf das Verletzungsrisiko der gegnerischen Spieler verwarnet. Die Verwarnung wird dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel. Jede weitere Aktion, die als gefährlich anzusehen ist, wird mit einem Technischen Foul gegen den betreffenden Spieler dieser Mannschaft geahndet.

Zusätzliche Informationen zu Art. 23

23-1 bis 23-3

nicht anwendbar

23-4

Beispiel

A1 dribbelt in der Nähe der Seitenlinie vor dem Anschreibertisch. Der Ball springt beim Dribbling hoch, berührt ein Knie von B6, der sich auf dem Wechselplatz befindet, und prallt zurück zu A1 auf dem Spielfeld.

Regelung

Der Ball ist im Aus, als er B6 im Aus berührt. Den Ausball hat A1 verursacht, der den Ball zuletzt berührte, bevor dieser in Aus ging. Mannschaft B erhält Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball ins Aus ging.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Art. 24 Dribbling

24.1.1

Situation 1

Während eines Schubes hat ein Spieler den Ball zwischen den Knien eingeklemmt.

Regelung

Regelübertretung, der Ball muss frei auf den Oberschenkeln liegen.

24.1.1

Situation 2

A1 wirft den Ball gegen das Brett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen und fängt ihn wieder, bevor ihn ein anderer Spieler berührt.

Regelung

Nachdem er den Ball gefangen hat (der Ball kommt in den Händen zur Ruhe), darf A1 dribbeln, passen oder auf den Korb werfen.

Kommentar

Da es im Rollstuhlbasketball keine Einschränkungen bezüglich des Dribblings (wie z.B. Doppeldribbling bei den Fußgängern) gibt, ist diese Aktion legal. Die einzige Einschränkung bezüglich des Dribblers wird in Artikel 25 beschrieben (Schubfehler / 3 Schübe).

Zusätzliche Informationen zu Artikel 24

24-1 bis 24-5

nicht anwendbar

24-6

Beispiel

A1 beginnt ein Dribbling, indem er

(a) den Ball über seinen Gegenspieler wirft.

(b) wirft den Ball einige Meter nach vorn (oder zur Seite).

Der Ball berührt das Spielfeld, danach beginnt A1 sein Dribbling.

Regelung

Legal in beiden Fällen, da der Ball den Boden berührt hat, bevor A1 den Ball bei seinem Dribbling wieder berührt.

24-7 und 24-8

nicht anwendbar

Art. 25 Schubfehler (3 Schübe)

25.1.1

Situation 1

A1 hat zwei Schübe durchgeführt, danach beginnt er mit dem Dribbling. Unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, jedoch bevor er **das Spielfeld** berührt, führt A1 einen zusätzlichen Schub durch.

Regelung

Legal. Ein Schubfehler kann nur begangen werden, wenn der Spieler Kontakt mit dem Ball hat.

25.1.1

Situation 2

A1 holt den Rebound und legt den Ball auf seinen Schoß. Um die begrenzte Zone zu verlassen, schiebt er das rechte Rad mit der rechten Hand nach vorn, anschließend zieht er das linke Rad mit der anderen Hand nach hinten, darauf folgt ein weiterer Schub mit beiden Händen.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung Schubfehler

25.1.1

Situation 3

A1 bewegt sich mit zwei kräftigen Schüben auf die gegnerische Zonenverteidigung zu. Er versucht zu werfen, realisiert jedoch, dass er die Aktion nicht beenden kann, da sich ihm ein Verteidiger nähert. Er legt den Ball zurück auf die Oberschenkel und fährt mit einem unerwarteten Schub an seinem Verteidiger vorbei.

Regelung

Nicht legal, drei Schübe. Diese Regelübertretung ist manchmal schwer zu erkennen, da zwischen dem 2. und 3. Schub eine relativ lange Pause liegt.

25.1.1

Situation 4

Ein Spieler erhält den Ball in der Bewegung. Er legt den Ball auf seinen Schoß, bremst mit der einen Hand ein Rad ab, zieht dann mit der anderen Hand das andere Rad zurück, um die Richtung zu ändern. Dann bewegt er seinen Rollstuhl mit 2 Schüben nach vorn.

Regelung Schubfehler

25.1.2

Situation

A1, der sich in Ballkontrolle befindet, hat 2 legale Schübe durchgeführt. Danach ändert er die Richtung, indem er das linke Rad abbremst, ohne dabei die Hand zurückzuziehen.

Regelung

Legal. Bremsen ist kein Schub. Anschließend muss der Spieler passen, dribbeln oder werfen, bevor er einen weiteren Schub ausführen darf.

Art. 26

3 Sekunden

26.1.2

Situation 1

A1 befindet sich länger als 3 Sekunden in der begrenzten Zone, weil er von Spielern der Mannschaft B am Verlassen der Zone gehindert wird.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A1 sich bemüht, die Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

26.1.2

Situation 2

A1 befindet sich schon 2 Sekunden in der begrenzten Zone, dann beginnt er, hinauszufahren. Nach 3 Sekunden berühren seine großen Räder noch die begrenzte Zone.

Regelung

Kein Schiedsrichterpfiff, solange A1 keinen Pass erhält bzw. solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

26.1.2

Situation 3

A1 hält sich länger als 3 Sekunden in der begrenzten Zone auf, weil sich sein Rollstuhl mit dem seines Gegenspielers B1 verhakt hat.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A1 sich bemüht, die begrenzte Zone zu ver-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

lassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

26.1.2

Situation 4

A1 befindet sich weniger als, aber nahe an, 3 Sekunden in der begrenzten Zone, als er den Ball erhält. Er bringt den Ball sofort in eine Wurfposition, zögert jedoch anstatt direkt zu werfen und bewegt den Ball von den ausgestreckten Händen seines Verteidigers weg, um einen freien Wurf zu haben.

Regelung

Die ist eine Regelübertretung, wenn die 3 Sekunden überschritten werden. A1 befindet sich nicht mehr in der Wurfbewegung, daher wird keine Ausnahme gemacht.

26.1.2

Situation 5

A1 befindet sich weniger als, aber nahe an, 3 Sekunden in der begrenzten Zone, als er den Ball erhält. Er bringt den Ball sofort in eine Wurfposition, zögert jedoch anstatt direkt zu werfen und bewegt den Ball nach oben und unten, um einen freien Wurf zu haben.

Regelung

Die ist eine Regelübertretung, wenn die 3 Sekunden überschritten werden. A1 befindet sich nicht mehr in der Wurfbewegung, daher wird keine Ausnahme gemacht.

26.1.2

Situation 6

A1 befindet sich weniger als 3 Sekunden in der begrenzten Zone und bewegt sich an der Grundlinie ins Aus, um eine 3-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden. A1 fährt dann wieder in die begrenzte Zone an dem Punkt, an dem er das Spielfeld verlassen hat.

Regelung

In dieser Situation hat A1 das Spielfeld verlassen, um sich einen Vorteil zu verschaffen, und die in Artikel 36.3.1 Kommentar 1 dargelegten Grundsätze sollten Anwendung finden. Wenn Mannschaft A die Regel zum ersten Mal verletzt, pfeift der Schiedsrichter die Regelübertretung (Ballverlust). Der nächstgelegene Schiedsrichter zur Bank von Mannschaft A verwarnet den Trainer A und diese Warnung gilt für die gesamte Mannschaft. Bei dem nächsten Verstoß eines beliebigen Spielers von Mannschaft A gegen diese Regel wird ein Technisches Foul verhängt. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für einen Spieler von Mannschaft B fortgesetzt, gefolgt von einem Einwurf, der von der Mannschaft ausgeführt wird, welches die Kontrolle über den Ball hatte oder der der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf erfolgt von dem Ort, der dem Punkt am nächsten ist, an dem sich der Ball befand, als das Spiel gestoppt wurde.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 26

26-1

Festlegung

Verlässt ein Spieler an der Endlinie das Spielfeld, um eine 3-Sekunden-Regelübertretung zu vermeiden, und betritt dann wieder die Zone, handelt es sich um eine Regelübertretung.

26-2

nicht anwendbar

26-3

Festlegung

Ein Spieler darf sich nicht länger als 3 aufeinanderfolgende Sekunden in der gegnerischen Zone aufhalten, während seine Mannschaft auf dem Spielfeld in

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

die Kontrolle über einen belebten Ball hat und die Spieluhr läuft.

26-4

Beispiel

A1 hält sich circa 2,5 Sekunden in der Zone auf und wirft den Ball auf den Korb. Der Wurf ist nicht erfolgreich und A1 holt sich den Rebound.

Regelung

Legale Aktion von A1. Die Ballkontrolle der Mannschaft A endete, als der Ball die Hände von A1 zum Wurf verließ. Mit dem Rebound von A1 erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle.

26-5

Beispiel

Während Einwerfer A1 in seinem Vorfeld den Ball noch in seinen Händen hält, hält sich A2 länger als drei Sekunden in der gegnerischen Zone auf.

Regelung

Legale Aktion von A2. Mannschaft A hat zwar Ballkontrolle, aber die Spieluhr wurde noch nicht gestartet.

Art. 27

Nah bewachter Spieler

27-1

Festlegung

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

27-2

Beispiel

A1 wird seit vier Sekunden von B1 nah bewacht. A1 begeht dann ein Fumbling und nimmt den Ball wieder auf.

Regelung

Dies ist eine 5-Sekunden-Regelübertretung durch A1, weil A1 den Ball nicht innerhalb von fünf Sekunden passt, wirft oder dribbelt. Ein Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings ist kein Dribbling.

Art. 28

8 Sekunden

28.1.1

Festlegung

Das Zählen der 8 Sekunden beginnt, sobald irgendein Spieler den Ball berührt oder vom Ball im Rückfeld berührt wird und die Mannschaft, die den Einwurf durchgeführt hat, in ihrem Rückfeld die Ballkontrolle behält.

28.1.1

Situation 1

Der Einwurf von A1 im Rückfeld wird von A2 berührt und rollt dann auf dem Spielfeld.

Regelung

Der Schiedsrichter beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

28.1.1

Situation 2

Der von A1 in seinem Rückfeld eingeworfene Ball prallt vom Rollstuhl von B1 ab und rollt auf dem Spielfeld.

Regelung

Der Schiedsrichter beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

28.1.2

Festlegung

Ein Dribbler (vom Rückfeld ins Vorfeld) befindet sich in seinem Vorfeld, sobald beim Dribbling sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig **das Spielfeld** berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

28.1.2

Situation 1

A1 steht mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie. Er erhält den Ball von A2, der sich im Rückfeld befindet. A1 passt dann den Ball zurück zu A2, der sich immer noch im Rückfeld befindet.

Regelung

Legal. A1 befindet sich noch im Rückfeld, da sich nicht alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig mit dem **Spielfeld** Kontakt haben, im Vorfeld befinden. Daher darf A1 den Ball ins Rückfeld passen. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

28.1.2

Situation 2

A1 dribbelt in seinem Rückfeld und beendet das Dribbling, während er sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet. Dann passt A1 den Ball zu A2, der sich auch in Zwitterstellung befindet.

Regelung

Legal. A1 befindet sich noch im Rückfeld, da sich nicht alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig mit dem **Spielfeld** Kontakt haben, im Vorfeld befinden. Daher darf A1 den Ball ins Rückfeld passen. Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

28.1.2

Situation 3

Bei seinem Dribbling aus dem Rückfeld befindet sich A1 mit einem großen Rad und einem Stützrad im Vorfeld (nicht mit beiden großen Rädern und allen Stützrädern). Er passt nun den Ball zu einem Mitspieler A2, der sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet. A2 dribbelt dann in sein Rückfeld.

Regelung

Das ist legal. **A1 befindet sich noch im Rückfeld, da sich nicht alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig mit dem Spielfeld Kontakt haben, im Vorfeld befinden. Daher darf er zu A2 passen, der sich ebenfalls nicht im Vorfeld befindet und daher in seinem Rückfeld dribbeln darf.** Das Zählen der 8 Sekunden wird fortgesetzt.

28.1.2

Situation 4

A1 dribbelt in seinem Rückfeld und stoppt seine Vorwärtsbewegung, während er noch den Ball weiter auf den Boden prellt, und zwar während

- a) er sich in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet.
- b) alle Räder und Stützräder, die ständig **das Spielfeld** berühren, sich im Rückfeld befinden, jedoch der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.
- c) alle Räder und Stützräder, die ständig **das Spielfeld** berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird und A1 dann mit allen Rädern wieder in sein Rückfeld fährt.

Regelung

Alle Aktionen sind legal. In allen Fällen bleibt der Dribbler A1 kontinuierlich in seinem Rückfeld, **bis alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder, die ständig das Spielfeld berühren, als auch der Ball das Vorfeld berühren.** Das Zählen der 8 Sekunden wird **in allen Fällen** fortgesetzt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

28.1.2 Situation 5
Der Ball liegt auf dem Schoß von A1, als er die Mittellinie überquert. Der komplette Rollstuhl hat Kontakt mit dem Vorfeld.

Regelung

Wenn der Ball auf dem Schoß des Dribblers liegt, während er die Mittellinie überquert, dann geht der Ball ins Vorfeld, wenn alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig **das Spielfeld** berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

28.1.4 Situation
Kurz vor Ende der 8-Sekunden-Periode passt A1 aus seinem Rückfeld den Ball zu A2, der sich in seinem Vorfeld befindet. B1, der sich in seinem Rückfeld befindet, lenkt den Pass ab und danach wird der Ball zuerst von A1, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, berührt. Erhält Mannschaft A eine neue 8-Sekunden-Periode?

Regelung

Ja. Mannschaft A bewirkt, dass der Ball in ihr Vorfeld geht, wenn der Ball **das Vorfeld berührt oder** in ihrem Vorfeld einen Verteidiger berührt oder von einem Verteidiger legal berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls Kontakt mit seinem Rückfeld hat.

28.1.4 Kommentar
Wenn der Spieler einer Mannschaft, welche die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld hat, absichtlich den Ball so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld wirft **oder tippt**, dass der Ball zurück in **ihr Rückfeld** springt, so wird das Zählen der 8 Sekunden mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt (s. Art. 28.1.4).

Zusätzliche Informationen zu Art. 28

28-1 Festlegung
Wird die Wurfuhr aufgrund einer Hochball-Situation unterbrochen und erhält die Mannschaft, die vorher **in ihrem Rückfeld** Ballkontrolle hatte, den Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz, bleibt ihr nur noch die Restzeit der acht Sekunden.

28-2 Beispiel
A1 dribbelt seit fünf Sekunden in seinem Rückfeld, als ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung

Mannschaft A verbleiben noch 3 Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu spielen.

28-3 bis 5 nicht anwendbar

28-6 Festlegung
Jedes Mal, wenn dieselbe Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Rückfeld erhält, werden die acht Sekunden weitergezählt. Der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, muss den Einwerfer über die restliche Zeit der acht Sekunden informieren.

28-7 Beispiel
Mannschaft A hat die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld. Nachdem 6 von den 8 Sekunden abgelaufen sind, wird ein Doppelfoul gepfiffen, das sich
a) **im** Rückfeld,
b) im Vorfeld ereignet.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

- a) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A im Rückfeld nächst der Stelle des Doppelfouls fortgesetzt, von den 8 Sekunden verbleiben Mannschaft A noch 2 Sekunden, um den Ball in Vorfeld zu spielen. Der Schiedsrichter, der den Ball übergibt, muss den Einwerfer über die restliche Zeit der acht Sekunden informieren.
- b) Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A im Vorfeld nächst der Stelle des Doppelfouls fortgesetzt.

28-8

Beispiel

A1 dribbelt seit vier Sekunden in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt.

Regelung

Das Spiel geht weiter mit Einwurf A in ihrem Rückfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging. Der Schiedsrichter muss den Einwerfer informieren, dass seiner Mannschaft noch vier Sekunden bleiben, um den Ball in ihr Vorfeld zu bringen.

28-9

Festlegung

Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, unterbrochen wird, und wenn nach Einschätzung des Schiedsrichters die verteidigende Mannschaft benachteiligt würde, wird das Zählen der 8 Sekunden von dem Zeitpunkt an fortgesetzt, an dem das Zählen gestoppt wurde.

28-10

Beispiel

Beim Stand der Spieluhr von 0:25 in der letzten Spielminute und beim Spielstand von 72:72 gewinnt Mannschaft A die Ballkontrolle. A1 hat bereits 5 Sekunden in seinem Rückfeld gedribbelt, als das Spiel von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen gestoppt wird:

- a) Die Spieluhr oder die Wurfuhr läuft nicht oder ist nicht gestartet worden.
b) Eine Flasche wurde auf das Spielfeld geworfen.
c) Die Wurfuhr wurde irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung

In allen drei Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Rückfeld mit noch 3 verbleibenden von den 8 Sekunden fortgesetzt. Für Mannschaft B wäre es ein Nachteil, wenn das Zählen mit neuen 8 Sekunden begonnen würde.

28-11

Festlegung

Nach einer 8 Sekunden Regelübertretung findet der zugehörige Einwurf nächst der Stelle der Regelübertretung statt.

28-12

Beispiel

Die acht Sekunden für Mannschaft A laufen ab, als

- a) Mannschaft A den Ball in ihrem Rückfeld kontrolliert.
b) nach einem Pass von A1 der Ball sich im Flug auf dem Weg ins Vorfeld befindet.

Regelung

Mannschaft B führt einen Einwurf aus nächst

- a) der Stelle, an der die Regelübertretung stattgefunden hat, mit Ausnahme direkt hinter dem Spielbrett.
b) der Mittellinie.

Mannschaft B stehen 14 Sekunden auf der Wurfuhr zur Verfügung.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

28-13

Festlegung

Die Mannschaften-Ballkontrolle endet, wenn der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat.

28-14

Beispiel

Kurz vor Ablauf der 8-Sekunden-Periode verlässt der Ball bei einem Wurf aus dem Rückfeld die Hand von A1. Der Ball geht in den Korb.

Regelung

Legale Aktion von Mannschaft A. Die Ballkontrolle endet, sobald der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat. Der Korb von A1 zählt drei Punkte.

Art. 29 / 50

Wurfuhr

29.2.1

Festlegung 1

Bei einem Einwurf startet die Wurfuhr, sobald der Ball auf dem Spielfeld irgendeinen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird und dabei die Mannschaft des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt.

29.2.1

Situation 1

Nach einem Korberfolg von Mannschaft B wird der Einwurf von A1 zuerst von B1 und dann von A2 abgelenkt. Dabei erlangt kein Spieler die Ballkontrolle auf dem Spielfeld.

Regelung

Die Wurfuhr startet bei der Ballberührung durch B1.

29.2.1

Festlegung 2

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 triftigen Grund, verursacht durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt,

dann wird der Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen, die vorher die Ballkontrolle hatte.

29.2.1

Festlegung 3

Wird ein Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Wird ein Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekundenuhr folgendermaßen zurückgesetzt:

- Weist das Display zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, sondern sie wird bei dem Zeitpunkt wieder in Gang gesetzt, zu dem sie gestoppt wurde.
- Stehen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

29.2.1

Situation 2

Es sind im 4. Viertel noch 1 Minute und 45 Sekunden zu spielen. A1 dribbelt den Ball 5 Sekunden lang in seinem Rückfeld, als B1 absichtlich den Ball mit seinem Fuß oder Rollstuhl ablenkt.

Die Wurfuhr zeigt noch 19 Sekunden an. Dann wird Mannschaft A eine Auszeit

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

gewährt. Spätestens am Ende der Auszeit entscheidet Trainer A, dass der Einwurf

- a) im Rückfeld nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde,
- b) im Vorfeld an der Einwurfmarkierung ausgeführt wird.

Regelung

- a) Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt und bleibt auf der bisher abgelaufenen Zeit stehen
- b) Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

29.2.1

Situation 3

A1 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als A2 von B2 gefoult wird. Es stehen noch 18 Sekunden auf der Wurfuhr. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt und es verbleiben 18 Sekunden auf der Wurfuhr.

29.2.1

Festlegung 4

Die Wurfuhr wird gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- Ein Doppelfoul wurde gepfiffen oder Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

29.2.1

Situation 4

A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als B1 den Ball ablenkt, der dann neben dem Rückfeld von Mannschaft A ins Aus geht. Auf der Wurfuhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff von Mannschaft A.

29.2.1

Situation 5

A1 dribbelt in seinem Vorfeld, als das Spiel auf Grund einer Verletzung von A2 gestoppt wird. Auf der Wurfuhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff von Mannschaft A.

29.2.1

Situation 6

A1 dribbelt in seinem Rückfeld, als B1 ein unsportliches Foul an A2 begeht. Es verbleiben noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr. Das Spiel wird nach der Ausführung der beiden Freiwürfe durch A2 mit Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung im Vorfeld fortgesetzt.

Regelung

Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

29.2.1 Situation 7
Als Mannschaft A sich in Ballbesitz befindet und noch 5 Sekunden auf der Wurfuhr stehen, wird in der begrenzten Zone von Mannschaft B ein Doppelfoul gegen A1 und B1 gepfiffen. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft A in dessen Vorfeld fortgesetzt.

Regelung

Weil ein Doppelfoul begangen wurde und Mannschaft A das Spiel mit Einwurf fortsetzt, wird nur die verbleibende Zeit (5 Sekunden) auf der Wurfuhr gewährt.

29.2.1 Situation 8
Die Wurfuhr zeigt 8 Sekunden, als ein persönliches Foul gegen B1 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Mannschaft A befindet. Das Foul wird mit Einwurf für Mannschaft A bestraft.

Regelung

Einwurf für Mannschaft A im Vorfeld, die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

29.2.1 Situation 9
Die Wurfuhr zeigt 15 Sekunden, als ein persönliches Foul gegen B1 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Mannschaft A befindet.

Regelung

Einwurf für Mannschaft A im Vorfeld, die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt. Mannschaft A verbleiben noch 15 Sekunden für den Angriff.

29.2.1 Situation 10
Mannschaft A greift den gegnerischen Korb an. B1 lenkt den Pass von A2 ab ohne Ballkontrolle zu erlangen und verursacht, dass der Ball in Richtung Seitenlinie rollt. Kurz bevor der Ball über die Linie rollt, tippt B1 den Ball absichtlich gegen A1. Der Ball trifft den Rollstuhl von A1 und geht von dort in Aus. Es verbleiben noch 3 Sekunden auf der Wurfuhr.

Regelung

Nach Artikel 23.2.4 erhält Mannschaft A den Einwurf. Nach dem es sich in diesem Fall um eine Regelverletzung handelt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgestellt.

Zusätzliche Informationen zu Art. 29/50

29/50-1

Festlegung

Ertönt das Signal der Wurfuhr, während der Ball aufgrund eines Korbwurfs in der Luft ist, gilt:

- Geht der Ball in den Korb, zählt er.
- Berührt der Ball den Ring und springt von diesem wieder ab, geht das Spiel mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr weiter, sobald die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt. Erlangt diejenige Mannschaft Ballkontrolle, die sie vor der Ringberührung des Balls hatte, geht das Spiel mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr weiter.
- Verfehlt der Ball den Ring, müssen die Schiedsrichter abwarten, ob die gegnerische Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt.
 - Ist das der Fall, wird das Wurfuhr-Signal nicht beachtet.
 - Wenn nicht, hat sich eine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet. Die gegnerische Mannschaft erhält Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, ausgenommen direkt hinter dem Spielbrett.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

29/50-2

Beispiel

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball berührt das Brett und rollt danach über den Boden, wo er von B1 und dann von A2 berührt wird und letztlich von B2 unter Kontrolle gebracht wird.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da der Ball den Ring nicht berührt hat und die Gegenmannschaft keine unmittelbare eindeutige Ballkontrolle gewonnen hat.

29/50-3

Beispiel

Ein Feldkorbwurf von A1 trifft das Brett, verfehlt aber den Ring. Beim Rebound wird der Ball von B1 berührt, aber nicht kontrolliert, danach gewinnt A2 die Ballkontrolle. In diesem Augenblick ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da die Wurfuhr weiterläuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt und ein Spieler der Mannschaft A wieder in Ballkontrolle kommt.

29/50-4

Beispiel

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode wirft A1 auf den Korb und wird von B1 legal geblockt. Dann ertönt das Signal der Wurfuhr. Nach dem Signal wird A1 von B1 gefoult.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel. Das Foul von B4 wird nicht beachtet, es sei denn, es handelt sich um ein Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul.

29/50-5

Beispiel

Der Ball befindet sich aufgrund eines Korbwurfs von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Ball verfehlt den Ring, danach

- entsteht ein Halteball zwischen A2 und B2.
- tippt B1 den Ball ins Aus.

Regelung

In beiden Fällen Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A, da Mannschaft B nicht sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt.

29/50-6

Beispiel

A1 wird bei seiner Korbwurfbewegung von B1 gefoult. Ungefähr gleichzeitig ertönt das Signal der Wurfuhr und der Ball geht in den Korb.

Regelung

Keine Wurfuhr-Regelübertretung, falls der Ball

- noch in den Händen von A1 war und das Foul von B1 geschah, bevor die Wurfuhr ablief, oder
- beim Wurf von A1 bereits in der Luft war und das Foul von B1 geschah, bevor die Wurfuhr ablief, oder
- beim Wurf von A1 bereits in der Luft war und das Foul von B1 geschah, nachdem die Wurfuhr ablief.

Der Korb von A1 zählt. A1 erhält einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

- War der Ball noch in den Händen von A1, als das Signal der Wurfuhr er-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

tönte, und ereignete sich das Foul von B1 nach diesem Signal, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung vor. Der Korb von A1 zählt nicht und das Foul von B1 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

29/50-7

Beispiel

Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei noch einer Sekunde auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball verfehlt den Ring und

- a) nach weiteren 1,2 Sekunden ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts.
- b) A2 fängt den Ball beim Rebound. Die Wurfuhr-Regelübertretung wird gepfiffen, als die Spieluhr noch 0,8 Sekunden anzeigt.

Regelung

Im Fall

- a) keine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Schiedsrichter wartete ab, ob Mannschaft B sofort und eindeutig die Ballkontrolle erlangt und entschied daher noch nicht auf eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Der Spielabschnitt ist beendet.
- b) Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung und mit 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

29/50-8

Beispiel

Bei 25,2 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle. Bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr hat A1 den Ball in seinen Händen, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Der Schiedsrichter entscheidet auf eine Wurfuhr-Regelübertretung, als die Spieluhr 0,8 Sekunden zeigt.

Regelung

Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Da die Regelübertretung bei 1,2 Sekunden auf der Spieluhr geschah, müssen die Schiedsrichter die Spieluhr korrigieren. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung und mit 1,2 Sekunden auf der Spieluhr.

29/50-9

Festlegung

Ertönt das Signal der Wurfuhr in einer Situation, in der die gegnerische Mannschaft nach Meinung des Schiedsrichters sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-10

Beispiel

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode passt A1 zu A2, der den Ball aber nicht fangen kann. Beide Spieler befinden sich in ihrem Vorfeld. Der Ball rollt in das Rückfeld von Mannschaft A. Bevor B1 den Ball aufnehmen und frei zum Korb ziehen kann, ertönt das Signal der Wurfuhr.

Regelung

Wenn B1 sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

29/50-11

Beispiel

Nach einem gegnerischen Korb und bei noch 25,3 Sekunden auf der Spieluhr hat Mannschaft A den Ball zum Einwurf von ihrer Endlinie. Gegen Ende der

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Wurfuhr-Periode wird ein Pass von A1 zu A2 durch B1 abgefälscht und das Wurfuhr-Signal ertönt. Der Schiedsrichter pfeift die Regelübertretung bei noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung

Dies ist eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A. Die Regelübertretung geschieht bei noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde und mit noch 0,8 Sekunden auf der Spieluhr.

29/50-12

Festlegung

Erhält diejenige Mannschaft, die zuvor in Ballkontrolle war, einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz, dann bleibt ihr nur die Restzeit auf der Wurfuhr, die ihr bei Entstehen der Hochballsituation noch zur Verfügung stand.

29/50-13

Beispiel

Mannschaft A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr, als ein Halteball entsteht. Der nächste alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- Mannschaft A.
- Mannschaft B.

Regelung

- Mannschaft A verbleiben für den nächsten Angriff nur noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Mannschaft B erhält eine neue 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-14

Festlegung

Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) durch die Mannschaft, die nicht in Ballkontrolle ist, und der bisher angreifenden Mannschaft steht der Ball zu einem Einwurf im Vorfeld zu, gilt für die Wurfuhr Folgendes:

- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern von der verbleibenden Zeit aus gestartet.
- Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

29/50-15

Beispiel

Bei noch acht Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als

- B1 den Ball dort ins Aus tippt.
- A1 von B1 gefoult wird (2. Mannschaftsfoul B)

Regelung

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A mit noch

- 8 Sekunden
 - 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

29/50-16

Beispiel

Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als

- A1
- B1

sich verletzt und die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Mannschaft A erhält beim Einwurf auf der Wurfuhr

- a) 4 Sekunden.
- b) 14 Sekunden.

29/50-17

Beispiel

Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr ist der Ball bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als gegen A2 und B2 ein Doppelfoul verhängt wird. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

- a) Der Ball verfehlt den Ring.
- b) Der Ball berührt den Ring.

Regelung

Mannschaft A hat noch

- a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden
- auf der Wurfuhr.

29/50-18

Beispiel

A1 dribbelt den Ball. Die Wurfuhr zeigt noch 5 Sekunden an, als zuerst gegen B1 und anschließend gegen Trainer A ein technisches Foul verhängt wird.

Regelung

Da sich beide Strafen aufheben, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, der noch 5 Sekunden auf der Wurfuhr verbleiben.

29/50-19

Beispiel

Bei noch

- a) 16 Sekunden
- b) 12 Sekunden

auf der Wurfuhr passt A1 zu A2. Beide Spieler sind in ihrem Vorfeld, als B1 den Ball absichtlich mit dem Fuß oder der Faust spielt.

Regelung

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- a) 16 Sekunden
- b) 14 Sekunden

auf der Wurfuhr.

29/50-20

Beispiel

A1 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als A2 von B2 unsportlich gefoult wird. Die Wurfuhr zeigt noch 6 Sekunden an.

Regelung

A2 erhält 2 Freiwürfe ohne Aufstellung. Unabhängig davon, ob die Freiwürfe getroffen werden oder nicht, wirft Mannschaft A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ein.

Die gleiche Regelung gilt im Fall eines Disqualifizierenden Fouls.

29/50-21

Festlegung

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem Grund gestoppt, für den keine Mannschaft unmittelbar verantwortlich ist, und würde nach Meinung der Schiedsrichter die gegnerische Mannschaft durch Zurückstellen der Wurfuhr benachteiligt, ist die Wurfuhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

29/50-22

Beispiel

In der letzten Spielminute des vierten Viertels sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A gewinnt die Ballkontrolle und A1 dribbelt den Ball 20 Sekunden lang. In diesem Augenblick wird das Spiel von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen unterbrochen:

- Die Spieluhr oder die Wurfuhr fällt aus bzw. kann nicht gestartet werden.
- Eine Getränkeflasche wird auf das Spielfeld geworfen.
- Die Wurfuhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung

In allen drei Fällen wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, **nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde**. Mannschaft A bleiben nur noch 4 Sekunden auf der Wurfuhr, da Mannschaft B durch ein Zurücksetzen der Wurfuhr auf 24 Sekunden benachteiligt würde.

29/50-23

Beispiel

Nach einem Korbwurf von A1 wird der vom Ring wegspringende Ball von A2 unter Kontrolle gebracht. 9 Sekunden später ertönt irrtümlich das Signal der Wurfuhr. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Regelung

Die in Ballkontrolle befindliche Mannschaft A wäre benachteiligt, wenn auf eine 24-Sekunden-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar (falls anwesend) und dem Wurfuhr-Zeitnehmer setzen die Schiedsrichter das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fort, die Wurfuhr wird auf eine Restzeit von 5 Sekunden für Mannschaft A gestellt.

29/50-24

Beispiel

Bei noch vier Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring, aber der Wurfuhr-Zeitnehmer setzt die Uhr irrtümlich zurück. **A2** holt den Rebound und nach einiger Zeit erzielt **A3** einen Feldkorb. **Zu diesem Zeitpunkt bemerken die Schiedsrichter den Fehler.**

Regelung

Die Schiedsrichter müssen sich nach Beratung mit dem Kommissar, falls anwesend, vergewissern, dass der Ball beim Korbwurf von A1 den Ring nicht berührt hat. Falls dies so war, müssen sie anschließend entscheiden, ob der Ball die Hand von A3 verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal hätte ertönen müssen, wäre die Wurfuhr nicht zurückgestellt worden. Wenn ja, zählt der Korb, wenn nein, liegt eine Regelübertretung vor und der Korb von A3 zählt nicht.

29/50-25

Festlegung

Ist der Ball bei einem Korbwurf in der Luft und es wird ein Foul eines Verteidigers in dessen Rückfeld gepfiffen, das mit Einwurf bestraft wird, wird die Wurfuhr wie folgt gesetzt: Zeigt die Wurfuhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung

- 14 Sekunden oder mehr, wird sie mit der verbleibenden Restzeit gestartet.
- 13 Sekunden oder weniger, wird sie auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-26

Beispiel

Ein Korbwurf von A1 geht in den Korb und danach wird A2 in seinem Vorfeld von B2 gefoult (3. Mannschaftsfoul B).

Regelung

Der Korb von A1 zählt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

29/50-27

Beispiel

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als bei einer Restzeit von 17 Sekunden auf der Wurfuhr ein Foul von B2 an A2 im Rückfeld von B gepfiffen wird (2. Mannschaftsfoul B).

Der Ball

- a) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- b) verfehlt den Ring

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 17 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-28

Beispiel

Bei einer Restzeit von 10 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist begeht B2 in seinem Rückfeld ein Foul an A2 (2. Mannschaftsfoul B). Der Ball

- a) geht in den Korb.
- b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) verfehlt den Ring

Regelung

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-29

Beispiel

Der Korbwurf von Spieler A1 ist in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. B2 foult in seinem Rückfeld A2. Das ist das 2. Mannschaftsfoul von Mannschaft B in diesem Viertel. Der Ball

- a) geht in den Korb.
- b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) verfehlt den Ring.

Regelung

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A ereignet. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld fortgesetzt, nächst der Stelle, an der sich das Foul von B2 ereignete. Mannschaft A hat 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-30

Beispiel

Bei noch zehn Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begeht B2 ein Foul in seinem Rückfeld an A2 (5. Mannschaftsfoul B). Der Ball

- a) geht in den Korb.
- b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) verfehlt den Ring.

Regelung

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

29/50-31

Beispiel

Der Ball ist bei einem Korbwurf von A1 in der Luft, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Danach wird ein Foul von B2 an A2 gepfiffen (5. Mannschaftsfoul B). Der Ball

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- a) geht in den Korb.
- b) berührt den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) verfehlt den Ring

Regelung

Im Fall a) zählt der Korb von A1.

In allen drei Fällen hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und A2 erhält zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

29/50-32

Festlegung

Der Einwurf als Teil der Strafe für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul wird immer an der Einwurfmarkierung im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr ausgeführt.

29/50-33

Beispiel

Bei 1:12 auf der Spieluhr und noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr im 4. Viertel dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B1 ein Unsportliches Foul an ihm begeht. Nach dem ersten Freiwurf von A1 beantragt Trainer A oder Trainer B eine Auszeit.

Regelung

A1 wirft seinen 2. Freiwurf ohne Aufstellung, danach wird die Auszeit gewährt. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-34

Beispiel

Bei noch 19 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als B2 ein Unsportliches Foul an A2 begeht.

Regelung

Nach den zwei Freiwürfen für A2 ohne Aufstellung, unabhängig davon, ob erfolgreich oder nicht, geht das Spiel weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Die gleiche Regelung gilt im Fall eines Disqualifizierenden Fouls.

29/50-35

Festlegung

Berührt der Ball aus welchem Grund auch immer den Ring des gegnerischen Korbs und dieselbe Mannschaft, die vor der Ringberührung Ballkontrolle hatte, erlangt wieder die Ballkontrolle, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-36

Beispiel

Einen Pass von A1 zu A2 fälscht B2 so ab, dass der Ball den Ring berührt. Danach erlangt A3 die Ballkontrolle.

Regelung

Sobald A3 irgendwo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

29/50-37

Beispiel

A1 wirft auf den Korb bei noch

- a) 4 Sekunden
- b) 20 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Ball berührt den Ring, prallt davon ab und A2 erlangt Ballkontrolle.

Regelung

In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A2 irgend-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

wo auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/50-38

Beispiel

Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach

a) berührt B1 den Ball.

b) tippt A2 den Ball.

Anschließend erlangt A3 Ballkontrolle.

Regelung

In beiden Fällen wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt, sobald A3 auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt.

29/50-39

Beispiel

Bei einem Korbwurf von A1 berührt der Ball den Ring. Danach berührt B1 den Ball, der dann ins Aus geht.

Regelung

Einwurf A nächst der Stelle des Ausballs. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt unabhängig davon, an welcher Stelle des Spielfelds der Einwurf ausgeführt wird.

29/50-40

Beispiel

Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 den Ball an den Ring, um die Wurfuhr zurückzusetzen. Nach der Ringberührung berührt B1 den Ball, der dann im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus geht.

Regelung

Einwurf A in deren Rückfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-41

Beispiel

Bei noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring, A2 erlangt die Ballkontrolle und wird beim Rebound von B2 gefoult (3. Mannschaftsfoul B).

Regelung

Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2 und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-42

Beispiel

A1 wirft auf den Korb, der Ball berührt den Ring. Beim Rebound entsteht ein Halteball zwischen A2 von B2. Der Einwurf zeigt zugunsten Mannschaft A.

Regelung

Mannschaft A erhält Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz nächst der Stelle des Halteballs und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-43

Beispiel

A1 wirft auf den Korb bei noch

a) 8 Sekunden

b) 17 Sekunden

auf der Wurfuhr. Der Ball klemmt zwischen Ring und Spielbrett fest. Der Einwurf zeigt zugunsten Mannschaft A.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie in ihrem Vorfeld in der Nähe des Spielbretts und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

29/50-44

nicht anwendbar

29/50-45

Beispiel

Nach einem Korbwurf von A1 prallt der Ball vom Ring ab. B1 fängt in der Luft den Rebound und landet mit Ball, der ihm aber von A2 aus den Händen getippt und dann von A3 gefangen wird.

Regelung

Da nach dem Korbwurf von A1 zunächst Mannschaft B mit dem Rebound von B1 die Ballkontrolle erlangt hatte und erst danach Mannschaft A die Ballkontrolle erlangt, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-46

Beispiel

Bei fünf Sekunden auf der Wurfuhr passt Einwerfer A1 den Ball in Richtung des gegnerischen Korbs. Der Ball prallt vom Ring ab und wird dann von A2 oder B2 berührt, aber nicht kontrolliert.

Regelung

Spieluhr und Wurfuhr werden gleichzeitig gestartet, sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt.

Erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle auf dem Spielfeld, erhält sie 14 Sekunden auf der Wurfuhr, bei Mannschaft B wären es 24 Sekunden.

29/50-47

Festlegung

Erlangt während des Spiels bei laufender Spieluhr eine Mannschaft in ihrem Vor- oder Rückfeld neue Kontrolle über einen belebten Ball, erhält sie 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-48

Beispiel

Bei laufender Spieluhr erlangt Mannschaft A neue Ballkontrolle in ihrem

- a) Rückfeld.
- b) Vorfeld.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-49

Beispiel

Beim Einwurf der Mannschaft B fängt A1 den von B1 eingeworfenen Ball und erlangt damit Ballkontrolle, und zwar in seinem

- a) Rückfeld.
- b) Vorfeld.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-50

Festlegung

Wenn ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs) durch die ballkontrollierende Mannschaft unterbricht und dadurch der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in ihrem Vorfeld zugesprochen wird, erhält diese Mannschaft 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29-/50-51

Beispiel

In seinem Rückfeld passt A1 den Ball zu A2. A2 berührt den Ball, kann ihn aber nicht fangen und er geht im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus ging und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

29/50-52

Festlegung

Erlangt eine Mannschaft bei einer Restzeit der Spieluhr von 24 Sekunden oder weniger neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld, ist die Anzeige der Wurfuhr dunkel zu schalten.

Hat der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt und die bisher angreifende Mannschaft erlangt die Ballkontrolle irgendwo auf dem Spielfeld bei einer Restspielzeit von mehr als 14 Sekunden und weniger als 24 Sekunden, wird die Wurfuhr mit 14 Sekunden gestartet. Zeigt die Spieluhr eine Restzeit von 14 Sekunden oder weniger an, ist die Wurfuhr dunkel zu schalten.

29/50-53

Beispiel

Bei 12 Sekunden auf der Spieluhr erlangt Mannschaft A durch einen Einwurf eine neue Ballkontrolle.

Regelung

Die Anzeige der Wurfuhr wird dunkel geschaltet.

29/50-54

Beispiel

Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Bei 18 Sekunden auf der Spieluhr schlägt B1 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit der Faust.

Regelung

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an der B1 den Ball mit der Faust geschlagen hat, bei 18 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt dunkel geschaltet.

29/50-55

Beispiel

Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 19 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und Mannschaft A erlangt wieder die Ballkontrolle bei 16 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung

Die Anzeige der Wurfuhr wird bei 16 Sekunden auf der Spieluhr mit 14 Sekunden wieder angeschaltet, da die Spieluhr mehr als 14 Sekunden anzeigte, als Mannschaft A wieder die Ballkontrolle erlangte.

29/50-56

Beispiel

Bei 23 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 15 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei 12 Sekunden auf der Spieluhr.

Regelung

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs bei 12 Sekunden auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter dunkel geschaltet, da die Spieluhr weniger als 14 Sekunden anzeigte, als Mannschaft A wieder die Ballkontrolle erlangte.

29/50-57

Beispiel

Bei 22 Sekunden auf der Spieluhr erlangt A1 neue Ballkontrolle auf dem Spielfeld. Die Anzeige der Wurfuhr ist dunkel geschaltet. Bei noch 18 Sekunden auf

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball verfehlt den Ring und B1 tippt den Ball in seinem Rückfeld ins Aus bei

a) 15,5 Sekunden

b) 12 Sekunden

auf der Spieluhr.

Regelung

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle des Ausballs mit der verbleibenden Zeit auf der Spieluhr. Die Anzeige der Wurfuhr bleibt weiter dunkel geschaltet, da Mannschaft A bei weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr eine neue Ballkontrolle erlangt.

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30.1.2

Situation 1

B1, der sich im Vorfeld befindet, fängt einen Pass von A1 ab. Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren/berührt sein/e Vorderräder/Vorderrad die Mittellinie.

Regelung

Keine Regelübertretung.

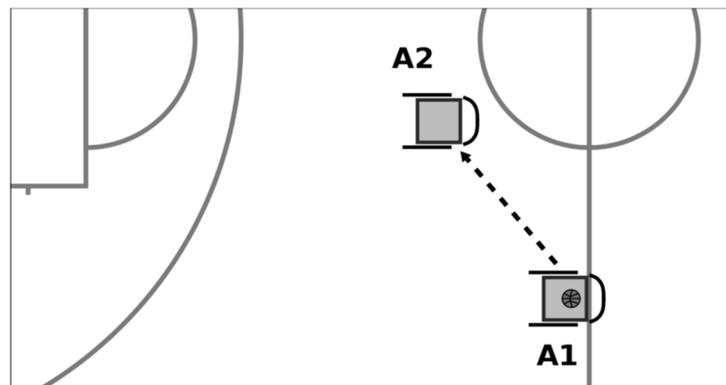
Die Regelung von Art. 30 bezieht sich auf alle im Vorfeld einer Mannschaft vorkommenden Situationen, einschließlich der Einwürfe.

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 ins Rückfeld gelangt.

30.1.2

Situation 2

Spieler A1 berührt mit seinen Vorderrädern bzw. seinem Vorderrad die Mittellinie und passt den Ball zu A2, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.



Regelung

Legal. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds (s. Art. 2.2).

30.1.2

Situation 3

Während sich die Vorderräder/das Vorderrad von A1 im Vorfeld und die großen Räder im Rückfeld befinden, erhält er einen Pass von A2, der sich im Rückfeld befindet. Sein Mitspieler A3 befindet sich mit drei Rädern im Vorfeld und mit einem Hinterrad berührt er die Mittellinie. A1 passt den Ball zu A3.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Legal. A1 ist noch im Rückfeld wegen der Position seiner Hinterräder, A3 befindet sich im Rückfeld wegen des hinteren Rades.

30.1.2

Situation 4

A1 befindet sich in Zwitterstellung über der Mittellinie, mit zwei Rädern im Vorfeld und mit zwei Rädern im Rückfeld. Er erhält einen Pass von einem Mitspieler, der sich im Rückfeld von Mannschaft A befindet. A1 dreht seinen Rollstuhl, dabei kehren ein oder beide Räder, die das Vorfeld berühren, ins Rückfeld zurück.

Regelung

Legal. A1 war zu keiner Zeit im Vorfeld.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 30

30-1 bis 6

nicht anwendbar

30-7

Festlegung

Ein belebter Ball geht illegal ins Rückfeld, wenn ein Spieler von Mannschaft A, der sich vollständig in seinem Vorfeld befindet, verursacht, dass der Ball das Rückfeld berührt und wenn anschließend ein Spieler von Mannschaft A als Erster den Ball in seinem Vorfeld oder Rückfeld berührt. Es ist jedoch legal, wenn ein Spieler von Mannschaft A, der sich in seinem Rückfeld befindet, verursacht, dass der Ball sein Vorfeld berührt und anschließend ein Spieler von Mannschaft A als Erster den Ball in seinem Vorfeld oder Rückfeld berührt.

30-8

Beispiel

A1 und A2 stehen mit allen Rädern in ihrem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie. A1 spielt den Ball per Bodenpass zu A2. Der Ball berührt das Rückfeld der Mannschaft A, bevor er von A2 in seinem Vorfeld berührt wird.

Regelung

Es handelt sich um ein Rückspiel.

30-9

Beispiel

A1 befindet sich mit allen Rädern im Rückfeld nahe der Mittellinie. Er versucht einen Bodenpass zu A2 zu spielen, der sich auch mit allen Rädern im Rückfeld befindet. Bei diesem Pass berührt der Ball zunächst das Vorfeld und danach den Mitspieler A2.

Regelung

Legal. Kein Rückspiel, da sich kein Spieler von Mannschaft A mit dem Ball im Vorfeld befand. Da jedoch der Ball ins Vorfeld gegangen war, als er dort den Boden berührte, wird mit dem Zählen der 8 Sekunden aufgehört. Es beginnt eine neue 8-Sekunden-Periode, sobald A2 den Ball berührt.

30-10

Beispiel

A1 befindet sich in seinem Rückfeld und passt den Ball in sein Vorfeld. Der Ball wird von einem Schiedsrichter, der sich in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet, abgelenkt und wird danach von A2, der sich noch in seinem Rückfeld befindet, berührt.

Regelung

Legal. Kein Rückspiel, da kein Spieler von Mannschaft A Ballkontrolle im Vorfeld hatte. Da jedoch veranlasst wurde, dass der Ball ins Vorfeld ging, als er den Schiedsrichter berührte, wird mit dem Zählen der 8 Sekunden aufgehört.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Es beginnt eine neue 8-Sekunden-Periode, sobald A2 den Ball berührt.

30-11

Beispiel

Mannschaft A hat in ihrem Vorfeld die Ballkontrolle, als der Ball gleichzeitig von A1 und B1 berührt wird und danach ins Rückfeld von Mannschaft A geht, wo er zuerst von A2 berührt wird.

Regelung

Es handelt sich um ein Rückspiel von Mannschaft A. Mannschaft A hat verursacht, dass der Ball illegal ins Rückfeld gelangt.

30-12

nicht anwendbar

30-13

Beispiel

A1 will aus seinem Rückfeld zu A2 in seinem Vorfeld passen. A2 berührt den Ball, ohne ihn zu kontrollieren, und der Ball prallt zurück zu A1 im Rückfeld.

Regelung

Legale Aktion, da A2 in seinem Vorfeld den Ball nicht kontrolliert hat.

30-14

nicht anwendbar

30-15

Beispiel

A1 dribbelt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie, als B1 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. A1 hat immer noch alle Räder in seinem Vorfeld und dribbelt den Ball im Rückfeld weiter.

Regelung

Legale Aktion, da Mannschaft B zuletzt den Ball berührte, bevor dieser ins Rückfeld der Mannschaft A ging. A1 könnte auch sein Vorfeld verlassen und mit neuen acht Sekunden in seinem Rückfeld weiterdribbeln.

30-16

Beispiel

A1 passt den Ball aus seinem Rückfeld zu A2. A2 fährt von seinem Vorfeld in Richtung Rückfeld, fängt den Ball mit beiden Händen und beendet seine Bewegung, während

- sich alle Räder in seinem Rückfeld befinden.
- er mit einem oder mehreren Rädern die Mittellinie berührt.
- er mit dem Rollstuhl in Zwitterstellung auf der Mittellinie steht.

Regelung

In allen Fällen begeht Mannschaft A eine Regelübertretung (Rückspiel), da A2 die Ballkontrolle im Vorfeld erlangt, als er den Ball in der Luft fängt. Die Ausnahme des Art. 30.1.2 gilt nur, wenn der Pass eines Gegenspielers abgefangen wird.

Art. 31

Lifting

31.1

Kommentar

Festbinden am Rollstuhl (Strapping) ist inzwischen im Rollstuhlbasketball zu einer gängigen Praxis geworden, Lifting ist daher viel schwerer zu entdecken. Wenn jedoch im Rollstuhlbasketball ein Spieler beide Gesäßbacken vom Sitz abhebt, ereignet sich eine Regelverletzung. Mindestens ein Teil einer Gesäßhälfte muss mit dem Sitz des Rollstuhls Kontakt behalten.

Der Schiedsrichter muss dem Sitz des Spielers besondere Aufmerksamkeit in dem Augenblick widmen, in dem er Kontakt mit dem Ball bekommt. Lifting lässt

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

sich meist am besten dadurch identifizieren, dass man die Rückkehr oder das "Zurückfallen" des Oberkörpers auf den Sitz beobachtet. Lifting wird nicht nur von Spielern mit Beinfunktionen durchgeführt (z.B. von 3 und 4-Punkte-Spielern). Lifting ist auch möglich durch seitliches Herauslehnen aus dem Rollstuhl oder durch Abstützen mit einem Arm auf dem Rad oder Rahmen (z.B. für 1 bzw. 2-Punkte-Spieler).

31.1.2

Situation

A1 springt mit seinem Rollstuhl nach oben und zur Seite, während eine oder beide Hände auf die großen Räder einwirken.

Regelung

Legal

31.2.1

Situation 1

A1 erhebt sich vom Sitz, um sich den Rebound zu sichern. Er berührt den Ball mit den Fingern, kann ihn jedoch nicht unter Kontrolle bringen.

Regelung

Technisches Foul von A1. Ein Freiwurf wird Mannschaft B zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.

31.2.1

Situation 2

A1 erhebt sich im Kampf um den Eröffnungshochball vom Sitz, kann den Ball aber nicht berühren.

Regelung

Technisches Foul von A1. Mannschaft B erhält einen Freiwurf. Anschließend wird das Spiel mit einem weiteren Hochball fortgesetzt.

31.2.1

Situation 3

Um den Ball, der bei einem Korbwurfversuch von A1 dessen Hände verlassen hat, zu blocken, erhebt sich B1 vom Sitz. Es gelingt ihm, den Ball zu berühren und so abzulenken, dass er nicht in den Korb geht.

Regelung

Technisches Foul von B1. A1 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder den Ball gerade geworfen hat, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.

31.2.1

Situation 4

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch geht der Ball in den Korb.

Regelung

Technisches Foul von B1. A1 werden 2 oder 3 Punkte angeschrieben, zusätzlich erhält er 1 Freiwurf, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder den Ball gerade geworfen hat, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- 31.2.1 Situation 5**
Der Ballbesitzer A1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er einen Korbwurfversuch unternimmt.
- Regelung**
Legal
- 31.2.1 Situation 6**
Zu Beginn der 1. Spielperiode versucht der am Hochball beteiligte A1, den Ball zu erreichen. Dabei heben beide großen Räder vom Spielfeld ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.
- Regelung**
Legal
- 31.2.1 Situation 7**
A1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, springt mit dem Rollstuhl zur Seite, um sich (z.B.) aus einem Block zu lösen.
- Regelung**
Technisches Foul von A1. Springen mit dem Rollstuhl, so dass sich alle Räder vom Spielfeld abheben, während sich keine Hand an den großen Rädern befindet, ist nicht legal. Einem beliebigen Spieler von Mannschaft B wird ein Freiwurf zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner der Mannschaften der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.
- 31.2.1 Situation 8**
B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hat Kontakt mit einem Mitspieler, als er versucht, einen Rebound zu erlangen. Infolge des Kontakts heben seine großen Räder vom Spielfeld ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.
- Regelung**
Legal
- 31.2.1 Situation 9**
B1, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf und seine großen Räder heben vom Spielfeld ab, während er erfolgreich einen Wurf von A1 blockt.
- Regelung**
Legal
- 31.2.1 Situation 10**
B1 – mit einer Hand an einem großen Rad – hebt beide großen Räder vom Spielfeld ab und kippt den Rollstuhl auf seine beiden Vorderräder. Dabei verteidigt er gegen A1 mit einem ausgestreckten Arm.
- Regelung**
Legal.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- 31.2.1 Situation 11**
B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hebt beide großen Räder vom **Spielfeld** ab, während er versucht, zu rebounden.
- Regelung**
Legal.
- 31.2.1 Situation 12**
B1, der keine Hand an den großen Rädern hat, hebt beide großen Räder vom **Spielfeld** ab, während er erfolgreich einen Wurf von A1 blockt.
- Regelung**
Legal.
- 31.2.1 Situation 13**
A1 erhebt sich von seinem Sitz, um den Pass
- von einem Mitspieler zu fangen.
 - von Mannschaft B abzufangen.
- Regelung**
In beiden Fällen wird ein Technisches Foul gegen A1 verhängt. Einem beliebigen Spieler von Mannschaft B wird ein Freiwurf zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.
- 31.4 Festlegung**
Falls beide großen Räder infolge eines Kontakts mit einem Gegenspieler vom **Spielfeld** abheben, ist das Abheben der großen Räder i.d.R. eine Folge des Kontakts und daher zweitrangig.
Es handelt sich entweder um einen "No Call" oder, wenn **dadurch** nach Beurteilung des Schiedsrichters ein Nachteil für den Gegenspieler entstanden **ist**, um ein persönliches Foul des Verursachers.
- 31.4 Situation 1**
A1, der ein großes Rad mit einer Hand hält, kippt seinen Rollstuhl seitlich auf ein großes Rad, während er
- auf den Korb wirft.
 - reboundet.
 - den Arm nach einem Pass ausstreckt.
 - mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.
- Regelung**
Legal in allen vier Fällen.
- 31.4 Situation 2**
A1 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er
- mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft.
 - mit zwei Händen zum Rebound geht.
 - einen Pass mit beiden Händen fängt.
 - mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Legal in allen vier Fällen

REGEL VI

FOULS

Art. 32

Fouls

32

Kommentar

Die Dynamik des Spiels und die athletischen Fähigkeiten der Spieler haben signifikant zugenommen. Wegen der größeren Beweglichkeit und Beschleunigungsfähigkeit der Rollstühle entstehen mehr Kontakte mit anderen Rollstühlen. Das gilt sowohl für den Kontakt der Spieler oberhalb des Sitzes als auch für die Kontakte zwischen den Rollstühlen selbst. Die Schiedsrichter sollen tolerant sein bei einem Kontakt, der dem Spieler, der von dem Kontakt betroffen ist, keinen Nachteil bringt. Die Schiedsrichter sollen sich bemühen, das Spiel im Fluss zu halten. Sie sollen vermeiden, zufällige oder unwesentliche Kontakte als Foul zu pfeifen (s. Art. 47.3).

Art. 33

Kontakte: Allgemeine Grundsätze

33.2

Definition: 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 **Spielfeld** 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.

33.2

Situation 1

A1 kippt legal seinen Rollstuhl, während er zum Korbwurf ansetzt. Als der Ball die Hand verlässt, kippt er zu weit zur Seite, so dass er Kontakt mit B1 verursacht.

Regelung

Offensivfoul von A1, da er seinen Zylinder verlassen hat und in den von B1 eingedrungen ist.

33.2

Situation 2

A1 verlässt seine Position, indem er seinen Rollstuhl legal zur Seite kippt. B1 bewegt sich in die Position, die A1 beim Kippen seines Rollstuhls verlassen hat, indem er mit seiner Fußraste unter das angehobene Rad von A1 fährt. Als A1 in die ursprüngliche Position "zurückkippt", kommt es zum Kontakt mit dem dort stehenden B1.

Regelung

Foul durch Blockieren von B1, der in den Zylinder von A1 eingedrungen ist. A1 hat das Recht, solange er in seinem Zylinder bleibt, auf den Platz zurückzukehren, der durch Abheben des Rades beim Kippen des Rollstuhls frei geworden ist.

33.3

Situation 1

A1 fährt mit dem Ball auf den Korb zu. Verteidiger B1 versucht, eine Position vor ihm einzunehmen, dabei nimmt er seitlich Kontakt mit dem Rollstuhl von A1

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

auf und zwingt ihn dadurch, die Richtung zu ändern.

Regelung

Foul des Verteidigers B1. Da A1 (noch) nicht in der Wurfbewegung war, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

33.3

Situation 2

A1 wirft aus dem Feld auf den Korb. Unmittelbar nachdem die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, wird A1 an den Fußrasten vom Gegenspieler B1 leicht berührt.

Regelung

Zu vernachlässigender Kontakt, es wird kein Foul gepfiffen, da A1 kein Nachteil entstanden ist (s. Art. 47.3).

33.3

Situation 3

Werfer A1 und Verteidiger B1 fahren aufeinander zu. Der Verteidiger, der seinem Gegenspieler genügend Zeit Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden, bremst und kommt zum Stand, während A1, unmittelbar nachdem der Ball seine Hand verlassen hat, heftig auf B1 auffährt, ohne zu bremsen (s. Art. 33.4 und 33.5).

Regelung

Foul von A1.

- Ist der Wurf erfolgreich, werden die Punkte dem Spieler A1 angeschrieben. Anschließend erfolgt Einwurf für Mannschaft B an der Endlinie.
- Ist der Wurf ohne Erfolg, gibt es Einwurf für Mannschaft B, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- Handelt es sich bei dem Foul von A1 um das 5. Mannschaftsfoul, so erhält B1 2 Freiwürfe zugesprochen. Falls der Wurf von A1 in den Korb geht, zählt dieser.

33.3

Situation 4

Ähnliche Situation wie vorher, jedoch gelingt es dem Werfer A1 nach dem Wurf noch, zu bremsen. Trotzdem verursacht er beim Auffahren auf B1 einen leichten Kontakt.

Regelung

Dieser Kontakt ist zu tolerieren. Es wird kein Foul gegen A1 verhängt.

33.4.3

Kommentar

Auffahrkontakte müssen mit besonderem Fingerspitzengefühl bewertet werden. Wenn ein Spieler in der Bewegung auf den Korb wirft oder passt, geht er – falls er nicht versucht zu bremsen – offensichtlich bewusst das Risiko ein, auf einen Gegenspieler aufzufahren.

In einer solchen Situation wird ein Foul gegen den auffahrenden Spieler verhängt, da er seine Verantwortung, Kontakt zu vermeiden, ignoriert (s. Art. 33.4). Allerdings sind Kontakte, welche die Schiedsrichter als unwesentlich betrachten, auch in einem solchen Fall zu tolerieren (s. Art. 47.3 der Regeln).

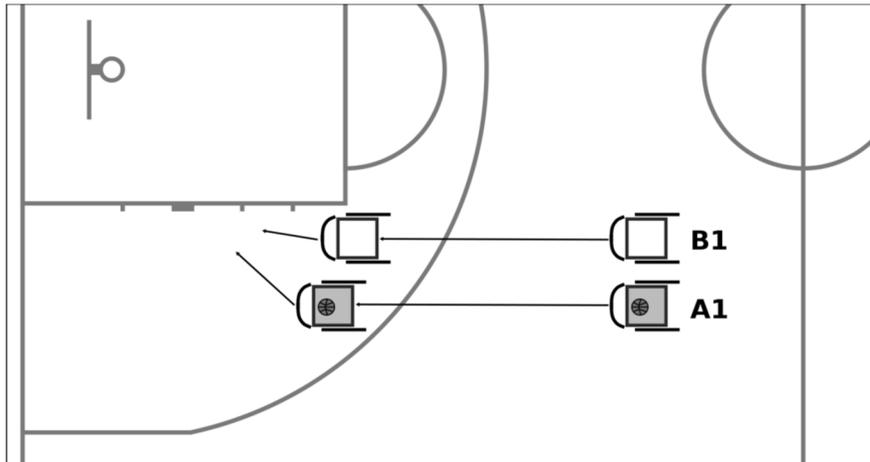
33.6

Situation

A1 fährt mit Ball in Richtung Korb des Gegners. B1 fährt parallel zu ihm mit. Bei Erreichen der begrenzten Zone stellt A1 fest, dass er ohne Richtungskorrektur nicht zum Korb fahren kann, um einen Korbleger auszuführen. Da sich die Fußrastenstange von A1 unmittelbar vor der von B1 befindet, bremst A1 das Innenrad ab, so dass sein Rollstuhl in Richtung Korb fährt. Infolge der Aktion von A1 berührt die Fußraste von B1 den Stuhl von A1. Der Kontakt bewirkt,

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

dass **A1** beim Korbwurf aus dem Rollstuhl fällt.



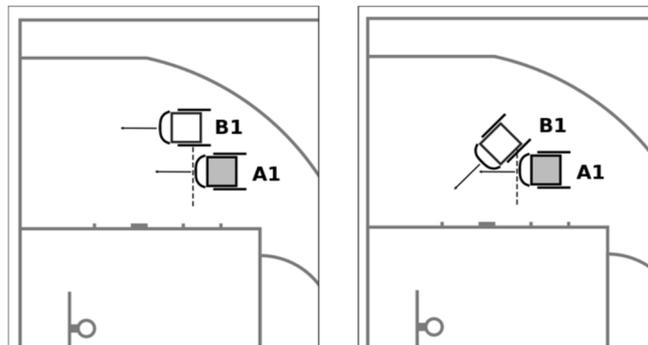
Regelung

Foul des Angriffsspielers **A1**, da er zu früh in die Bahn des Verteidigers **B1** gefahren ist. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Offensivfouls.

33.6.4

Situation

B1 versucht, eine Position vor **A1** einzunehmen. In dem Augenblick, in dem die Achse des großen Rades unmittelbar vor der Fußrastenstange von **A1** ist, dreht **B1** plötzlich seinen Rollstuhl in einem 45-Grad-Winkel in die Bahn von **A1**. Dabei entsteht ein heftiger Kontakt zwischen **A1** und **B1**.

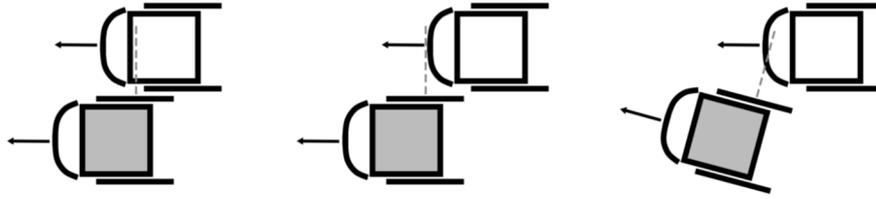


Regelung

Foul von B1, da er den Grundsatz des korrekten Kreuzens, wie es in Art. 33.6 definiert ist, nicht beachtet hat. Der überholende Spieler B1 darf allmählich in die Bahn seines Gegenspielers A1 hereinschneiden, wenn die Achse des großen Rades von B1 vor der Fußrastenstange von A1 zu sehen ist. Die gesamte Situation ist abhängig von der Geschwindigkeit des kreuzenden Spielers und der relativen Position der Achse der großen Räder des einen Spielers zur Fußraste des anderen Spielers. In der Situation im obenstehenden Diagramm kreuzt Spieler B1 zu abrupt in die Bahn von Spieler A1 und beachtet nicht die Prinzipien von Raum und Zeit, wie in Artikel 33.7 beschrieben.

Betrachtet man beide Rollstühle von der Seite, dann stellen die großen Räder von A1 und B1 das Bild einer liegenden Zahl 8 dar. Wenn jedoch der Spieler B1 in der Lage ist, legal eine Position vor A1 einzunehmen, dann liegt die Verantwortung, einen sich aus dieser Situation ergebenden Kontakt zu vermeiden, vorrangig bei A1.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN



33.8.2

Situation

Im Rückfeld versucht B1 zu verhindern, dass der Angreifer A1 ins Vorfeld gelangt. Er fährt seitlich neben ihm, nimmt Kontakt mit dem Rollstuhl von A1 auf und drängt ihn mit kräftigen Schüben gegen dessen Außenrad zur Seitenlinie ab.

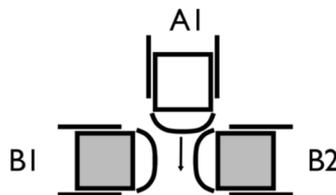
Regelung

Foul von B1. Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls. Unter Umständen können die Schiedsrichter eine solche Aktion als unsportliches Foul werten.

33.9 & 33.14

Situation 1

Am Zonenrand stehen sich die Spieler B1 und B2 mit den Fußrasten gegenüber. Zwischen beiden Rollstühlen ist eine Lücke, die für den Gegenspieler A1 zum Hindurchfahren zu schmal ist. A1 nimmt zunächst mit den Fußrasten beider Verteidiger Kontakt auf und drückt dann – die ungünstigen Hebelverhältnisse der Verteidiger nutzend – deren Rollstühle zur Seite, um in die Zone hineinfahren zu können.



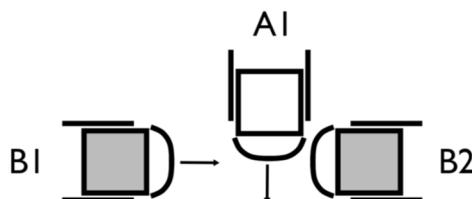
Regelung

Foul von A1. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

33.9 & 33.14

Situation 2

Ähnliche Situation wie vorher. Allerdings ist die Lücke zwischen B1 und B2 groß genug, so dass der Angreifer A1 hindurchfahren kann. Nachdem A1 in die Lücke hineingefahren ist, versucht der Verteidiger B1, ihn zu stoppen, indem er die Lücke schließt. Dabei verursacht er Kontakt mit A1, nachdem dieser seine Position in der Lücke eingenommen hat.



Regelung

Foul von B1. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Stelle des Fouls.

33.11

Situation 1

A1 hält den Ball über dem Kopf, um zu werfen. Ein Verteidiger nähert sich von der Seite und es gelingt ihm, ohne mit dem Rollstuhl Kontakt aufzunehmen, den Ball aus der Wurfhand von A1 zu tippen. Dabei entsteht deutlicher Kontakt mit der Wurfhand.

Regelung

Illegale Aktion. Der Verteidiger darf die Wurfhand, die den Ball hält, nicht berühren. Gegen den Verteidiger wird ein Foul verhängt. A1 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Wurfaktion begonnen hat.

33.11

Situation 2

A1 hält den Ball mit beiden Händen auf dem Schoß. Der Verteidiger B1 greift nach dem Ball. Dabei entsteht Kontakt mit beiden Händen von A1.

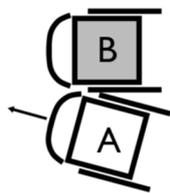
Regelung

Nicht legal. Es wird ein Foul gegen B1 verhängt.

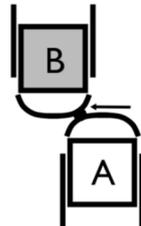
33.13

Kommentar

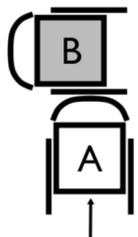
Das Halten/Klemmen des Rollstuhls eines Gegenspielers ist ein besonders häufig vorkommendes Foul. Ein Spieler kann mit der Hand, den Füßen, dem Rad oder mit den Fußrasten halten bzw. klemmen. Ein Foul ist jedoch erst dann zu pfeifen, wenn der Gegenspieler wegzufahren versucht und nicht in der Lage ist, seinen Rollstuhl freizubekommen, weil ihn sein Gegner weiterhin festhält (klemmt).



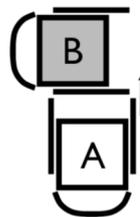
Seitliches Halten



Verhaken von vorn



Halten oder Schieben von vorn



Rückwärts festhalten

Beachte: In allen oben aufgeführten Situationen ist Spieler A **der für den Kontakt verantwortliche Spieler**.

33.13

Situation

A1 stellt einen legalen Block bei B1 in der Nähe der Mittellinie. Damit sein Mitspieler sich aus dem Block lösen kann, hilft ihm B2, indem er A1 klemmt.

Regelung

Ein Foul wird gegen B2 verhängt und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

von außen nächst der Stelle des Fouls.

33.14

Situation 1

B1 nimmt, als sich A1 in der Wurfbewegung befindet, mit dem Rollstuhl von A1 einen nur geringfügigen Kontakt auf.

Regelung

Gegen B1 wird ein Foul verhängt. In der Regel führt jede Berührung mit einem Spieler, der sich in der Wurfbewegung befindet, zu einem Nachteil für den Werfer.

33.14

Situation 2

B1 steht dem Spieler A1, der gerade auf den Korb wirft, Fußraste an Fußraste gegenüber. Während der Wurfbewegung schiebt B1 den Werfer ein wenig zurück, indem er seinen eigenen Rollstuhl leicht nach vorne bewegt.

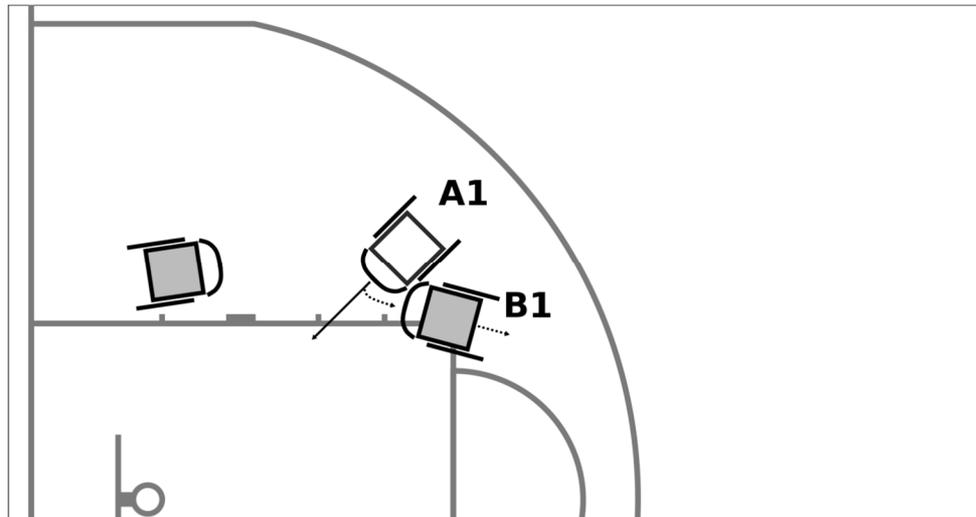
Regelung

Ein Foul wird gegen B1 verhängt. Ein erfolgreicher Korb zählt zwei oder drei Punkte, zusätzlich erhält A1 einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurfversuch ohne Erfolg, erhält A1 zwei oder drei Freiwürfe zugesprochen.

33.14

Situation 3

A1 steht in der Nähe der Freiwurflinie neben B1. Die Fußrastenstange von A1 befindet sich ein wenig vor der von B1. A1 hält das Innenrad fest und drückt B1 durch einen kräftigen Vorwärtsschub am Außenrad zur Seite. A1 hat nun freie Bahn zum Korb.



Regelung

Offensivfoul von A1. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

33.14 & 47.3

Situation

A1 stellt einen legalen Block bei B1. B1 versucht, den Block zu umgehen, indem er rückwärts fährt. Dabei stößt er jedoch gegen A2, der in einiger Entfernung eine feste Position eingenommen hat.

Regelung

Falls sich B1 nach der Kontaktaufnahme sofort wieder von A2 löst und A2 dabei kein Nachteil entstanden ist, ist der Kontakt zu vernachlässigen.

Art. 35 Doppelfoul

Zusätzliche Informationen zu Art. 35

35-1

Festlegung 1

Ein Foul kann persönlich, unsportlich, disqualifizierend oder technisch sein. Bei einem Doppelfoul müssen beide Fouls gegeneinander begangene Spielerfouls sein und zu derselben Kategorie gehören. Entweder sind beide Fouls persönlich oder beide Fouls sind eine beliebige Kombination aus einem Unsportlichen und einem Disqualifizierenden Foul. Es werden unabhängig von der Anzahl der Mannschaftsfouls keine Freiwürfe verhängt. Bei einem Doppelfoul muss es sich um zwei Kontaktfouls handeln. Technische Fouls sind ohne Kontakt mit dem Gegenspieler und können deshalb nicht Teil eines Doppelfouls sein. Gehören beide Fouls nicht zu derselben Kategorie (persönlich oder unsportlich/disqualifizierend), ist das kein Doppelfoul. Die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das persönliche Foul ist dann immer als erstes Foul anzusehen, das Unsportliche/Disqualifizierende Foul stets als zweites.

35-2

Beispiel

Während A1 dribbelt, werden gegen A2 und B2 Technische Fouls verhängt.

Regelung

Technische Fouls sind keine Bestandteile eines Doppelfouls. Die Foulstrafen heben sich auf. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des ersten Technischen Fouls war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-3

Beispiel

Dribbler A1 und B1 begehen annähernd gleichzeitig aneinander ein Foul (2. Mannschaftsfoul A, 5. Mannschaftsfoul B).

Regelung

Beide (persönlichen) Fouls gehören zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Die unterschiedliche Anzahl der Mannschaftsfouls ist nicht relevant. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-4

Beispiel

A1, der den Ball bei seiner Korbwurfaktion noch in der Hand hat, und B1 begehen aneinander zur etwa gleichen Zeit ein persönliches Foul.

Regelung

Beide Fouls gehören zu derselben Kategorie (persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul.

Geht der Ball in den Korb, zählt er nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der verlängerten Freiwurflinie.

Geht der Ball nicht in den Korb, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah, in beiden Fällen mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

35-5

Beispiel

A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, begehen A1 und B1 annähernd gleichzeitig aneinander persönliche Fouls.

Regelung

Beide Fouls gehören zu derselben Kategorie (persönliche Fouls). Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Geht der Ball in den Korb, zählt der Korb

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

von A1. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem Korberfolg. Geht der Ball nicht in den Korb, entsteht eine Hochball-Situation. Das Spiel geht weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-6

Beispiel

Mannschaft A hat in einem Viertel zwei Mannschaftsfoul, Mannschaft B hat drei, als

- a) A2 dribbelt und A1 und B1 sich beim Kampf um die Position gegenseitig wegstoßen.
- b) beim Kampf um den Rebound sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.
- c) zum Erhalt eines Passes von A2 sich A1 und B1 gegenseitig wegstoßen.

Regelung

In allen drei Fällen handelt es sich um ein Doppelfoul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf

- a) und (c) für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah.
- b) gemäß Wechselndem Ballbesitz.

35-7

Beispiel

B1 stößt Dribbler A1 und gegen ihn wird ein Foul (3. Mannschaftsfoul B) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung

Beide Fouls (persönliches und Unsportliches Foul) gehören nicht zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. Die Einwurfstrafe für Mannschaft A verfällt, da noch eine weitere Foulstrafe auszuführen ist. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-8

Beispiel

B1 stößt Dribbler A1 und gegen ihn wird ein Foul (5. Mannschaftsfoul B) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er B1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung

Beide Fouls (persönliches und Unsportliches Foul) gehören nicht zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung, danach wirft B1 ebenfalls zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-9

Beispiel

A1 dribbelt und gegen ihn wird ein Offensiv-Foul an B1 (5. Mannschaftsfoul A) verhängt. Annähernd gleichzeitig wird gegen B1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er A1 mit seinem Ellbogen schlägt.

Regelung

Beide Fouls (persönliches und Unsportliches Foul) gehören nicht zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich nicht um ein Doppelfoul, die Strafen können nicht gegeneinander aufgerechnet werden. Das persönliche Foul wird dabei immer als das erste von beiden Fouls angesehen. Die Einwurfstrafe für

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Mannschaft B entfällt, da eine weitere Foulstrafe auszuführen ist. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

35-10

Beispiel

A1 dribbelt, als A1 und B1 aneinander und annähernd gleichzeitig je ein Foul begehen.

- Beide Fouls sind persönliche Fouls.
- Beide Fouls sind unsportlich.
- Das Foul von A1 ist unsportlich und das Foul von B1 ist disqualifizierend.
- Das Foul von A1 ist disqualifizierend und das Foul von B1 ist unsportlich.

Regelung

In allen genannten Fällen gehören die beiden Fouls (persönliche oder Unsportliche/Disqualifizierende Fouls) zu derselben Kategorie. Deshalb handelt es sich um ein Doppelfoul. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Doppelfoul geschah und mit der Restzeit auf der Wurfuhr.

Art. 36

Technisches Foul

36.3.1

Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball kommt es häufiger als im Fußgängerbasketball dazu, dass ein Spieler das Spielfeld verlässt. Die Regel verlangt ein technisches Foul nur in solchen Fällen, in denen der Spieler versucht, dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Spieler einen an der Auslinie gestellten Block umgeht, indem er mit seinem Rollstuhl außerhalb des Feldes um ihn herumfährt.

Folgendes Verfahren ist anzuwenden:

- Wenn Spieler A1 zum ersten Mal diese Regel verletzt, pfeift der Schiedsrichter Regelverletzung (Verlust des Ballbesitzes) und **verwarnt** sofort den Spieler A1. Der **zur Mannschaftsbank nächste Schiedsrichter verwarnt den Trainer von Mannschaft A**, diese Verwarnung gilt für die gesamte Mannschaft A. Jeder weitere Verstoß gegen diese Regel durch irgendeinen Spieler von Mannschaft A hat ein Technisches Foul zur Folge. Ein Freiwurf wird Mannschaft B zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.
- Verstößt ein Spieler **der verteidigenden** Mannschaft B zum ersten Mal gegen diese Regel, wird die Verwarnung erst am Ende der entsprechenden Spielphase ausgesprochen. Jeder weitere Verstoß gegen diese Regel durch irgendeinen Spieler von Mannschaft B hat ein Technisches Foul zur Folge. Ein Freiwurf wird Mannschaft A zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A, nächst der Stelle, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.

36.3.1

Kommentar 2

Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler für eine Aktion / für ein Verhalten verwarnt, die / das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Damit gilt die Verwarnung für jedes Mannschaftsmitglied für den Rest der Spielzeit. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn der

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Ball tot ist und die Spieluhr steht.

36.3.1

Situation 1

Ein **Spieler** wird verwarnet

- wegen Behinderung beim Einwurf.
- wegen Klatschens mit den Händen in der Nähe des Gesichts eines gegnerischen Spielers, der erfolgreich auf den Korb wirft.
- wegen unsportlichen Verhaltens.
- wegen irgendeiner anderen Aktion, die bei Wiederholung zum Technischen Foul führen kann.

Regelung

Der Spieler wird verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem **Trainer der Mannschaft des Spielers** mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Ende des Spiels.

36.3.1

Kommentar 3

Um eine Verwarnung gegen einen Spieler oder Trainer auszusprechen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbrechen. Um die Verwarnung auszusprechen, sollte ein geeigneter Moment, bei dem keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht, abgewartet werden. Falls eine Verwarnung in Gegenwart des Trainers ausgesprochen werden muss, ist für die Verwarnung die nächste natürliche Spielunterbrechung abzuwarten. Wenn es erforderlich ist, das Spiel sofort zu unterbrechen, muss ein technisches Foul verhängt werden.

36.3.1

Situation 2

Nach einem Fast Break verlässt der erfolgreiche Werfer A1 das Spielfeld an der Endlinie. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld fahren?

Regelung

A1 darf an jedem Punkt der Endlinie auf das Spielfeld zurückfahren, jedoch darf er den Spieler, der den Ball einwirft, nicht behindern.

36.3.1

Situation 3

Nach einem erfolglosen Fast Break verlässt A1 an der Endlinie das Spielfeld. Der Ball ist noch belebt. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld zurückfahren?

Regelung

Er darf an jeder beliebigen Stelle auf das Spielfeld zurückfahren.

36.3.1

Situation 4

A1 verhindert mit Erfolg, dass ein Ball ins Aus geht. Dabei verlässt er das Spielfeld, während er keinen Ballkontakt hat. Er dreht um und fährt sofort auf das Spielfeld zurück, wo er den Ball wieder unter Kontrolle nimmt.

Regelung

Legal.

36.3.1

Situation 5

A1 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B1 zur Seitenlinie abgedrängt und verlässt dabei das Spielfeld.

Regelung

Wenn A1 das Spielfeld verlässt, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und verwarnet A1. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von

RBB REGELN 2024

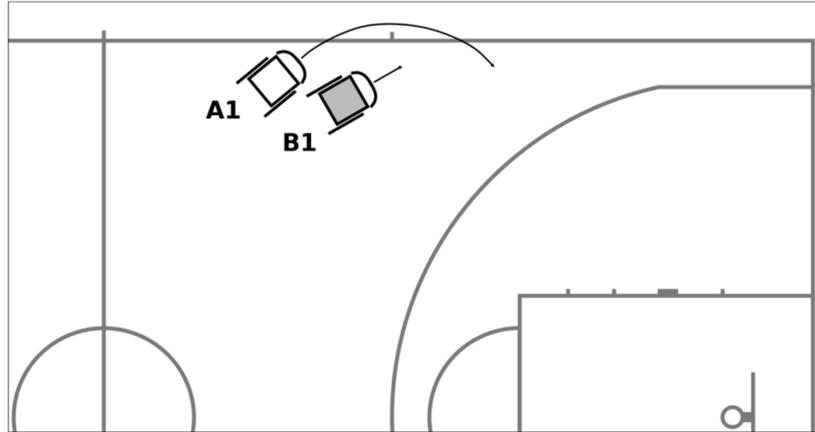
INTERPRETATIONEN

Mannschaft A. Ist A1 jedoch unabsichtlich ins Aus geraten, wird diese Aktion nicht beachtet.

36.3.1

Situation 6

A1 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B1 an der Seitenlinie "eingekleint". A1 fährt am Rollstuhl von B1 vorbei, indem er durch das Aus fährt. Hierbei handelt es sich um die erste Regelübertretung dieser Art durch Mannschaft A.



Regelung

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A1. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Mannschaft A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betroffene Spieler von Mannschaft A ein Technisches Fou. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B fortgesetzt. Anschließend erfolgt der Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Technische Fou gepfiffen wurde, und zwar für die Mannschaft, welche sich in Ballkontrolle befand oder welcher der Ball zustand, als das Fou gepfiffen wurde.

36.3.1

Situation 7

Der Angreifer A1 fährt an B1 vorbei, indem er die Seitenlinie mit einem Rad oder mit zwei Rädern überquert. Anschließend fährt er an der Endlinie auf das Feld zurück. Hierbei handelt es sich um die erste Regelübertretung dieser Art durch Mannschaft A.

Regelung

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A1. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Mannschaft A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betroffene Spieler von Mannschaft A ein Technisches Fou. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B fortgesetzt. Anschließend erfolgt der Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Technische Fou gepfiffen wurde, und zwar für die Mannschaft, welche sich in Ballkontrolle befand oder welcher der Ball zustand, als das Fou gepfiffen wurde.

36.3.1

Situation 8

Der Verteidiger B1 umgeht einen von A1 legal gestellten Block, indem er das Spielfeld verlässt und anschließend wieder auf das Feld zurückfährt. Hierbei handelt es sich um die erste Regelübertretung dieser Art durch Mannschaft A.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Beim erstmaligen Verstoß durch B1 wird der Spieler im nächsten geeigneten Moment verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder für das restliche Spiel. Beim nächsten Verstoß durch einen Spieler von Mannschaft B wird ein Technisches Foul verhängt. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B fortgesetzt. Anschließend erfolgt der Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Technische Foul gepfiffen wurde, und zwar für die Mannschaft, welche sich in Ballkontrolle befand oder welcher der Ball zustand, als das Foul gepfiffen wurde.

36.3.1

Situation 9

Angreifer A1 und Verteidiger B1 fahren nebeneinander (Rad an Rad) in diagonalen Richtung über das Spielfeld. Dabei gerät A1 an der Seitenlinie ins Aus. A1 versucht dann, auf das Feld zurückzukommen, indem er rückwärts fährt. B1 versucht das zu verhindern, indem er parallel zu ihm an der Seitenlinie mitfährt.

Regelung

A1 ist berechtigt, auf das Spielfeld zurückzufahren. B1 ist zu verwarnen. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Mannschaft B. Jedes gleichgeartete Vergehen dieser Art durch einen Spieler von Mannschaft B zieht ein Technisches Foul nach sich. Ein Freiwurf wird Mannschaft A zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.

36.3.1

Kommentar 4

Das 2. Technische Foul eines Spielers führt zur Disqualifikation für den Rest des Spiels. Ein solches 2. Technisches Foul wird mit einem Freiwurf bestraft, gefolgt von einem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.

36.3.1

Situation 10

A1 hebt ein Bein von den Fußrasten ab und schwingt es zur Seite, um bei der Annahme eines Passes die Balance halten zu können.

Regelung

Technisches Foul von A1. 1 Freiwurf für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Mannschaft B mit anschließendem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.

Zufälliges Abheben der Füße oder Beine führt nicht zu einem technischen Foul. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob die Aktion zu einem unfairen Vorteil führt.

36.3.1

Situation 11

A1, der gerade auf den Korb geworfen hat, vermeidet den Rollstuhlkontakt mit seinem Gegenspieler, indem er mit den Füßen bremst.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Technisches Foul von A1. Falls erfolgreich, zählt der Korb zwei oder drei Punkte für A1. Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Mannschaft B 1 Freiwurf aus, gefolgt von einer Halteball-Situation. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde.

36.3.1

Situation 12

A1 bremst seinen Rollstuhl mit dem Oberschenkel und/oder mit dem Fuß am Rad ab.

Regelung

Technisches Foul von A1. Strafe: 1 Freiwurf für einen beliebigen Feldspieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf für die Mannschaft, welche die Kontrolle über den Ball hatte oder welcher der Ball zustand, als das Technische Foul verhängt wurde. Der Einwurf findet an dem Ort statt, der dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball sich befand, als das Spiel gestoppt wurde. Wenn keine Mannschaft die Kontrolle über den Ball hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, liegt eine Halteball-Situation vor.

36.3.1

Situation 13

Die Wurfuhr zeigt noch 10 Sekunden an, Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 unabsichtlich direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potenziellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

36.3.1

Situation 14

Die Wurfuhr zeigt noch 18 Sekunden an. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 unabsichtlich direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potenziellen Gefährdung von B1 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Auf der Wurfuhr verbleiben 18 Sekunden.

36.3.1

Situation 15

Die Wurfuhr zeigt noch 10 Sekunden an. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 absichtlich aus dem Stuhl fällt.

Regelung

Wenn B1 in der vorausgegangenen Situation absichtlich aus dem Rollstuhl fällt, muss der Schiedsrichter wegen der potenziellen Gefährdung von B1 das Spiel sofort unterbrechen und B1 mit einem Technischen Foul bestrafen. Mannschaft A erhält 1 Freiwurf und anschließend den Ball zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Falls die Spieluhr weniger als 14 Sekunden als Restspielzeit anzeigt, wird die Wurfuhr ausgeschaltet und die Spieluhr zeigt die für den Angriff verbleibende Spielzeit an.

36.3.1

Situation 16

Die Wurfuhr zeigt noch 18 Sekunden an. Mannschaft A ist in Ballkontrolle und

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B1 absichtlich aus dem Stuhl fällt.

Regelung

Wenn B1 in der vorausgegangenen Situation absichtlich aus dem Rollstuhl fällt, muss der Schiedsrichter wegen der potenziellen Gefährdung von B1 das Spiel sofort unterbrechen und B1 mit einem Technischen Foul bestrafen. Mannschaft A erhält 1 Freiwurf und anschließend den Ball zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 18 Sekunden auf der Wurfuhr. Falls die Spieluhr weniger als 14 Sekunden als Restspielzeit anzeigt, wird die Wurfuhr ausgeschaltet und die Spieluhr zeigt die für den Angriff verbleibende Spielzeit an.

36.3.2

Kommentar

Wird ein Trainer disqualifiziert (s. Art. 38), so zeigt ihm der SR nicht das Handzeichen für das disqualifizierende Foul. Der Trainer wird lediglich veranlasst, in die Umkleidekabine zu gehen und dort zu bleiben. Der Schiedsrichter muss den Anschreiber darüber informieren,

- a) ob persönliches unsportliches Verhalten der Grund für das Technische Trainerfoul (Coachfoul) ("C") gemäß Art. 36.3.4 oder
- b) ob es sich um ein "Bankfoul" ("B") gemäß Art. 36.3.4 handelt.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 36

36-1

Festlegung

Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder eines Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Sie gilt dann für alle Mannschaftsmitglieder und bis zum Ende des Spiels. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

36-2

Beispiel

A1 wird verwarnt wegen Störens eines Einwurfs oder einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem Technischen Foul führen kann.

Regelung

Die Verwarnung muss auch dem Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

36-3

Festlegung

Befindet sich ein Spieler bei einem Korbwurf, dürfen Gegenspieler ihn dabei nicht durch Aktionen stören wie z. B. die Hände in der Nähe der Augen des Werfers halten, laut schreien, heftig auf den Boden stampfen oder nahe beim Werfer in die Hände klatschen. Wird der Werfer durch eine derartige Aktion beeinträchtigt, kann ein Technisches Foul verhängt werden, wird er nicht beeinträchtigt, kann eine Verwarnung ausgesprochen werden.

36-4

Beispiel

A1 ist in der Korbwurfaktion. B1 versucht A1 zu stören, indem er vor dessen Auge mit den Händen wedelt, ruft oder kraftvoll mit den Händen auf die Speichen seiner Räder schlägt. Der Korbwurf ist

- a) erfolgreich.
- b) nicht erfolgreich.

Regelung

- a) Der Korb von A1 zählt. B1 wird verwarnt und die Verwarnung muss auch Trainer B mitgeteilt werden. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

hinter der Endlinie fortgesetzt. Falls gegen Mannschaft B schon eine Verwarnung wegen eines ähnlichen Verhaltens ausgesprochen wurde, wird B1 mit einem technischen Foul bestraft. Einem beliebigen Spieler von Mannschaft A wird ein Freiwurf ohne Aufstellung zugesprochen.

- b) Gegen B1 wird ein technisches Foul verhängt. Ein Freiwurf ohne Aufstellung wird Mannschaft A zugesprochen, gefolgt von einem Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Foul gegen B1 gepfiffen wurde.

36-5

Festlegung

Stellen die Schiedsrichter fest, dass bei laufender Spieluhr für eine Mannschaft mehr als fünf Spieler auf dem Spielfeld am Spiel teilnehmen, muss ein Spieler illegal das Spielfeld betreten oder nicht verlassen haben. Dieser Fehler muss sofort korrigiert werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Alle Ereignisse während der illegalen Teilnahme bis zur deshalb erfolgten Spielunterbrechung behalten ihre Gültigkeit.

Mindestens ein Spieler muss das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer dieser Mannschaft ist ein Technisches Foul („B₁“) zu verhängen. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass alle Spielerwechsel korrekt durchgeführt werden.

36-6

Beispiel

Während des laufenden Spiels wird festgestellt, dass Mannschaft A mit 6 Spielern auf dem Spielfeld ist. Bei Entdeckung des Fehlers hat

- a) Mannschaft B (mit 5 Spielern) die Ballkontrolle.
b) Mannschaft A (mit mehr als 5 Spielern) die Ballkontrolle.

Regelung

Das Spiel wird sofort unterbrochen, es sei denn, Mannschaft B würde dadurch benachteiligt. Ein Spieler von Mannschaft A, der vom Trainer bestimmt wird, muss sofort das Spielfeld verlassen. Gegen den Trainer von Mannschaft A wird ein Technisches Foul verhängt, das als "B₁"-Foul angeschrieben wird.

36-7

Beispiel

Bei laufender Spieluhr hat Mannschaft A 6 Spieler auf dem Spielfeld. Dies wird bemerkt, nachdem

- a) A1 ein Offensiv-Foul begeht.
b) A1 einen Korb erzielt.
c) A1 von B1 bei einem Korbwurf gefoult wird und der Ball nicht in den Korb geht.
d) der 6. Spieler der Mannschaft A das Spielfeld verlassen hat.

Regelung

In allen genannten Fällen ist gegen Trainer A ein Technisches Foul („B₁"-Foul) zu verhängen.

In den Fällen a), b) und c) muss ein Spieler der Mannschaft A, den der Trainer bestimmt, das Spielfeld verlassen. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

Das Spiel geht weiter

- a) mit Einwurf B nächst der Stelle des persönlichen Fouls von A1.
b) mit Einwurf B von ihrer Endlinie wie nach jedem Korberfolg.
c) mit zwei oder drei Freiwürfen für A1.
d) nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Hat keine Mannschaft Ballkontrolle oder steht keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Halteball-Situation.

36-8

Festlegung

Hat ein Spieler sein 5. Foul begangen, wird er zum ausgeschlossenen Spieler

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

und gehört dann zu den Personen des Mannschaftsbankbereichs.
Stellen die Schiedsrichter fest, dass bei laufender Spieluhr ein ausgeschlossener Spieler auf dem Spielfeld ist, muss dieser Spieler illegal das Spielfeld nicht verlassen oder wieder betreten haben.

Dieser Fehler muss sofort korrigiert werden, jedoch ohne dabei die gegnerische Mannschaft zu benachteiligen.

Alle Ereignisse während der illegalen Teilnahme bis zur deshalb erfolgten Spielunterbrechung behalten ihre Gültigkeit.

Der ausgeschlossene Spieler muss das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer dieser Mannschaft ist ein Technisches Foul („B₁“) zu verhängen. Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass bei laufender Spieluhr sich nur spielberechtigte Spieler auf dem Spielfeld aufhalten.

36-9

Beispiel

Bei laufender Spieluhr befindet sich der ausgeschlossene Spieler B1 auf dem Spielfeld. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, als der Ball wieder

- belebt ist und Mannschaft A die Ballkontrolle hat.
- belebt ist und Mannschaft B die Ballkontrolle hat.
- zum toten Ball wurde und B1 immer noch auf dem Spielfeld ist.

Regelung

Das Spiel ist sofort zu unterbrechen, sofern Mannschaft A dadurch nicht benachteiligt wird. B1 muss das Spielfeld sofort verlassen und gegen Trainer B ist ein Technisches Foul („B₁“) zu verhängen.

36-10

Beispiel

Bei laufender Spieluhr befindet sich der ausgeschlossene Spieler A1 auf dem Spielfeld. Seine regelwidrige Teilnahme wird bemerkt, als A1

- einen Korb erzielt.
- ein Foul an B1 begeht.
- beim Dribbeln von B1 gefoult wird (5. Mannschaftsfoul B).

Regelung

Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. A1 muss das Spielfeld sofort verlassen und gegen Trainer A ist ein Technisches Foul („B₁“) zu verhängen

- Der von A1 erzielte Korb zählt.
- Das von A1 begangene Foul wird als Spielerfoul hinter dem 5. Foul von A1 angeschrieben.
- Die A1 zustehenden zwei Freiwürfe werden von seinem Einwechselspieler ausgeführt.

36-11

Beispiel

Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und einem Spielstand von 70:70 begeht A1 sein 5. Foul und wird zum ausgeschlossenen Spieler. Nach der anschließenden Auszeit erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle und A1 erzielt einen Korb. Nun wird die illegale Teilnahme von A1 am Spiel entdeckt, die Spieluhr zeigt noch eine Sekunde Restzeit.

Regelung

Der Korb von A1 zählt und gegen Trainer A ist ein Technisches Foul („B₁“) zu verhängen. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.

36-12

Festlegung

Täuscht ein Spieler ein Foul vor, ist folgende Prozedur anzuwenden:

- Ohne das Spiel zu unterbrechen, gibt der Schiedsrichter das entsprechen-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- de Handzeichen, indem er zweimal den Unterarm senkt und wieder hebt.
- Bei der nächsten Spielunterbrechung aus irgendeinem Grund ist der Spieler zu verwarnen und dies seinem Trainer mitzuteilen. Jede Mannschaft kann hierfür einmal verwarnet werden.
 - Täuscht im weiteren Verlauf des Spiels erneut ein Spieler dieser Mannschaft ein Foul vor, ist ein Technisches Foul zu verhängen. Dies gilt auch dann, wenn das Spiel seit dem ersten Vorfall noch nicht unterbrochen war und somit die vorherige Verwarnung nicht ausgesprochen werden konnte.
 - In besonders übertriebenen Fällen ohne jeden Körperkontakt kann sofort und ohne vorherige Verwarnung ein Technisches Foul verhängt werden.
 - Alle Situationen, in denen ein Foul vorgetäuscht wird, sollen angesprochen werden, unabhängig davon, ob in derselben Situation Fouls oder Regelverstöße gepfiffen werden oder nicht.
 - Ein Spieler kann sowohl mit einem Foul als auch mit einer Verwarnung wegen Vortäuschen eines Fouls belastet werden. Ebenso kann ein Spieler, der gefoult wurde, eine Verwarnung wegen Vortäuschen eines Fouls erhalten.

36-13

Beispiel

B1 verteidigt gegen Dribbler A1. A1 bewegt ruckartig seinen Kopf, um anzuzeigen, er sei von B1 gefoult worden. Der Schiedsrichter verwarnet A1 mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms). Während die Spieluhr noch läuft und bevor sie wieder gestoppt wurde, lässt sich

- a) A1 so fallen, als ob er von B1 umgestoßen worden wäre.
- b) B2 so fallen, als ob er von A2 umgestoßen worden wäre.

Regelung

Im Fall

- a) zeigt der Schiedsrichter dem Spieler A1 eine Verwarnung mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms) für den 1. Täuschungsversuch an. Der 2. Täuschungsversuch von A1 (sich fallen lassen) wird mit einem Technischen Foul gegen A1 bestraft, obwohl das Spiel noch nicht unterbrochen war, um ihm und seinem Trainer die Verwarnung für den 1. Täuschungsversuch zu kommunizieren.
- b) verwarnet der Schiedsrichter den Spieler B2 für dessen 1. Täuschungsversuch mit dem entsprechenden Handzeichen (zweimaliges Absenken und wieder Anheben des Unterarms). Bei der nächsten Spielunterbrechung teilt der Schiedsrichter dem Spieler B2 und dessen Trainer, sowie dem Trainer der Mannschaft A jeweils die Verwarnung mit, da es auch für Mannschaft A die erste Spielunterbrechung ist.

36-14

Festlegung

Durch heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Rebound-Situationen oder enger Bewachung können schwere Verletzungen entstehen. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches, Unsportliches oder gar Disqualifizierendes Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein Technisches Foul verhängt werden.

36-15

Beispiel

A1 gewinnt durch einen Rebound die Ballkontrolle. Er wird dabei durch B1 eng bewacht. Ohne B1 zu berühren, schwingt A1 seine Ellenbogen sehr intensiv zur Seite, entweder, um B1 einzuschüchtern bzw. um sich genügend Platz zu verschaffen, um abdrehen zu können, zu passen oder zu dribbeln.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Diese Aktion entspricht nicht dem Spielgedanken, sie ist nicht konform mit der Intention der Regeln. Gegen A1 kann ein Technisches Foul verhängt werden.

36-16

Festlegung

Ein Spieler wird für den Rest des Spiels disqualifiziert, wenn er mit 2 technischen Fouls belastet ist.

36-17

Nicht anwendbar

36-18

Festlegung

Nach seinem fünften Foul wird ein Spieler zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren gegen ihn verhängten Technischen Fouls werden seinem Trainer als „B₁“-Fouls angeschrieben. Dies gilt auch, wenn eines seiner fünf Fouls ein Technisches oder Unsportliches Foul war. Er wird nicht disqualifiziert und darf in seinem Mannschaftsbereich bleiben.

36-19

Beispiel

Im 1. Viertel wird gegen B1 ein

a) Technisches Foul verhängt.

b) Unsportliches Foul verhängt.

Im 4. Viertel wird gegen B1 sein 5. Foul (2. Mannschaftsfoul B) verhängt. Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

In beiden Fällen gilt B1 nicht als disqualifiziert. Mit seinem 5. Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Alle weiteren Technischen Fouls gegen B1 werden seinem Trainer angerechnet („B₁“). Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des letzten Technischen Fouls war.

36-20

Beispiel

B1 foult Dribbler A1 (5. Foul B1, 2. Mannschaftsfoul B). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird B1 disqualifiziert.

Regelung

B1 wird disqualifiziert und muss entweder in seine Umkleidekabine gehen oder die Halle verlassen, wenn er dies möchte. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul hinter seinem 5. Foul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als Technisches („B₂“) Foul. Ein Spieler der Mannschaft A wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-21

Beispiel

B1 foult Dribbler A1 (5. Foul B1, 5. Mannschaftsfoul B). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird B1 disqualifiziert.

Regelung

B1 wird disqualifiziert und muss entweder in seine Umkleidekabine gehen oder die Halle verlassen, wenn er dies möchte. Die Disqualifikation von B1 wird ihm als Spielerfoul hinter seinem 5. Foul mit einem „D“ angeschrieben und seinem Trainer als Technisches („B₂“) Foul. Spieler A1 wirft 2 Freiwürfe ohne Aufstellung. Anschließend wirft ein Spieler der Mannschaft A zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

36-22

Festlegung

Ein Spieler ist zu disqualifizieren, nachdem er mit einem Technischen und einem Unsportlichen Foul bestraft wurde.

36-23

Beispiel

In der 1. Halbzeit wird gegen A1 ein Technisches Foul wegen Liftings verhängt. In der 2. Halbzeit wird gegen ihn ein Unsportliches Foul für ein hartes Foul an B1 verhängt.

Regelung

Der Zeitnehmer muss die Schiedsrichter sofort informieren, wenn gegen einen Spieler ein Technisches und ein Unsportliches Foul verhängt wurden und dass A1 automatisch disqualifiziert werden muss. Eine Strafe wird nur für das Unsportliche Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-24

Beispiel

In der 1. Halbzeit wird gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängt, weil er mit einem an sich unnötigen Kontakt die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff stoppte. In der 2. Halbzeit, als A2 in seinem Rückfeld dribbelt, wird abseits des Balls gegen A1 ein Technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls an ihm verhängt.

Regelung

Der Zeitnehmer muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spieler ein Unsportliches und ein Technisches Foul begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. Eine Strafe wird nur für das Technische Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls von A1 war, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-25

Festlegung

Ein Spielertrainer ist automatisch zu disqualifizieren, wenn gegen ihn folgende Fouls verhängt wurden:

- Zwei Technische Fouls als Spieler
- Zwei Unsportliche Fouls als Spieler
- Ein Unsportliches und ein Technisches Foul als Spieler
- Ein Technisches Foul („C₁“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- Ein Technisches Foul („B₁“ oder „B₂“) als Trainer, ein Technisches Foul („C₁“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- Zwei Technische Fouls („B₁“ oder „B₂“) als Trainer und ein Unsportliches oder ein Technisches Foul als Spieler
- Zwei Technische Fouls („C₁“) als Trainer
- Ein Technisches Foul („C₁“) als Trainer und zwei Technische Fouls („B₁“ oder „B₂“) als Trainer
- Drei Technische Fouls („B₁“ oder „B₂“) als Trainer.

Wird ein Spielertrainer automatisch disqualifiziert, ist ein „SD“ hinter dem Foul einzutragen, das zu der automatischen Disqualifikation führt. Der Spieler, der neuer Kapitän wird, wird zum neuen Spielertrainer.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

36-26

Beispiel

Im ersten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein Technisches Foul wegen Vortäuschens eines Fouls verhängt. Im vierten Viertel, während A2 den Ball dribbelt, wird gegen A1 ein Technisches Foul („C₁“) wegen seines persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt.

Regelung

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert. Eine Strafe wird nur für das 2. Technische Foul von A1 verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Zeitnehmer muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein Technisches Foul als Spieler und ein persönliches Technisches Foul als Trainer begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls von A1 war und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-27

Beispiel

Im zweiten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Spieler ein unsportliches Foul verhängt. Im dritten Viertel wird gegen ihn als Trainer ein technisches Foul („B₁“) wegen unsportlichen Verhaltens seines Physiotherapeuten und im vierten Viertel wegen eines technischen Fouls gegen Ersatzspieler A6 verhängt, als A2 den Ball dribbelt.

Regelung

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert. Eine Strafe wird nur für das 2. Technische Foul (Fehlverhalten von A6) verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Zeitnehmer muss sofort einen Schiedsrichter darüber informieren, sobald ein Spielertrainer ein Unsportliches Foul als Spieler begangen hat und mit zwei Technischen Fouls gegen Personen aus seinem Mannschaftsbereich belastet wurde und automatisch disqualifiziert werden muss. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls gegen A6 war und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

36-28

Beispiel

Im zweiten Viertel wird gegen Spielertrainer A1 als Trainer ein technisches Foul („C₁“) wegen seines persönlichen unsportlichen Verhaltens als Trainer verhängt. Im vierten Viertel wird gegen ihn ein unsportliches Foul an B1 als Spieler verhängt.

Regelung

Spielertrainer A1 wird automatisch disqualifiziert. Eine Strafe wird nur für das Unsportliche Foul verhängt, es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgesprochen. Der Zeitnehmer muss sofort einen Schiedsrichter darüber zu informieren, sobald ein Spielertrainer ein persönliches Technisches Foul als Trainer und ein Unsportliches Foul als Spieler begangen hat und automatisch disqualifiziert werden muss. B1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-29

Beispiel

Spielertrainer A1 ist als Spieler auf dem Spielfeld, als gegen Ersatzspieler A6 ein Technisches Foul verhängt wird.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Das Technische Foul wegen unsportlichen Verhaltens anderer Personen, die auf der Mannschaftsbank sitzen, wird dem Spielertrainer als Trainer angeschrieben, auch wenn ein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.

36-30

Beispiel

Während einer Spielpause erhält

- Ersatzspieler A6
 - Spielertrainer A1
 - Mannschaftsarzt A
- ein Technisches Foul.

Regelung

Das Technische Foul wird wie folgt angeschrieben:

- A6 als Spieler,
 - A1 als Spieler,
 - A1 als (Spieler-)Trainer,
- auch wenn ein 1. Trainer-Assistent auf dem Anschreibebogen eingetragen ist.

36-31

Beispiel

Spielertrainer A1 hat als Spieler vier Fouls und als Spielertrainer ein Technisches Foul begangen.

Regelung

Spielertrainer A1 darf nicht mehr als Spieler fungieren, da er als Spieler und Trainer insgesamt fünf Fouls begangen hat. Er darf weiter als Trainer tätig sein.

36-32

Festlegung

Zeigt die Spieluhr im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger und es findet ein Einwurf statt, bei dem der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer zu übergeben hat und gegen den Einwerfer verteidigt wird, ist folgende Vorgehensweise anzuwenden:

- Der Schiedsrichter muss das Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ als Warnung an den Verteidiger benutzen, bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- Falls dann der Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegt, um den Einwurf zu stören, ist ohne weitere Verwarnung ein Technisches Foul zu verhängen.

36-33

Beispiel

Bei 1:08 auf der Spieluhr im 4. Viertel hält A1 den Ball zum Einwurf in dessen

- Vorfeld.
- Rückfeld.

Der Schiedsrichter zeigt dem Verteidiger B1 das vorgeschriebene Handzeichen „Regelwidriges Überschreiten der Auslinie beim Einwurf“ als präventive Warnung. Dennoch hält B1 seine Hände über die Seitenlinie, um den Einwurf von A1 zu stören.

Regelung

Da der Schiedsrichter das Handzeichen als präventive Warnung machte, bevor er den Ball zum Einwurf übergab, erhält B1 ein Technisches Foul wegen Stören des Einwurfs. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls von B1 war. Mannschaft A hat auf der

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Wurfuhr

- a) 14 Sekunden, sofern die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr 13 Sekunden oder weniger beträgt, bzw. die verbleibende Zeit, sofern sie 14 Sekunden oder mehr beträgt.
- b) 24 Sekunden.

36-34

Festlegung

Bei einem Einwurf während der ersten drei Viertel und vor den letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung gilt bei einem Einwurf: Bewegt ein Verteidiger einen Teil seines Körpers über die Auslinie, um den Einwerfer zu stören, ist folgende Vorgehensweise anzuwenden:

- Der Schiedsrichter muss sofort das Spiel unterbrechen, den Verteidiger verwarnen und diese Verwarnung dessen Trainer mitteilen. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler dieser Mannschaft für den Rest des Spiels.
- Falls ein Verteidiger danach erneut einen Teil seines Körpers über die Auslinie bewegt, um den Einwurf zu stören, ist ohne weitere Verwarnung ein Technisches Foul zu verhängen.

36-35

Beispiel

Bei 4:27 auf der Spieluhr im 2. Viertel hat A1 nach einem Korb von B1 den Ball zum Einwurf von der Endlinie in seinen Händen. Dabei bewegt B1 seine Hände über die Endlinie, um den Einwurf von A1 zu stören.

Regelung

- a) Begeht ein Spieler der Mannschaft B zum ersten Mal diese Regelübertretung, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel und verwarnet B1 und dessen Trainer. Diese Verwarnung gilt für alle Spieler dieser Mannschaft für den Rest des Spiels.
- b) Wurde während des Spiels bereits ein Spieler dieser Mannschaft wegen Stören des Einwurfs verwarnet, erhält B1 ein Technisches Foul. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A von deren Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-36

Festlegung

Wird ein Technisches Foul gepfiffen, ist ein Freiwurf sofort und ohne Aufstellung auszuführen. Nach dem Freiwurf geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war.

36-37

Beispiel

Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 ein Technisches Foul begeht.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A erhält neue acht Sekunden und die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

36-38

Beispiel

Bei noch 21 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als A2 ein Technisches Foul begeht.

Regelung

Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Mannschaft A hat noch fünf Sekunden, um den Ball

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

ins Vorfeld zu spielen und 21 Sekunden auf der Wurfuhr.

36-39

Beispiel

Bei einem Korbwurf für zwei Punkte wird A1 von B1 gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb und A1 erhält zwei Freiwürfe.

- Vor dem 1. Freiwurf von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt.
- Nach dem 1. Freiwurf von A1 wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Im Fall

- wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 zwei Freiwürfe.
- wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Anschließend wirft A1 seinen 2. Freiwurf.

In beiden Fällen geht das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf weiter.

36-40

Beispiel

Während einer Auszeit wird gegen A2 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Nach Ende der Auszeit wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Auszeit unterbrochen wurde.

36-41

Beispiel

A1 wirft auf den Korb. Während der Ball in der Luft ist, wird ein Technisches Foul gepfiffen gegen

- B1 oder den Mannschaftsarzt B.
- A2 oder den Mannschaftsarzt A.

Regelung

Zuerst wird einen Freiwurf geworfen von einem beliebigen Spieler der

- Mannschaft A.
- Mannschaft B.

War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf B an deren Endlinie.

War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz nächst der Stelle des Technischen Fouls.

36-42

Beispiel

A1 hat bei seiner Korbwurfbewegung den Ball in seinen Händen, als ein Technisches Foul gepfiffen wird gegen

- B1 oder den Mannschaftsarzt B.
- A2 oder den Mannschaftsarzt A.

Regelung

Im Fall

- wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf. War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb und das Spiel geht weiter mit Einwurf B an deren Endlinie.
- wirft ein Spieler der Mannschaft B einen Freiwurf. War der Korbwurf von A1 erfolgreich, zählt der Korb nicht und das Spiel geht weiter mit Einwurf A in Höhe der Freiwurflinie.

War der Korbwurf von A1 nicht erfolgreich, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle des Technischen Fouls.

Art. 37 Unsportliches Foul

37

Kommentar 1

- a) Ein unsportliches Foul ist das Kontaktfoul eines Spielers, bei dem es sich nach Beurteilung der Schiedsrichter
- nicht um einen legalen Versuch handelt, den Ball zu spielen oder eine Position auf dem Spielfeld zu gewinnen, und zwar im Geist und Sinn der Regeln (normales Rollstuhlbasketballspiel).
 - um einen besonders harten Kontakt handelt, und zwar bei dem Versuch, den Ball zu spielen oder eine Position auf dem Spielfeld zu erobern.
 - um einen unnötigen Kontakt, der vom defensiven Spieler verursacht wird, handelt, um die Transition der angreifenden Mannschaft zu stoppen. Dies gilt, bis der angreifende Spieler mit seiner Wurfaktion beginnt.
 - um den Kontakt eines Verteidigers mit einem Gegenspieler von hinten oder von der Seite handelt, und zwar bei dem Versuch, einen Fast Break zu verhindern, wenn sich kein Verteidiger mehr zwischen dem Angreifer und dem gegnerischen Korb befindet, es sei denn, es handelt sich um den legalen Versuch, die Bahn des Gegenspielers von der Seite her zu kreuzen.
- b) Ein unsportliches Foul ist schwerwiegender als ein normales persönliches Foul, jedoch nicht notwendigerweise schwer genug, um eine Disqualifikation auszusprechen.
- c) Ein Spieler, der sein 2. unsportliches Foul begeht, muss für den Rest des Spiels disqualifiziert werden.
- d) Ein unsportliches Foul zieht normalerweise 2 Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr oder einem Hochball im Mittelkreis zu Beginn des ersten Viertels nach sich.

Ausnahmen sind:

- Wird ein Spieler unsportlich beim erfolgreichen Korbwurf gefoult, erhält er nur 1 Freiwurf. Anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- Wird ein Spieler unsportlich beim erfolglosen 3-Punkte-Wurf gefoult, dann erhält er 3 Freiwürfe und anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

37

Kommentar 2

Unsportliche Fouls lassen sich in Bezug auf die Intensität der Fouls entlang eines Spektrums in zwei Kategorien einteilen. An dem einen Rand dieses Spektrums liegt das unsportliche Foul, das in der Beurteilung nicht weit vom normalen persönlichen Foul entfernt ist.

Unsportliche Fouls am anderen Rand des Spektrums liegen in der Nähe von disqualifizierenden Fouls, so dass der verursachende Spieler und Trainer der Mannschaft verwarnet werden müssen, dass eine Wiederholung durch den betreffenden Spieler zu einer Disqualifikation führt.

37

Kommentar 3

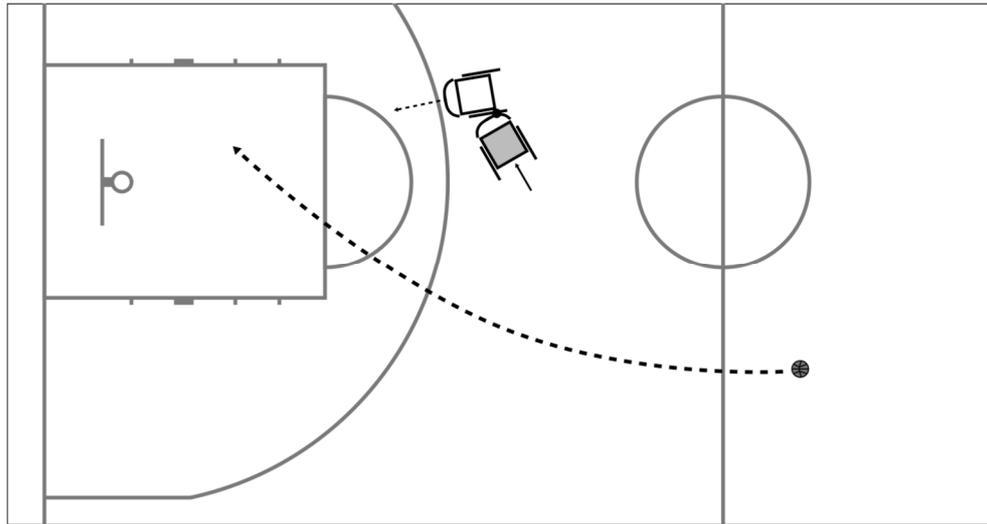
Unsportliche Fouls können als Fouls betrachtet werden, die von Spielern mit der Intention begangen werden, sich durch ein Foul einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Allerdings dürfen die Schiedsrichter nur die Aktion bewerten.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- 37** **Kommentar 4**
In allen Fällen, in denen nach der Ausführung von Freiwürfen der Mannschaft des Freierwerfers der Ball zum Einwurf zugestanden wird, erfolgt der Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr oder ein Hochball im Mittelkreis zu Beginn des ersten Viertels.
- 37.1.1** **Kommentar 1**
Im Rollstuhlbasketball gibt es Fast-Break-Situationen, in denen der Versuch, den Fast Break zu stoppen, seitlich vom Angreifer erfolgt (durch Kreuzen in die Bahn). Falls der Versuch, die Bahn zu kreuzen, zu einem illegalen Kontakt führt, sollte der Verteidiger mit einem persönlichen Foul bestraft werden.
- 37.1.1** **Situation 1**
Fast Break Situation: A1 mit Ball fährt auf den gegnerischen Korb zu. Kein Verteidiger befindet sich zwischen A1 und dem Korb. B1 fährt parallel zu A1 und versucht, die Bahn von A1 zu kreuzen. B1 gelingt es nicht, mit der Achse des großen Rades vor den vordersten Teil des Rollstuhls von A1 zu gelangen. Er versucht trotzdem, die Bahn von A1 zu kreuzen. Dabei kommt es zu einem illegalen Kontakt durch B1.
- Regelung**
Es wird ein persönliches Foul gegen B1 verhängt.
- 37.1.1** **Situation 2**
Fast Break Situation. A1 mit Ball fährt auf den gegnerischen Korb zu. Kein Verteidiger befindet sich zwischen A1 und dem Korb.
B1 versucht, den Fast Break zu stoppen, indem er mit seiner Fußraste Kontakt mit dem großen Rad von A1 aufnimmt.
- Regelung**
Gegen B1 wird ein unsportliches Foul gepfiffen.
- 37.1.1** **Situation 3**
Beim Fast Break von A1 befindet sich B1 hinter A1. Als A1 zu werfen versucht, unternimmt B1 keinen Versuch, den Ball zu spielen, sondern fährt
- a) von hinten gegen den Rollstuhl von A1.
 - b) gegen das große Rad des Rollstuhls von A1.
- Regelung**
In beiden Fällen werden die Aktionen von B1 von den Schiedsrichtern als unsportliche Aktionen bewertet, da B1 keinen Versuch unternommen hat, den Ball zu spielen. Die Schiedsrichter bestrafen B1 mit einem unsportlichen Foul.
- Falls der Korbwurf von A1 erfolgreich war, erhält A1 einen Bonus-Freiwurf (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum), anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. War der Korbwurf ohne Erfolg, erhält A1 2 oder 3 Freiwürfe (ohne Aufstellung am Freiwurfraum), anschließend gibt es für Mannschaft A Einwurf an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 37.1.1** **Situation 4**
Bei Mann-Mann-Verteidigung gewinnt A4 eine vorteilhafte Position. Kein Verteidiger befindet sich zwischen A4 und dem gegnerischen Korb. In dem Augenblick, in dem A4 versucht, von seinem Gegenspieler wegzufahren, um einen Pass anzunehmen, wird er am Hinterrad wirksam von seinem Gegenspieler B4 geklemmt. Es gelingt A4, sich zu lösen, jedoch zu spät, um den Pass zu erreichen, so dass der Ball ins Aus geht.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN



Regelung

Unsportliches Foul von B4. A4 erhält 2 Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der **Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr**.

37.1.1

Kommentar 2

Der Ball befindet sich zum Einwurf im Aus, entweder noch in den Händen des Schiedsrichters oder er steht schon zur Verfügung des Einwerfers. Wenn in diesem Augenblick ein Verteidiger auf dem Feld einen Kontakt mit einem Mannschaftsmitglied des Einwerfers verursacht und ein Foul gepfiffen wird, dann muss dieses Foul nur dann als Unsportliches Foul geahndet werden, wenn es sich um einen besonders harten Kontakt handelt.

37.1.2

Festlegung

Während des gesamten Spiels und der Verlängerung ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder er steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung. Wenn ein Verteidiger auf dem Spielfeld Kontakt mit einem Gegenspieler herbeiführt und dafür ein Foul gepfiffen wird, dann handelt es sich um ein **persönliches Foul, außer es erfüllt die Kriterien für ein Unsportliches Foul**.

37.1.2

Situation 1

In den letzten 30 Sekunden eines Spiels begeht B1 einen illegalen Kontakt an A1, offensichtlich in der Absicht, die Uhr zu stoppen.

Regelung

Ein persönliches Foul wird sofort gegen B1 verhängt, es sei denn, es handelt sich um einen harten Kontakt. Wenn Mannschaft B nicht in der Mannschaftsfoulsituation ist, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

37.1.2

Situation 2

A1 stellt einen legalen Block bei B1, um anschließend zum "give and go" abzurollen. B1 verhindert das durch Klemmen seines Gegenspielers.

Regelung

Unsportliches Foul von B1, **wenn die Kriterien für ein Unsportliches Foul angewendet werden können**. A1 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf **an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr**.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

37.1.2 Situation 3
Um ein Überzahlspiel (5 gegen 4, 3 gegen 2, usw.) zu erzielen, hält A1 den Verteidiger B1 mit legalen Mitteln im Rückfeld zurück. Als A1 versucht, wegzufahren, wird er von B1 geklemmt.

Regelung

Um eine Marschroute für das ganze Spiel festzulegen, können die Schiedsrichter gegen B1 ein Unsportliches Foul verhängen, wenn das Klemmen die Kriterien eines Unsportlichen Fouls erfüllt.

37.1.2 Situation 4
Während der Einwerfer A1 den Ball in seinen Händen hält bzw. während ihm der Ball zum Einwurf zur Verfügung steht, verursacht B1 einen harten Kontakt an A1, der als Foul von B1 gepfiffen wird.

Regelung

Wenn B1 keinen Versuch macht, den Ball zu spielen und einen harten Kontakt mit A1 herbeiführt, um dadurch einen unsportlichen Vorteil zu erreichen, so dass die Spieluhr nicht gestartet werden kann, muss der Kontakt als unsportliches Foul geahndet werden, und zwar ohne vorherige Verwarnung.

37.1.2 Kommentar
Unsportliche Fouls müssen von Anfang bis Ende des Spiels gleichmäßig interpretiert werden.

37.1.2 Situation 5
A1 hat den Ball zum Einwurf in den Händen oder der Ball steht ihm zum Einwurf zur Verfügung, als B1 mit dem Rollstuhl/dem Arm von A1 Kontakt aufnimmt, und zwar bei einem zulässigen Versuch, den Ballbesitz zu erlangen.

Regelung

Die Aktion von B1 wird nicht als unsportlich bewertet. Ein persönliches Foul wird gegen B1 verhängt.

37.1.2 Situation 6
Bei einer Spielzeit von noch 1 Minute und 29 Sekunden im 2. Viertel, als der Ball dem Einwerfer A1 bereits zur Verfügung steht, verursacht B1 einen illegalen Kontakt mit A2 (normales Rollstuhlbasketballspiel).

Regelung

Es muss sofort ein persönliches Foul gegen B1 gepfiffen werden.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 37

37-1 Kommentar
Jeder illegale Kontakt durch einen Spieler von hinten oder der Seite an einem Gegenspieler, der sich in Richtung des gegnerischen Korbs bewegt, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben, ist als Unsportliches Foul zu ahnden, es sei es handelt sich um einen legitimen Versuch, die Bahn des Angreifers zu kreuzen. Dies gilt, bis der Angreifer seine Korbwurfbewegung beginnt. Außerdem kann jeder Kontakt, der keinen legalen Versuch erkennen lässt, direkt den Ball zu spielen, oder ein übertrieben harter Kontakt, der die Kriterien für ein Unsportliches Foul erfüllt, im Spiel jederzeit als Unsportliches Foul geahndet werden.

37-2 Beispiel
A1 dribbelt bei einem Schnellangriff zum Korb, ohne einen Gegenspieler zwi-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

schen sich und dem gegnerischen Korb zu haben. B1 verursacht von hinten einen illegalen Kontakt an A1, der als Foul gepfiffen wird.

Regelung

Dies ist ein Unsportliches Foul von B1.

37-3

Beispiel

Zum Abschluss eines Schnellangriffs und bevor A1 den Ball zum Korbwurf in seinen Händen hat, wird er von B1 von hinten am Arm getroffen

- beim Versuch, ihm den Ball aus den Händen zu spielen.
- mit überhartem Kontakt gemäß den Kriterien für ein Unsportliches Foul.

Regelung

Dies ist in beiden Fällen ein Unsportliches Foul von B1.

37-4

Beispiel

Zum Abschluss eines Schnellangriffs beginnt A1 mit der Korbwurfaktion, als er von B1 von hinten am Arm getroffen wird

- beim Versuch, den Ball zu blocken.
- mit überhartem Kontakt gemäß den Kriterien für ein Unsportliches Foul.

Regelung

Dies ist ein

- persönliches Foul von B1.
- Unsportliches Foul von B1.

37-5

nicht anwendbar

37-6

Beispiel

A1 hat in seinem Rückfeld den Ball in den Händen. A2 hat in seinem Vorfeld freien Weg zum Korb, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem Korb zu haben. Bevor A1 zu A2 passt, wird A2 von hinten von B2 gefoult.

Regelung

Dies ist ein Unsportliches Foul von B1 aufgrund eines illegalen Kontakts von hinten oder seitlich an einem nach vorn fahrendem Spieler, der keinen weiteren Gegenspieler zwischen sich und dem Korb hat.

37-7

Beispiel

B1 tipt in seinem Rückfeld dem Dribbler A1 den Ball weg und versucht die Ballkontrolle zu erlangen, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben, als A2 von der Seite oder von hinten an ihm einen Kontakt verursacht.

Regelung

Dies ist ein Unsportliches Foul von A2 an B1 für einen illegalen Kontakt seitlich oder von hinten (außer bei einem legitimen Versuch die Bahn des Spielers zu kreuzen), als B1 versuchte, die Ballkontrolle zu erlangen, ohne einen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb zu haben.

37-8

Festlegung

Hat ein Spieler sein 5. Foul begangen, wird er zum ausgeschlossenen Spieler. Jedes weitere von ihm verursachte Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Foul oder jedes unsportliche Verhalten von ihm wird seinem Trainer als „B“-Foul angeschrieben und entsprechend bestraft.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

37-9

Beispiel

B1 foult Dribbler A1 (5. Foul B1, 2. Mannschaftsfoul B). B1 stößt auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank A1 weg.

Regelung

Mit seinem 5. Foul wird B1 zum ausgeschlossenen Spieler. Das anschließende unsportliche Verhalten von B1 wird seinem Trainer als Technisches Foul („B₁“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft A wirft den Freiwurf für das Technische Foul ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des unsportlichen Verhaltens von B1 war.

37-10

Beispiel

Dribbler A1 foult B1 (5. Foul A1). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt, weil er sich bei einem Schiedsrichter lautstark beschwert.

Regelung

Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Das anschließende Technische Foul von A1 wird seinem Trainer als Technisches Foul („B₁“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf für das Technische Foul ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des persönlichen Fouls von A1 war.

37-11

Beispiel

A1 foult B1 (5. Foul A1, 2. Mannschaftsfoul A). Auf dem Weg zu seiner Mannschaftsbank stößt er B1 weg. B1 wehrt sich, stößt A1 weg und gegen ihn wird ein Unsportliches Foul verhängt.

Regelung

Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Sein anschließendes unsportliches Verhalten wird seinem Trainer als Technisches Foul („B₁“) angeschrieben. Das Unsportliche Foul von B1 wird diesem angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft der für A1 eingewechselte Spieler zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Art. 38

Disqualifizierendes Foul

38

Kommentar

Weigert sich eine disqualifizierte Person, in den Umkleideraum zu gehen oder kehrt sie zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Umkleideraum zurück, muss der Schiedsrichter **den Trainer** auffordern, die disqualifizierte Person während der Zeit, in der die Uhr gestoppt ist, aus der Halle zu entfernen. Wenn es ihm nicht gelingt, kann das Spiel abgebrochen werden. Der Schiedsrichter muss einen Bericht an die zuständige Spielleitung geben.

38.1.3

siehe Kommentare zu Art. 3.1

Zusätzliche Informationen zu Art. 38

38-1

Festlegung

Mit einer Disqualifikation ist eine Person nicht länger Mitglied der Mannschaft oder des Bankpersonals **und darf sich nicht im Mannschaftsbankbereich aufhalten**. Daher kann die disqualifizierte Person nicht mehr für zusätzliches unsportliches Verhalten bestraft werden.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

38-2

Beispiel

A1 wird wegen **groben** unsportlichen Verhaltens disqualifiziert. Er verlässt das Spielfeld und beschimpft dabei einen Schiedsrichter.

Regelung

A1 ist bereits disqualifiziert und kann nicht mehr während des Spiels bestraft werden. Der Schiedsrichter bzw. der Kommissar, falls anwesend, sendet einen Bericht, in dem der Vorgang beschrieben wird, an die Wettkampfleitung.

38-3

Festlegung

Wenn ein Spieler wegen einer **groben** unsportlichen Aktion (ohne Kontakt) disqualifiziert wird, ist die Bestrafung die gleiche, **wie für jedes andere Disqualifizierende Foul ohne Kontakt.**

38-4

Beispiel

Eine Schubfehler-Regelübertretung wird gegen A1 ausgesprochen. Frustriert über die Entscheidung beschimpft A1 den Schiedsrichter. A1 wird disqualifiziert.

Regelung

A1 wird zum disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird ihm mit einem „D₂“ angeschrieben. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-5

Festlegung

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird ihm mit einem „D₂“ angeschrieben.

Wird eine andere Person aus dem Mannschaftsbank-Bereich disqualifiziert, wird dies dem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben. Die Strafe ist dieselbe wie bei jedem anderen Disqualifizierenden Foul ohne Kontakt.

38-6

Beispiel

Gegen A1 wird sein 5. persönliches Foul (2. Mannschaftsfoul A) verhängt. Auf dem Weg zur Mannschaftsbank

- a) beleidigt A1 einen Schiedsrichter.
- b) schlägt A1 mit der Faust B2 ins Gesicht

In beiden Fällen wird gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul verhängt.

Regelung

Mit seinem 5. Foul wird A1 zum ausgeschlossenen Spieler. Für seine Schiedsrichter-Beleidigung oder seinen Schlag gegen B2 wird A1 zu einem disqualifizierten Spieler. Sein Disqualifizierendes Foul wird bei A1 mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben.

- a) Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.
- b) B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-7

Festlegung

Ein Disqualifizierendes Foul ist jedes grob unsportliche Verhalten eines Spielers oder einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Dazu gehören Aktionen

- a) gegen eine Person der gegnerischen Mannschaft, Schiedsrichter, Kampfrichter, Kommissar und Zuschauer.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- b) gegen ein Mitglied der eigenen Mannschaft.
- c) durch welche die Spielausrüstung bewusst beschädigt wird.

38-8

Beispiel

Es kommt zu folgendem grob unsportlichem Verhalten:

- a) A1 schlägt seinen Mitspieler A2.
- b) A1 verlässt das Spielfeld und schlägt einen Zuschauer.
- c) A6 schlägt in seinem Mannschaftsbank-Bereich seinen Mitspieler A7.
- d) A6 schlägt auf den Anschreibertisch und beschädigt dabei die Wurfuhr.

Regelung

In den Fällen

- a) und b) wird A1 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird ihm mit einem „D₂“ angeschrieben.
- c) und d) wird A6 disqualifiziert und das Disqualifizierende Foul wird bei ihm mit einem „D“ und bei seinem Trainer als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben.

Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

38-9

Festlegung

Wurde ein Spieler disqualifiziert und zeigt auf dem Weg zu seinem Umkleideraum ein Verhalten wie bei einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul, werden diese zusätzlichen Aktionen nicht spielrelevant bestraft, sondern der spielleitenden Stelle berichtet.

38-10

Beispiel

A1 wurde wegen Beleidigung des Schiedsrichters disqualifiziert. Auf dem Weg zu seinem Umkleideraum

- a) stößt er B1 weg nach Art eines Unsportlichen Fouls.
- b) schlägt er B1 nach Art eines Disqualifizierenden Fouls.

Regelung

Nachdem A1 disqualifiziert wurde, kann ihm kein weiteres Foul angeschrieben und bestraft werden. Das Verhalten von A1 muss durch den 1. Schiedsrichter oder den Kommissar, falls anwesend, an die spielleitende Stelle berichtet werden.

In beiden Fällen erhält ein Spieler der Mannschaft B für das Disqualifizierende Foul von A1 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Art. 39 Gewalttätigkeit

Zusätzliche Informationen zu Artikel 39

39-1

Festlegung

Heben sich nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung alle Strafen auf, erhält die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war oder welcher der Ball zustand, Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

39-2

Beispiel

Mannschaft A hat Ballkontrolle seit

a) 20 Sekunden,

b) 5 Sekunden,

als auf dem Spielfeld eine gewalttätige Auseinandersetzung entsteht. Die Schiedsrichter disqualifizieren je zwei Ersatzspieler beider Mannschaften wegen Verlassens ihres Mannschaftsbank-Bereichs.

Regelung

Mannschaft A, die vor der gewalttätigen Auseinandersetzung Ballkontrolle hatte, erhält Einwurf nächst der Stelle, an der sich der Ball beim Ausbruch der Auseinandersetzung befand, mit

a) 4 Sekunden

b) 19 Sekunden

auf der Wurfuhr.

39-3

Festlegung

Einem Trainer wird ein einziges Technisches Foul angerechnet für die Disqualifikation von ihm selbst, seines 1. Trainer-Assistenten (falls einer von ihnen oder beide nicht die Schiedsrichter dabei unterstützen, die Ordnung wiederherzustellen), Ersatzspielern, ausgeschlossenen Spielern oder Mannschaftsbegleitern, die während einer Gewalttätigkeit den Mannschaftsbank-Bereich verlassen. Wird der Trainer disqualifiziert, wird dies bei ihm mit einem „D₂“ angeschrieben. Betrifft dieses Technische Foul nur die Disqualifikation anderer Personen aus seinem Mannschaftsbank-Bereich, wird dies dem Trainer mit einem „B₂“ angeschrieben. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe ohne Aufstellung und Einwurf für die gegnerische Mannschaft.

Jedes weitere Disqualifizierende Foul wird mit zwei Freiwürfen ohne Aufstellung und Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.

Alle Strafen werden ausgeführt, sofern sich nicht gleiche Strafen gegen beide Mannschaften aufheben. In diesem Fall geht das Spiel weiter wie nach einem Disqualifizierenden Foul mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.

39-4

Beispiel

Während einer gewalttätigen Auseinandersetzung betritt A6 das Spielfeld und wird deshalb disqualifiziert.

Regelung

Das Foul wird bei A6 mit einem „D“ angeschrieben und die weiteren Kästchen werden mit „F“ aufgefüllt. Beim Trainer A wird dies als Technisches Foul („B₂“) angeschrieben. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-5

Beispiel

A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und B6 betreten das Spielfeld, beteiligen sich aber nicht an der Schlägerei. A7 betritt auch das Spielfeld und schlägt B1 mit der Faust ins Gesicht.

Regelung

A1 und B1 werden disqualifiziert („D_C“). A7 wird disqualifiziert („D₂“). Auf dem Anschreibebogen werden die verbleibenden Foulkästchen von A7 mit „F“ aufgefüllt. A6 und B6 werden disqualifiziert („D“), weil sie während einer Gewalttätigkeit das Spielfeld betreten haben. Auf dem Anschreibebogen werden die hin-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

ter dem „D“ verbleibenden Foulkästchen von A6 und B6 mit „F“ aufgefüllt. Gegen Trainer A und Trainer B werden dafür je ein technisches Foul („B_C“) verhängt. Die Strafen für die beiden Disqualifizierenden Fouls (A1 und B1) und die beiden Technischen Fouls (A6 und B6) heben sich auf. Die Strafe für die aktive Beteiligung von A7 wird ausgeführt. Der für B1 eintretende Spieler wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-6

Beispiel

A1 und B1 beginnen eine Schlägerei auf dem Spielfeld. A6 und Team-Manager A betreten das Spielfeld und beteiligen sich an der Schlägerei.

Regelung

A1 und B1 werden disqualifiziert („D_C“), die Strafen heben sich auf. Gegen Trainer A wird ein Technisches Foul („B₂“) verhängt, weil A6 und Team-Manager A den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben. A6 ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren („D₂“). Auf dem Anschreibebogen werden alle hinter dem „D₂“ verbleibenden Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Team-Manager A ist für seine aktive Beteiligung zu disqualifizieren. Seine Disqualifikation wird Trainer A als Technisches Foul („B₂“) mit einem Kreis um die Spielminute angeschrieben, da bei einer Gewalttätigkeit die Fouls gegen Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die namentlich nicht auf dem Anschreibebogen stehen, nicht zu den Trainerfouls für eine automatische Spiel-disqualifikation zählen.

Spieler der Mannschaft B werfen insgesamt sechs Freiwürfe ohne Aufstellung – je zwei für das Technische Foul gegen Trainer A, weil A6 und Team-Manager A das Spielfeld betreten haben, zwei Freiwürfe für die Disqualifikation von A6 für seine aktive Teilnahme an der Auseinandersetzung und zwei Freiwürfe für das Technische Foul gegen Trainer A, Team-Manager A an der Auseinandersetzung aktiv teilgenommen hat. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-7

Beispiel

Trainer A verlässt seinen Mannschaftsbank-Bereich und beteiligt sich an der Schlägerei auf dem Spielfeld, indem er B1 heftig stößt.

Regelung

Trainer A wird disqualifiziert („D₂“), weil er seinen Mannschaftsbank-Bereich verlassen hat und nicht die Schiedsrichter dabei unterstützt, die Ordnung wiederherzustellen. Gegen Trainer A wird kein weiteres Disqualifizierendes Foul für seine aktive Teilnahme an der Schlägerei verhängt. Auf dem Anschreibebogen werden alle seine noch freien Foulkästchen mit „F“ aufgefüllt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

39-8

Beispiel

Während einer Auszeit betreten Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter bei der Mannschaften das Spielfeld und bleiben jeweils in der Nähe ihrer Mannschaftsbank. Nun entsteht eine Situation, die zu einer gewalttätigen Situation auf dem Spielfeld könnte, und

- a) alle Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren, bleiben in der Nähe ihrer Mannschaftsbank, ohne ihre Positionen zu verlassen.
- b) einige Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren, verlassen ihre Positionen in der Nähe der Mannschaftsbank und einige

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Spieler beteiligen sich aktiv an den Vorgängen, die zu einer gewalttätigen Situation führen könnte.

Regelung

- a) Keine Person, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld war, ist zu disqualifizieren.
- b) Alle Personen, die wegen der Auszeit bereits auf dem Spielfeld waren und ihre Positionen in der Nähe der Mannschaftsbank verlassen haben und alle Spieler, die sich aktiv an den Vorgängen beteiligt haben, die zu einer gewalttätigen Situation führen könnte, sind zu disqualifizieren.

REGEL VII

ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Art. 42 Sonderfälle

42.2

Situation 1

- 1) Unsportliches Foul von B1 an A1 bei einem erfolgreichen Korbwurf. Strafe: 1 Freiwurf für A1 und Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld. Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden gesetzt.
- 2) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft A, ein Freiwurf für A1 und Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- 3) Technisches Foul von A1. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft B, 1 Freiwurf für Mannschaft A, ein Freiwurf für A1 und Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Regelung

Alle Fouls werden angeschrieben.

Die beiden gleichen Strafen für 2) und 3) werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit 1 Freiwurf für A1 und anschließend Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42.2

Situation 2

- 1) A1 begeht ein technisches Foul. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft B und Einwurf für die Mannschaft, die sich in Ballkontrolle befand oder der der Ball zustand, nächst der Stelle, an der der Ball sich befand, als das Technische Foul gepfiffen wurde.
- 2) B1 begeht ein technisches Foul. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft A und Einwurf für die Mannschaft, die sich in Ballkontrolle befand oder der der Ball zustand, nächst der Stelle, an der der Ball sich befand, als das Technische Foul gepfiffen wurde.
- 3) Doppelfoul von A1 und B1. Strafe: keine Freiwurfstrafen, sondern Einwurf für die Mannschaft, die vor dem Doppelfoul die Ballkontrolle hatte.
- 4) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft A und Einwurf für die Mannschaft, die sich in Ballkontrolle befand oder der der Ball zustand, nächst der Stelle, an der der Ball sich befand, als das Technische Foul gepfiffen wurde.

Regelung

Alle fünf Fouls werden angeschrieben. Die Strafen zu 1) und 2) sind gleich und

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

werden aufgerechnet.

Der Einwurf für das Doppelfoul 3) entfällt wegen der späteren Strafen.

Das Spiel wird mit 1 Freiwurf für Mannschaft A und Einwurf für die Mannschaft, die sich in Ballkontrolle befand oder der der Ball zustand, nächst der Stelle, an der der Ball sich befand, als das Technische Foul gepfiffen wurde, fortgesetzt.

42.2.2

Situation 1

A1 wird auf dem Weg zum Korb von B1 gefoult, 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B in der betreffenden Spielperiode. A1 – verärgert über das Foul – wirft den Ball gegen B1 und erhält deshalb ein Technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

Regelung

Die entsprechenden Fouls werden B1 und A1 angeschrieben. B1 führt einen Freiwurf aus, gefolgt von 2 Freiwürfen für A1.

42.2.2

Situation 2

Wie vorhergehende Situation, allerdings ist das technische Foul von A1 sein 5. Foul und er muss das Spielfeld verlassen. A1 argumentiert weiter mit dem SR, der ihn daraufhin mit einem weiteren Technischen Foul bestraft, welches dem Trainer A als "B1"-Foul angeschrieben wird. Wie wird das Spiel fortgeführt?

Regelung

Gegen B1 wird ein persönliches Foul verhängt. Gegen A1 wird ein Technisches Foul verhängt (5. Persönliches Foul) und gegen Trainer A wird ein Technisches Foul verhängt („B1“). Die Strafen heben sich nicht auf. B1 wirft einen Freiwurf für das Technische Foul von A1 und ein beliebiger Spieler von Mannschaft B wirft einen Freiwurf für das Technische Foul gegen Trainer A. Anschließend wirft der für A1 eingewechselte Spieler 2 Freiwürfe.

42.2.3

Situation

- 1) Foul von B1 an A1 beim erfolglosen Korbwurf. Strafe: 2 Freiwürfe für A1.
- 2) Technisches Foul gegen Trainer Mannschaft B. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft A, gefolgt von 2 Freiwürfen für A1
- 3) Technisches Foul gegen A2. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft B, gefolgt von 2 Freiwürfen für A1

Regelung

Die 2. und 3. Strafe sind gleich und werden daher aufgerechnet. Spielfortsetzung: A1 führt 2 Freiwürfe aus für das Foul im Wurf.

42.2.5

Situation 1

A1 stehen zwei Freiwürfe zu.

- 1) Bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird, wird ein persönliches Foul gegen A2 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft A in dieser Spielperiode.
- 2) Nachdem der Ball zum 1. Freiwurf belebt wurde, wird ein persönliches Foul gegen A2 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode.

Regelung

Um gegen eine andere Foulstrafe aufgerechnet werden zu können, muss eine Aufrechnung der Strafen erfolgen, bevor der Ball beim ersten oder einzigen Freiwurf belebt ist (s. Art. 42.2.5)

- 1) Die Strafen können gemäß Art. 42.2.5 noch gegeneinander aufgerechnet werden, da der Ball noch nicht zum 1. Freiwurf übergeben worden ist. Das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.
- 2) Es ist keine Aufrechnung mehr möglich, da der Ball zum 1. Freiwurf schon

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

belebt ist. Spielfortsetzung: A1 führt seine 2 Freiwürfe ohne Aufstellung aus, danach erhält der gefoulte Spieler von Mannschaft B zwei Freiwürfe.

42.2.5

Situation 2

- 1) Foul von B1 an A1 (5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B). Strafe: 2 Freiwürfe für A1.
- 2) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft A, gefolgt von 2 Freiwürfen von A1
- 3) Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zur Ausführung der 1. Strafe zum 1. Freiwurf an A1 übergeben, als ein technisches Foul gegen Trainer A verhängt wird. Strafe: 1 Freiwurf für Mannschaft B, gefolgt von 2 Freiwürfen von A1

Regelung

Nach dem Freiwurf für Mannschaft A wirft ein beliebiger Spieler von Mannschaft B einen Freiwurf. Danach führt A1 seine 2 Freiwürfe aus und das Spiel geht weiter.

42.2.7

Situation 1

Die Mannschaft von A1 befindet sich in Ballkontrolle. A1 wird von B1 unsportlich gefoult. Der über das Foul aufgebrachte und laut schimpfende Trainer A erhält vom Schiedsrichter ein technisches Foul.

Regelung

Beide Fouls werden angeschrieben. Die Strafen sind nicht gleich. Spielfortsetzung: 1 Freiwurf für einen beliebigen Spieler von Mannschaft B, gefolgt von 2 Freiwürfen für A1 mit anschließendem Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42.2.7

Situation 2

B1 begeht ein unsportliches Foul an A1, dessen Mannschaft in Ballkontrolle ist. Danach stößt A1 den Gegenspieler B1 weg. A1 wird dafür mit einem unsportlichen Foul bestraft.

Regelung

Beide Fouls werden angeschrieben. Die Strafen sind gleich und werden gegeneinander aufgerechnet. Der Ball wird von Mannschaft A an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr eingeworfen (s. Art. 50.4 der Regeln).

Zusätzliche Informationen zu Artikel 42

42-1

Festlegung 1

In besonderen Situationen, in denen während der gleichen Uhr-Stopp-Periode mehrere Strafen anfallen, müssen die Schiedsrichter genau die Reihenfolge der Regelverletzungen oder Fouls beachten, um festlegen zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche gegeneinander aufgerechnet werden können.

42-2

Beispiel

B1 begeht ein Unsportliches Foul an Werfer A1. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr und

- a) der Ball geht am Ring vorbei.
- b) der Ball berührt nur den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- c) der Ball geht in den Korb.

Regelung

In allen drei Fällen muss das Unsportliche Foul geahndet werden.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- a) A1 wurde in der Wurfaktion unsportlich gefoult. Die Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Mannschaft A wird nicht beachtet, da sie sich erst nach dem unsportlichen Foul ereignete. A1 führt 2 oder 3 Freiwürfe **ohne Aufstellung aus.**
- b) Es ereignete sich keine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, also wird das Spiel mit 2 oder 3 Freiwürfen **ohne Aufstellung** für A1 fortgesetzt.
- c) Es ereignete sich keine Übertretung der 24-Sekunden-Regel. 2 oder 3 Punkte werden A1 angeschrieben, dann führt A1 einen Bonusfreiwurf **ohne Aufstellung aus.**

42-3

Beispiel

A1 befindet sich in der Wurfbewegung für einen Feldkorb und wird dabei von **B1** gefoult. Anschließend, während sich A1 noch in der Wurfbewegung befindet, wird er von **B2** gefoult.

Regelung

Das Foul von **B2** wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul.

42-4

Beispiel

B1 begeht ein unsportliches Foul an A1. Nach dem Foul begehen Trainer A und Trainer B je ein Technisches Foul.

Regelung

Die gleichen Strafen für die Technischen Fouls gegen beide Trainer werden gegeneinander aufgerechnet. A1 erhält 2 Freiwürfe **ohne Aufstellung** zuzüglich Einwurf für Mannschaft A an der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-5

Beispiel

B1 foult den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Der Korb von A1 zählt. Die Strafen für beide Fouls sind gleich und heben sich gegenseitig auf. Das Spiel wird wie nach jedem erfolgreichen Korb fortgesetzt.

42-6

Beispiel

B1 foult den erfolgreichen Korbwerfer A1. Anschließend werden gegen A1 und dann gegen Trainer B Technische Fouls verhängt.

Regelung

Der Korb von A1 zählt. Alle Foulstrafen sind gleich und heben sich in der Reihenfolge ihres Entstehens auf. Die Strafen für das persönliche Foul von B1 und das Technische Foul von A1 heben sich auf. Für das Technische Foul gegen Trainer B wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Korberfolg.

42-7

Beispiel

B1 begeht am erfolgreichen Korbwerfer A1 ein Unsportliches Foul. Anschließend wird gegen A1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Der Korb von A1 zählt. Die beiden Foulstrafen sind nicht gleich und heben sich daher nicht auf. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft A1 einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

den auf der Wurfuhr.

42-8

Beispiel

B1 foult Dribbler A1 in dessen Vorfeld. Dies ist das

- a) 3. Mannschaftsfoul B.
- b) 5. Mannschaftsfoul B.

Anschließend wirft A1 den Ball an den Körper von B1 (Arme, Beine, Rumpf usw.).

Regelung

Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Technisches Foul verhängt. Ein Spieler der Mannschaft B wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung.

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf A im Vorfeld nächst der Stelle, an der sich das Foul von B1 ereignete. Mannschaft A hat die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr, wenn diese 14 Sekunden oder mehr anzeigt. Mannschaft A hat 14 Sekunden auf der Wurfuhr, wenn diese 13 Sekunden oder weniger beträgt.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

42-9

Beispiel

B1 foult Dribbler A1. Dies ist das

- a) 3. Mannschaftsfoul B.
- b) 5. Mannschaftsfoul B.

Anschließend wirft A1 aus kurzer Distanz den Ball B1 direkt ins Gesicht.

Regelung

Gegen B1 wird ein persönliches, gegen A1 ein Disqualifizierendes Foul ohne Kontakt verhängt.

- a) Der Einwurf A entfällt, da eine weitere Strafe auszuführen ist.
- b) Der Einwechselspieler für A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

In beiden Fällen wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B an der Einwurfmarkierung in deren Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-10

Beispiel

Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 in seinem Rückfeld an A1 ein Foul begeht. Danach begeht B2 ein Technisches Foul.

- a) Das Foul von B1 ist das 4., das von B2 das 5. Mannschaftsfoul.
- b) Das Foul von B1 ist das 5., das von B2 das 6. Mannschaftsfoul.
- c) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht nicht in den Korb.
- d) A1 wurde beim Korbwurf gefoult und der Ball geht in den Korb.

Regelung

In allen genannten Fällen wirft ein Spieler der Mannschaft A einen Freiwurf ohne Aufstellung für das Technische Foul von B2. Danach folgt:

- a) Das Spiel geht weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul von B1 geschah und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.
- b) A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- c) A1 wirft zwei oder drei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- d) Der Korb von A1 zählt. A1 wirft einen Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

42-11

Beispiel

Die Wurfuhr zeigt noch acht Sekunden, als B1 ein Unsportliches Foul an A1 begeht. Danach wird gegen

- a) A2
- b) B2

ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Ein Spieler der

- a) Mannschaft B
- b) Mannschaft A

Wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wirft A1 in beiden Fällen zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-12

Festlegung

Ereignen sich während der Ausführung von Freiwürfen Doppelfouls oder andere Fouls mit gleichen Strafen, werden die Fouls angeschrieben, aber die Strafen heben sich auf.

42-13

Beispiel

A1 erhält zwei Freiwürfe.

- a) Nach dem 1. Freiwurf,
- b) Nach dem erfolgreichen 2. Freiwurf, aber bevor Mannschaft B der Ball zum Einwurf von der Endlinie zur Verfügung steht,
- c) Nach dem erfolglosen 2. Freiwurf, aber bevor eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt,
- d) Nach dem erfolglosen 2. Freiwurf, aber nachdem eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt,

begehen A2 und B2 aneinander ein Doppelfoul oder je ein Technisches Foul.

Regelung

Die gleichen Strafen für die Fouls von A2 und B2 heben sich auf. Im Fall

- a) wirft A1 seinen 2. Freiwurf und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- b) erhält Mannschaft B Einwurf von der Endlinie.
- c) entsteht eine Halteball-Situation.
- d) erhält die Mannschaft Einwurf, welche die Ballkontrolle erlangt hatte.

42-14

Festlegung

Der Freiwurf als Strafe für ein Technisches Foul wird sofort und ohne Aufstellung ausgeführt. Dies gilt nicht, wenn einem Trainer ein Technisches Foul angeschrieben wird für die Disqualifikation einer Person, die in ihrem Mannschaftsbank-Bereich sein darf. Die Strafe für ein derartiges Technisches Foul (2 Freiwürfe und Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld) wird in der Reihenfolge ausgeführt, in der alle Fouls und Regelübertretungen entstanden sind und nachdem gleiche Strafen gegeneinander aufgehoben wurden.

42-15

Beispiel

B1 foult A1 (5. Mannschaftsfoul B). Auf dem Spielfeld entsteht eine gewalttätige Situation. Ersatzspieler A6 betritt das Spielfeld, ohne sich an der Gewaltsituation zu beteiligen.

Regelung

A6 ist zu disqualifizieren, da er während einer gewalttätigen Auseinandersetzung das Spielfeld betreten hat. Gegen Trainer A wird ein Technisches Foul

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

(„B₂“) verhängt. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Danach wirft ein Spieler der Mannschaft B zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Technische Foul gegen Trainer A. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

42-16

Festlegung

Bleiben nach einem Doppelfoul oder nach Streichung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Doppelfouls Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Hochballballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz fortgesetzt.

42-17

Beispiel

Während der Spielpause zwischen dem 1. und 2. Viertel werden gegen A1 und B1 Disqualifizierende Fouls oder gegen Trainer A und B je ein Technisches Foul verhängt. Der Einwurfpfeil zeigt in Richtung

- a) Mannschaft A.
- b) Mannschaft B.

Regelung

Die gleichen Strafen gegen beide Mannschaften heben sich auf. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf von der Mittellinie gemäß Wechselndem Ballbesitz. Sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler legal berührt wird, wird der Einwurfpfeil zugunsten der gegnerischen Mannschaft gedreht.

42-18

Beispiel

Dribbler A1 begeht ein Offensivfoul. Als das Spiel mit einem Einwurf B fortgesetzt wird, begeht B2 ein Foul an A2 (3. Mannschaftsfoul B)

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball der Mannschaft B zum Einwurf zur Verfügung steht.

Regelung

Beide Regelverletzungen ereigneten sich während derselben Uhr-Stopp-Phase und

- a) bevor der Ball zum Einwurf B belebt wurde. Daher werden gleiche Strafen aufgerechnet. Da Mannschaft A vor der ersten Regelverletzungen die Ballkontrolle hatte, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Offensivfoul oder die Regelübertretung von A1 begangen wurde, und mit der verbleibenden Zeit auf der Wurfuhr.
- b) nachdem der Ball zum Einwurf B belebt wurde. Daher kann die Strafe für die erste Regelverletzung nicht mehr aufgerechnet werden. Die Einwurfstrafe für die Regelverletzung von A1 entfällt, da ein Einwurf wegen des Fouls von B2 auszuführend ist. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul gegen B2 verhängt wurde. Bei einem Einwurf im Rückfeld erhält Mannschaft A 24 Sekunden und bei einem Einwurf im Vorfeld 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Art. 43 Freiwürfe

43.2.1 & 44.1

Situation

Nach einem unsportlichen Foul erhält A1 2 Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an **Einwurfmarkierung im Vorfeld** zugesprochen. A2 wirft jedoch anstelle von A1 den 1. Freiwurf mit Erfolg. Der Kapitän der Gegenmannschaft protestiert und benennt A1 als den richtigen Freiwürfer.

Regelung

Der 1. Freiwurf wird annulliert. Der 2. Freiwurf entfällt. Es folgt Einwurf für Mannschaft B an der verlängerten Freiwurflinie.

43.2.3

Situation

Ein Freiwürfer stellt sich mit seinem Rollstuhl in einiger Entfernung von der Freiwurflinie auf, steht aber innerhalb des Halbkreises.

Er fährt während des Freiwurfs nach vorn und überquert mit den kleinen Rädern (dem kleinen Rad) die Freiwurflinie. Der Ball berührt den Ring, bevor eines der großen Räder die Freiwurflinie berührt.

Regelung

Legal. Der Freiwürfer darf die Vorderräder (das Vorderrad) auf bzw. jenseits der Freiwurflinie haben, vorausgesetzt, dass die hinteren Räder die Freiwurflinie nicht berühren, bevor der Ball den Ring berührt.

43.2.4 & 43.2.5

Kommentar

Nur fünf Spieler dürfen die Reboundplätze am Freiwurfraum besetzen. Alle anderen Spieler müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und außerhalb der Drei-Punkte-Linie aufhalten. Wenn eine Mannschaft einen ihr zustehenden Platz an der begrenzten Zone nicht besetzt, muss er frei bleiben.

Die fünf Spieler an der Seite des Freiwurfraums stellen die Höchstzahl dar, und zwar 3 Verteidiger und 2 Angriffsspieler.

43.2.4

Kommentar 1

- Der Grundlinienvverteidiger darf mit seinem Rollstuhl die neutrale Zone nicht berühren.
- Ein Rollstuhl darf nur dann die angrenzende Begrenzungslinie überschreiten, wenn der Rollstuhl breiter ist als der dafür vorgesehene Platz (85 cm) am Freiwurfraum.
- Zunächst muss der vorgesehene Platz am Freiwurfraum vollständig genutzt werden, bevor die Begrenzungslinie des Reboundplatzes überschritten werden darf.

43.2.4

Kommentar 2

Die Fußrasten oder horizontalen Schutzstangen der Spieler am Zonenrand dürfen in die begrenzte Zone hineinragen, die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen jedoch die Begrenzungslinie des Freiwurfraums nicht berühren.

43.3.3

Festlegung

Art. 43.3.1 legt fest, dass es sich, wenn eine Regelübertretung durch beide Mannschaften während eines erfolglosen Freiwurfs stattfindet, um eine Halteball-Situation handelt.

43.3.3

Situation 1

A1 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A1 verlässt, fährt B1 in die begrenzte Zone (ohne dadurch A1 zu stören) und A1 berührt mit einem der großen Räder die Freiwurflinie. Der Frei-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

wurf ist erfolgreich.

Regelung

Der Freiwurf zählt nicht. Es handelt sich um eine Regelübertretung durch A1 und B1. Eine Halteball-Situation ist entstanden.

43.3.3

Situation 2

Situation wie zuvor, aber der Freiwurf ist ohne Erfolg.

Regelung

Es ist das gleiche Verfahren wie in 43.3.3 Situation 1 anzuwenden.

43.3.3

Kommentar 1

Wichtig ist, dass es sich in allen beschriebenen Situationen jeweils um den letzten Freiwurf handelte.

Zusätzliche Informationen zu Artikel 43

43-1

Festlegung

Die Spieler an den Freiwurf-Reboundplätzen müssen diese Plätze abwechselnd besetzen. Die übrigen Spieler müssen sich hinter der 3-Punkte-Linie und hinter der verlängerten Freiwurflinie aufhalten, bis der Freiwurf beendet ist.

43-2

Beispiel

A1 wirft seinen letzten Freiwurf. Kein Spieler der Mannschaft B besetzt einen der Reboundplätze.

Regelung

Die Spieler können die ihnen zustehenden Plätze besetzen. Nehmen sie dieses Recht nicht wahr, müssen sie sich hinter der 3-Punkte-Linie und hinter der verlängerten Freiwurflinie aufhalten, bis der Freiwurf beendet ist.

43-3

Festlegung

Verletzen beim letzten Freiwurf Spieler beider Mannschaften die Freiwurfbestimmungen, entsteht eine Halteball-Situation.

43-4

Beispiel

B2 befährt die Zone, bevor der Ball beim letzten Freiwurf die Hände des Freiwurfers verlassen hat. Der Freiwurf von A1 verfehlt den Ring.

Regelung

B2 und A1 begehen eine Regelübertretung. Es entsteht eine Halteball-Situation.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

Zusätzliche Informationen zu Artikel 44

44-1

Festlegung

Fehler der 1. Kategorie können von den Schiedsrichtern nur dann korrigiert werden, wenn in einer der folgenden Situationen 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

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- 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.

Fehler der 2. Kategorie können von den Schiedsrichtern nur dann korrigiert werden, wenn in einer der folgenden Situationen eine Regel falsch angewendet wurde:

- Fehler bei der Wurfuhr durch technisches Versagen oder Fehlbedienung durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

44-2

Festlegung

Damit Fehler der 1. Kategorie korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder dem Kampfgericht wie folgt erkannt und korrigiert 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, aber 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 während der 5:00 Minuten einer Verlängerung, muss der Fehler erkannt und korrigiert werden, bevor der Ball wieder belebt wird, nachdem die Schiedsrichter zum ersten Mal nach dem Fehler das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben.

44-3

Beispiel

B1 foult A1 bei 3:37 auf der Spieluhr im 2. Viertel (4. Mannschaftsfoul B). A1 erhält irrtümlich 2 Freiwürfe. Der Fehler wird erkannt bei

- a) 4:48 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- b) 0:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung

Im Fall

- a) ist der Fehler nun korrigierbar.
- b) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

44-4

Beispiel

B1 foult A1 bei 2:13 auf der Spieluhr im 4. Viertel (6. Mannschaftsfoul B). A1 stehen 2 Freiwürfe zu, der Schiedsrichter weist jedoch A2 an, die Freiwürfe auszuführen. Der Fehler wird erkannt bei

- a) 1:49 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als das Spiel zum ersten Mal nach dem Fehler unterbrochen wird.
- b) 1:23 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als das Spiel zum dritten Mal nach dem Fehler unterbrochen wird.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Im Fall

- a) ist der Fehler nun korrigierbar.
- b) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

44-5

Beispiel

Bei 1:14 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird A1 bei seinem Korbwurf für 2 Punkte von B1 gefoult. Obwohl dabei kein Korb erzielt wurde, gibt der Schiedsrichter 2 Punkte und einen Bonusfreiwurf für A1. Der Fehler wird erkannt

- a) bevor das Spiel nach dem Freiwurf fortgesetzt wird.
- b) als das Spiel nach dem Freiwurf bei 0:59 auf der Spieluhr zum ersten Mal unterbrochen wird.
- c) während der Spielpause zwischen dem 4. Viertel und der 1. Verlängerung.
- d) bei 3:59 auf der Spieluhr in der 1. Verlängerung.

Regelung

In den Fällen a) und b) ist der Fehler korrigierbar.

In den Fällen c) und d) ist der Fehler nun nicht mehr korrigierbar und bleibt bestehen.

44-6

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter irrtümlich einen oder mehrere Freiwürfe ausführen lässt, und der Fehler wird innerhalb der zeitlichen Grenzen dieser Regel erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

Die irrtümlich zugesprochenen Freiwürfe werden annulliert und das Spiel wird wie folgt fortgesetzt: Wurde die Spieluhr nach dem Fehler

- noch nicht gestartet, geht das Spiel weiter mit Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch für die Mannschaft, deren Freiwürfe annulliert wurden.
- bereits gestartet, geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44-7

Beispiel

B1 foult A1 bei 3:37 auf der Spieluhr im 2. Viertel (4. Mannschaftsfoul B). A1 erhält irrtümlich 2 Freiwürfe. Der Fehler wird erkannt,

- a) als der Ball A1 zum 1. Freiwurf zur Verfügung steht.
- b) nachdem A1 beide Freiwürfe geworfen hat, aber bevor die Spieluhr wieder gestartet wurde.
- c) bei 4:48 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung

Der Fehler ist in allen drei Fällen noch korrigierbar. Die Freiwürfe, ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert.

In den Fällen a) und b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Im Fall c) wird das Spiel nach der Korrektur nächst der Stelle fortgesetzt, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44-8

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter irrtümlich einen oder mehrere Freiwürfe nicht ausführen lässt, und der Fehler wird innerhalb der zeitlichen Grenzen dieser Regel erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

- Hat seit dem Fehler der Ballbesitz nicht gewechselt, geht das Spiel nach der Korrektur weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Erzielte die Mannschaft, der statt des oder der zustehenden Freiwürfe irrtümlich Einwurf zugesprochen wurde, einen Korb, werden keine Freiwürfe

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

nachgeholt und der Fehler bleibt unbeachtet.

- Wurde nach dem Fehler die Spieluhr bereits gestartet und der Ballbesitz hat inzwischen gewechselt, geht das Spiel nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44-9

Beispiel

B1 foult A1 im 2. Viertel (5. Mannschaftsfoul B). Mannschaft A erhält irrtümlich Einwurf. Danach dribbelt A2

- a) in seinem Vorfeld.
- b) in seinem Vorfeld, wo B2 den Ball ins Aus tippt.
- c) und erzielt einen Korb.

Nun wird der Fehler erkannt, dass A1 irrtümlich keine 2 Freiwürfe zugesprochen wurden.

Regelung

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 erhält 2 Freiwürfe und danach wird das Spiel fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf.

Im Fall c) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar, da Mannschaft A einen Korb erzielt hat.

44-10

Beispiel

B1 foult A1 im 2. Viertel (5. Mannschaftsfoul B). Mannschaft A erhält irrtümlich Einwurf und A2 erzielt einen Korb. Der Fehler wird bemerkt

- a) als nach dem Korb der Ball B1 zum Einwurf von seiner Endlinie zur Verfügung steht.
- b) als der Schiedsrichter nach weiteren 3 Spielminuten das Spiel unterbricht.
- c) während der Halbzeitpause.
- d) bei 2:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung

In allen 4 Fällen wird der Fehler nicht korrigiert. Es werden keine Freiwürfe nachgeholt, da Mannschaft A nach dem irrtümlich gegebenen Einwurf einen Korb erzielt hat.

44-11

Beispiel

Im 2. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfbewegung von B1 gefoult, danach erhält Trainer B ein Technisches Foul. Mannschaft A erhält irrtümlich nur die 2 Freiwürfe für das Foul von B1, die beide von A1 geworfen werden. Der zweite Freiwurf ist erfolgreich. Der Fehler wird erkannt

- a) als nach dem zweiten Freiwurf von A1 der Ball B2 zum Einwurf von seiner Endlinie zur Verfügung steht.
- b) als der Schiedsrichter nach weiteren 3 Spielminuten das Spiel unterbricht.
- c) während der Halbzeitpause.
- d) bei 1:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.

Regelung

In den Fällen a), b) und c) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 wirft 1 Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

Im Fall d) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-12

Beispiel

Im 3. Viertel wird Dribbler A1 von B1 gefoult (5. Mannschaftsfoul B). A1 erhält 2 Freiwürfe. Nach dem ersten erfolglosen Freiwurf geht B1 zum Rebound und das Spiel geht irrtümlich weiter. Der Fehler wird erkannt

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

- a) als B2 im Spielfeld dribbelt.
- b) bei 2:54 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- c) bei 0:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel.
- d) bei 4:32 auf der Spieluhr in der Verlängerung.

Regelung

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. A1 wirft seinen zweiten Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht nächst der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde. Wurde A1 ausgewechselt, ist aber noch spielberechtigt, muss er eingewechselt werden, um seinen Freiwurf nachzuholen. Ist A1 wegen 5 Fouls ausgeschlossen oder disqualifiziert, bestimmt Trainer A den Freierwerfer.

In den Fällen c) und d) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-13

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführt, werden die Freiwürfe, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert. Ging das Spiel noch nicht weiter, wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch zugesprochen.

Ging das Spiel bereits weiter, wird es zur Korrektur des Fehlers unterbrochen. Nach der Korrektur geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

Bemerken die Schiedsrichter, dass ein falscher Spieler Freiwürfe ausführen will, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers zum ersten Freiwurf verlassen hat, wird der falsche Freierwerfer sofort durch den richtigen ersetzt, ohne hierfür eine Strafe zu verhängen.

44-14

Beispiel

B1 foult den Dribbler A1 (6. Mannschaftsfoul B), als das Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter entscheiden, dass das Foul von B1 bei 0,3 Sekunden auf der Spieluhr geschah. A1 erhält zwei Freiwürfe, die aber von A2 geworfen werden. Der Fehler wird bemerkt, nachdem der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.

Regelung

Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch in ihrem Rückfeld und mit 0,3 Sekunden auf der Spieluhr.

44-15

Beispiel

Bei noch drei Sekunden auf der Spieluhr im 3. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. A1 erhält zwei Freiwürfe, die aber von A2 geworfen werden. Das 3. Viertel endet. Der Fehler wird bemerkt

- a) in der folgenden Spielpause zwischen dem 3. und 4. Viertel.
- b) im 4. Viertel vor Beginn der letzten 2:00 Minuten.
- c) innerhalb der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels.

Regelung

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert.

Im Fall a) beginnt das 4. Viertel mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz in Höhe der Mittellinie.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt nächst der Stelle, an der es vor der Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet. Das Spiel geht weiter.

44-16

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter einen falschen Spieler zur Ausführung der Freiwürfe bestimmt, werden die Freiwürfe, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert und der richtige Werfer holt seine Freiwürfe nach.

Danach wird das Spiel wie nach jedem letzten Freiwurf fortgesetzt, es sei denn, das Spiel wurde fortgesetzt und zur Korrektur des Fehlers unterbrochen. In diesem Fall geht das Spiel an der Stelle weiter, an der es für die Fehlerkorrektur unterbrochen wurde.

44-17

Beispiel

B1 foult den Dribbler A1 (6. Mannschaftsfoul B), als das Signal der Spieluhr zum Ende des 3. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter entscheiden, dass das Foul von B1 bei 0,3 Sekunden auf der Spieluhr geschah. Anstelle von A1 veranlassen die Schiedsrichter, dass A2 die zwei Freiwürfe ausführt. Der Fehler wird bemerkt, nachdem der Ball die Hände von A2 zum ersten Freiwurf verlassen hat.

Regelung

Beide Freiwürfe von A2 werden annulliert und von A1 nachgeholt. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

44-18

Beispiel

A1 wird bei seiner Korbwurfbewegung von B1 gefoult und erhält 2 Freiwürfe. Anstelle von A1 veranlassen die Schiedsrichter, dass A2 beide Freiwürfe ausführt. Beim 2. Freiwurf berührt der Ball den Ring, A3 holt den Rebound und erzielt einen Korb. Der Fehler wird bemerkt, bevor der Ball der Mannschaft B zum Einwurf von deren Endlinie zur Verfügung steht.

Regelung

Beide Freiwürfe von A2 werden, egal ob erfolgreich oder nicht, annulliert. Der Korb von A3 zählt. A1 wirft 2 Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde, in diesem Fall von deren Endlinie.

44-19

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass die Schiedsrichter irrtümlich Punkte geben oder nicht geben, und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler auf dem Anschreibebogen wie folgt zu korrigieren:

- Je nach Situation sind die Punkte zu streichen oder nachzutragen.
- Irrtümlich ausgeführte und bei der Korrektur annullierte Freiwürfe sind im Rahmen der Korrektur zu streichen.
- Irrtümlich nicht ausgeführte Freiwürfe sind im Rahmen der Korrektur vom zuständigen Freiwürfer auszuführen und einzutragen.

44-20

Beispiel

Bei 0:57 auf der Spieluhr im 4. Viertel ist der Ball bei einem Wurf von A1 in der Luft, als A2 abseits des Balls ein Foul begeht. Der Ball geht legal in den Korb, aber die Schiedsrichter lassen irrtümlich den Korb nicht zählen. Der Fehler wird erkannt

- a) bei 0:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel, als die Schiedsrichter zum ersten Mal nach dem Fehler das Spiel unterbrechen.
- b) als der Ball nach einer Unterbrechung bei 0:43 auf der Spieluhr im 4. Viertel wieder belebt ist.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Der Anschreibebogen ist zu korrigieren, indem für Mannschaft A zwei Punkte nachgetragen werden. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo es wegen der Korrektur unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-21

Beispiel

Bei 3:32 auf der Spieluhr im 2. Viertel wird A1 bei seinem Zwei-Punkte-Wurf von B1 gefoult. Der Ball verfehlt den Korb, aber der Schiedsrichter gibt zwei Punkte für A1 und einen Bonusfreiwurf. Der Fehler wird erkannt, als das Spiel unterbrochen wird bei

- 5:21 auf der Spieluhr im 3. Viertel.
- 1:02 im 4. Viertel oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung.

Regelung

Der Fehler, im 2. Viertel irrtümlich zwei Punkte zu vergeben, ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar.

Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber den irrtümlich gegebenen Korb. A1 holt einen Freiwurf nach, unabhängig ob der erste im 2. Viertel ausgeführte Freiwurf erfolgreich war oder nicht.

Wurde A1 ausgewechselt, ist aber noch spielberechtigt, muss er eingewechselt werden, um seinen Freiwurf nachzuholen. Ist A1 wegen 5 Fouls ausgeschlossen oder disqualifiziert, bestimmt Trainer A den Freierwerfer. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo es wegen der Korrektur unterbrochen wurde.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur vorbei. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-22

Festlegung

Besteht der Fehler darin, dass der Schiedsrichter bei der Foulanzeige irrtümlich einen falschen Spieler, Trainer oder die falsche Mannschaft bezeichnet und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler wie folgt zu korrigieren:

Der Anschreibebogen wird korrigiert und ein infolge der falschen Anzeige zu Unrecht ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer erhält wieder seinen Status vor dem Fehler. Umgekehrt ist gegebenenfalls infolge der Korrektur ein Spieler oder Trainer vom Spiel auszuschließen oder zu disqualifizieren, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

44-23

Beispiel

Bei 5:47 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird A1 von B1 gefoult. Der Schiedsrichter zeigt irrtümlich ein Foul von B2 an. Der Fehler wird erkannt

- während der Halbzeitpause.
- bei einer Spielunterbrechung im 4. Viertel bei 2:21 auf der Spieluhr.
- bei einer Spielunterbrechung im 4. Viertel bei 2:00 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung.

Regelung

Der Fehler einer falschen Foulanzeige ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar.

In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber das B2 irrtümlich angeschriebene

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

ne Foul und fügt es bei B1 hinzu. Wurde B2 deshalb irrtümlich ausgeschlossen, ist er nun wieder spielberechtigt. Umgekehrt ist B1 gegebenenfalls infolge der Korrektur vom Spiel auszuschließen, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-24

Festlegung

Besteht der Fehler auf dem Anschreibebogen darin, irrtümlich

- Punkte falsch bzw. gar nicht anzuschreiben oder
- ein Foul beim falschen Spieler oder Trainer, der falschen Mannschaft oder überhaupt nicht anzuschreiben oder
- eine Auszeit bei der falschen Mannschaft oder überhaupt nicht anzuschreiben

und der Fehler wird innerhalb des zulässigen Zeitfensters der Regeln erkannt, ist der Fehler auf dem Anschreibebogen zu korrigieren. Ein infolge der falschen Anzeige zu Unrecht ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler oder Trainer erhält wieder seinen Status vor dem Fehler. Umgekehrt ist gegebenenfalls infolge der Korrektur ein Spieler oder Trainer vom Spiel auszuschließen oder zu disqualifizieren, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

44-25

Beispiel

Bei 3:45 auf der Spieluhr im 4. Viertel beantragt Trainer A seine 2. Auszeit in der 2. Halbzeit. Der Anschreiber notiert diese Auszeit irrtümlich als 2. Auszeit der Mannschaft B in der 2. Halbzeit. Der Ball geht ins Aus und die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel

- a) bei 2:02
- b) bei 1:45

auf der Spieluhr im 4. Viertel, als Mannschaft B eine Auszeit erhält. Als Trainer B mitgeteilt wird, dies sei seine 3. Auszeit in der 2. Halbzeit, reklamiert er dies und nach Rücksprache des Anschreibers mit dem 1. Schiedsrichter wird der Fehler erkannt.

Regelung

Im Fall a) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber die Trainer B irrtümlich angeschriebene Auszeit und fügt sie bei Mannschaft A hinzu.

Im Fall b) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen, da der Fehler vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels hätte erkannt werden müssen. Hat die Auszeit bereits begonnen, ist dies die letzte Auszeit der Mannschaft B in der 2. Halbzeit. Hat sie noch nicht begonnen, kann Trainer B den Antrag auf diese Auszeit noch zurücknehmen.

44-26

Beispiel

Bei 3:34 auf der Spieluhr im 1. Viertel erhält Trainer A ein Technisches Foul. Der Anschreiber notiert dieses Technische Foul irrtümlich bei Trainer B. Der Fehler wird erkannt

- a) während der Halbzeitpause.
- b) als das Spiel im 4. Viertel bei 3:31 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- c) als das Spiel im 4. Viertel bei 1:02 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung unterbrochen wird.

Regelung

Der Fehler, das Technische Foul bei der falschen Mannschaft anzuschreiben, ist vor Beginn der letzten 2:00 Minuten des 4. Viertels jederzeit korrigierbar. In den Fällen a) und b) ist der Fehler noch korrigierbar. Nach Rücksprache mit

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

dem 1. Schiedsrichter streicht der Anschreiber das Trainer B irrtümlich angeschriebene Technische Foul und fügt es bei Trainer A hinzu, ohne eine zusätzliche Strafe zu verhängen.

Im Fall c) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

Das Spiel wird von der Stelle fortgesetzt, an der es gestoppt wurde, um den Fehler zu korrigieren.

44-27

Festlegung

Bei einem Fehler bei der Anzeige der Spielzeit, sei es wegen einer Fehlfunktion, falschen Startens oder Anhaltens oder Setzen auf eine falsche Zeit gilt: Wird der Fehler innerhalb des Zeitraums gemäß diesen Regeln erkannt und ist das Spiel unterbrochen, ist die Spieluhr zu korrigieren, indem sie auf die korrekte Zeit eingestellt wird.

44-28

Beispiel

Bei 2:44 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird die Spieluhr bei einem Ausball gestoppt. Nach dem Einwurf und bei 24 Sekunden auf der Wurfuhr fällt die Anzeige der Spieluhr aus. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel bei 15 Sekunden auf der Wurfuhr.

Regelung

Der Fehler des Ausfalls der Spieluhr ist korrigierbar. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde, und mit 2:35 auf der Spieluhr und 15 Sekunden auf der Wurfuhr.

44-29

Beispiel

Bei 2:43 auf der Spieluhr im 1. Viertel wird die Spieluhr bei einem Ausball gestoppt. Vor dem Einwurf fällt die Anzeige der Spieluhr aus und der Zeitnehmer startet das Zeitsystem neu. Danach wird die Spieluhr irrtümlich auf 1:43 gesetzt. Der Fehler wird erkannt

- a) als das Spiel im 1. Viertel bei 0:27 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- b) während der Halbzeitpause.
- c) in der Pause zwischen dem 3. und 4. Viertel.
- d) als das Spiel im 4. Viertel bei 2:21 auf der Spieluhr unterbrochen wird.
- e) als das Spiel im 4. Viertel bei 1:15 auf der Spieluhr oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 1. Verlängerung unterbrochen wird.

Regelung

In den Fällen a), b), c) und d) ist der Fehler bei der Spieluhr noch korrigierbar.

Im Fall a) wird auf der Spieluhr 1 Minute hinzugefügt und das Spiel wird mit der Anzeige 1:27 dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Im Fall b) spielen die Mannschaften nach der Halbzeitpause noch 1 Minute in dieselbe Richtung wie in der 1. Halbzeit und mit der Anzahl der Mannschaftsfouls und Auszeiten als Fortsetzung des Stands zum Ende der 1. Halbzeit.

Diese nachgeholte Spielminute beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für die aktuell hierzu berechnete Mannschaft. Nach Ablauf dieser Spielminute beginnt das 3. Viertel wieder mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz für die zum nächsten Einwurf berechnete Mannschaft.

Im Fall c) wird das 4. Viertel mit einer Spielzeit von 11 Minuten gespielt.

Im Fall d) wird auf der Spieluhr 1 Minute hinzugefügt und das Spiel wird mit der Anzeige 3:21 dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Im Fall e) ist die Zeitspanne zur Fehlerkorrektur abgelaufen. Der Fehler ist

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

nicht mehr korrigierbar und bleibt unbeachtet.

44-30

Festlegung

Ein Fehler der 2. Kategorie (Wurfuhr) kann korrigiert werden, wenn er von den Schiedsrichtern, dem Kommissar, falls anwesend, oder den Kampfrichtern erkannt wird,

- wenn der Ball unmittelbar nach dem Fehler belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel zur Korrektur unterbrechen oder
- wenn die Schiedsrichter das Spiel aus einem beliebigen Grund unterbrechen und die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Fehlers die Ballkontrolle hatte, zum Zeitpunkt der Unterbrechung immer noch die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand.

Die Wurfuhr ist auf die richtige Zeit zu setzen.

Fehler bei der Wurfuhr sind nicht mehr korrigierbar, wenn

- nach dem Fehler der Ballbesitz wechselt.
- die Mannschaft in Ballkontrolle einen Korb erzielt.
- der Ball bei Ertönen des Schlusssignals zum toten Ball wird.

44-31

Beispiel

Bei 20 Sekunden auf der Wurfuhr dribbelt A1 in seinem Vorfeld, als die Wurfuhr irrtümlich auf 24 Sekunden zurückgesetzt wird. Der Fehler wird 4 Sekunden später erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B3 unterbrochen wird.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 16 Sekunden gesetzt.

44-32

Beispiel

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld. Die Wurfuhr wäre auf 14 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 24 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt 10 Sekunden in seinem Vorfeld. Der Fehler wird erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B3 unterbrochen wird.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 4 Sekunden gesetzt.

44-33

Beispiel

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld. Der Fehler wird nach 8 Sekunden erkannt, als

- a) die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- b) das Spiel wegen eines Ausballs durch B1 unterbrochen wird.

Regelung

In beiden Fällen erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 16 Sekunden gesetzt.

44-34

Beispiel

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld und wirft auf den Korb. Als der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Wurfuhr. Der Ball

a) verfehlt den Ring und A2 erlangt sofort den Rebound. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen einer Wurfuhr-Regelübertretung.

b) verfehlt den Ring und B2 erlangt sofort den Rebound. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen einer Wurfuhr-Regelübertretung.

Das Kampfgericht erkennt nun seinen Fehler, die Wurfuhr mit einer falschen Zeit gestartet zu haben.

Regelung

In beiden Fällen bleibt die Wurfuhr-Regelübertretung unbeachtet.

Im Fall a) erhält Mannschaft A Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 10 Sekunden gesetzt.

Im Fall b) erlangte Mannschaft B sofort die Ballkontrolle. Sie erhält Einwurf nächst der Stelle, wo es unterbrochen wurde. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

44-35

Beispiel

Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wäre auf 24 Sekunden zu setzen, wird aber irrtümlich auf 14 Sekunden gesetzt. A1 fängt den eingeworfenen Ball und dribbelt in sein Vorfeld und wirft auf den Korb. Der Wurf von A1 ist

a) nicht erfolgreich. B2 erlangt die Ballkontrolle und beginnt ein Dribbling.

b) erfolgreich.

Die Schiedsrichter erkennen nun den Fehler und unterbrechen das Spiel zur Korrektur.

Regelung

In beiden Fällen ist der Fehler nicht mehr korrigierbar, weil nach dem Fehler

a) der Ballbesitz wechselte.

b) die Mannschaft einen Korb erzielte, welche in Ballbesitz war, als der Fehler geschah.

REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER, KOMMISSAR: RECHTE UND PFLICHTEN

Art. 48 Anschreiber, Anschreiberassistent: Pflichten

48.5

Kommentar 1

Wird ein Spielerwechsel angemeldet, soll der Kommissar (falls anwesend) oder der Anschreiberassistent die Spielerpässe bezüglich der 14-Punkte-Regel überprüfen. Durch die Überprüfung darf der Spielerwechsel jedoch nicht verzögert werden.

Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist allein der Trainer verantwortlich.

Wenn die Gesamtpunktzahl 14 Punkte übersteigt, informiert der Kommissar oder der Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, der sofort, wenn der Spieler das Spielfeld betritt oder beim ersten toten Ball ein technisches Foul ("C") gegen den Trainer verhängt (s. Art. 19.3.10).

48.5

Kommentar 2

Ist kein Kommissar anwesend, übernimmt der Anschreiberassistent die Kon-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

trolle über die Einhaltung der 14-Punkte-Regel, ggf. auch die Überprüfung der Spielerpässe.

REGEL IX

SYSTEM DER SPIELERKLASSIFIZIERUNG

Art. 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

51

Situation 1

Während einer Auszeit führt Mannschaft A einen Spielerwechsel durch. Nachdem der Ball wieder belebt ist, bemerkt der Kommissar oder Anschreiberassistent, dass Mannschaft A mit mehr als 14 Punkten spielt.

Regelung

Der Kommissar bzw. Anschreiberassistent muss den Anschreiber informieren, der seinerseits die Schiedsrichter benachrichtigt, indem er sein Signal betätigt,

- sobald die nächste Spielphase beendet ist, und zwar falls die Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat oder
- sofort betätigt, falls die Mannschaft die Ballkontrolle hat, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Mannschaft A wird aufgefordert, den Wechsel so zu korrigieren, dass die Punktzahl 14 von der Mannschaft nicht überschritten wird. Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft und Mannschaft B erhält 1 Freiwurf. Nach dem Freiwurf wird das Spiel mit Ballbesitz für die Mannschaft fortgesetzt, welche zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war oder welcher der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung zustand. Der Einwurf erfolgt nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel unterbrochen wurde.

51

Situation 2

Mannschaft A spielt mit 14 Punkten (4 + 4 + 3 + 2 + 1) auf dem Feld. Der 1-Punkte-Spieler begeht sein 5. Foul. Zum Auswechseln stehen Mannschaft A nur ein 2-Punkte-Spieler und ein 3-Punkte-Spieler zur Verfügung.

Regelung

Eine Mannschaft muss so lange wie möglich mit 5 Spielern spielen. Daher kann Mannschaft A unter Berücksichtigung der 14-Punkte-Regel die Mannschaft nur folgendermaßen zusammensetzen: (4 + 3 + 3 + 2 + 2)

Es ist nicht erlaubt, das Spiel zusammen mit dem anderen 4-Punkte-Spieler mit nur 4 Spielern auf dem Feld zu bestreiten.

51.2

Situation 1

Mannschaft A reist mit 5 Spielern an. Kurz nach Beginn des Spiels stellt der Anschreiber fest, dass die Mannschaft mit 14,5 Punkten spielt.

Regelung

Der Anschreiber informiert die Schiedsrichter bei der nächsten Möglichkeit. Obgleich das Spiel bereits begonnen wurde, muss der 1. Schiedsrichter das Spiel für ungültig erklären. Alle erzielten Punkte bleiben unberücksichtigt.

Ein Spiel kann nur mit 5 Spielern begonnen werden, die die 14-Punkte-Regel erfüllen. Mannschaft A kann das Spiel nicht mit 4 Spielern fortsetzen.

51.2

Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

hat, stellt der Kommissar bzw. Anschreiberassistent fest, dass Mannschaft A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der 1. Schiedsrichter wird darüber informiert. Muss der 1. Schiedsrichter ein Technisches Foul gegen Trainer der Mannschaft A ("C") verhängen und Mannschaft B erhält einen Freiwurf und der Einwurf wird von der Mannschaft durchgeführt, die sich in Ballkontrolle befand oder der der Ball zustand, als das Technische Foul gepfiffen wurde, und zwar nächst der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel gestoppt wurde? (s. auch Kommentar/Regelung zu Art. 9.1)

Regelung

Ja, gemäß Art. 51.3.

B

DER ANSCHREIBEBOGEN

B-1

Beispiele für Disqualifizierende Fouls von verschiedenen Personen:

Für das Verlassen des Mannschaftsbank-Bereichs während einer Gewalttätigkeit und die Schiedsrichter nicht bei der Wiederherstellung der Ordnung unterstützen

Bei aktiver Beteiligung an einer Gewalttätigkeit

1. nur der **Trainer** wird disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

2. nur der **1. Trainer-Assistent** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

3. Sowohl der **Trainer** als auch der **1. Trainer-Assistent** werden disqualifiziert

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

4. Ein **Ersatzspieler** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂				
1. Trainer-Assistent					
Spieler 7	P ₂	P ₂	D	F	F
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz					

Trainer	B ₂				
1. Trainer-Assistent					
Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz					

5. Zwei **Ersatzspieler** und ein **ausgeschosener Spieler** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			

Trainer	B ₂		
1. Trainer-Assistent			

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

Spieler 7	P ₂	P ₂	D	F	F	
Spieler 10	P ₂	T ₁	P	P	D	F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P	P	P	DF
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz						

Spieler 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F	
Spieler 10	P ₂	T ₁	P	P	D ₂	F
Spieler 11	P ₃	T ₁	P	P	P	D ₂ F
Strafe: Acht Freiwürfe + Ballbesitz						

6. Eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** wird disqualifiziert

Trainer	B ₂	B	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	B₂	
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Vier Freiwürfe + Ballbesitz			

7. Zwei zur **Mannschaft gehörende Begleitpersonen** werden disqualifiziert

Trainer	B ₂	B	B
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Zwei Freiwürfe + Ballbesitz			

Trainer	B ₂	B₂	B₂
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Sechs Freiwürfe + Ballbesitz			

B-2 Beispiele für Technische Fouls gegen den Trainer für sein persönliches unsportliches Verhalten oder aus einem anderen Grund, in Kombination mit der Disqualifikation von zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen, die den Mannschaftsbank-Bereich während einer Gewalttätigkeit verlassen haben:

1. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert. Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt.

Trainer	B ₂	B	C ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer wird nicht disqualifiziert

2. Im ersten Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert. Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	B	B ₁
1. Trainer-Assistent			
Strafe: Ein Freiwurf			

Der Trainer wird nicht disqualifiziert

3. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur **Mannschaft gehörende Begleitperson** disqualifiziert. Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches unsportliches Verhalten verhängt. Im 4. Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den **Trainer** für sein persönliches

Trainer	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer wird aufgrund von zwei C-Fouls automatisch disqualifiziert

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

ches unsportliches Verhalten verhängt

4. Im 1. Viertel wird bei einer Gewalttätigkeit eine zur Mannschaft gehörende Begleitperson disqualifiziert.

Im 3. Viertel wird ein Technisches Foul gegen den Trainer aus einem anderen Grund verhängt.

Im 4. Viertel wird ein weiteres Technisches Foul gegen den Trainer aus einem anderen Grund verhängt.

Trainer	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
1. Trainer-Assistent				
Strafe: Ein Freiwurf				

Der Trainer wird aufgrund von drei B-Fouls automatisch disqualifiziert

B-3 Beispiele für Technische Fouls gegen den Spielertrainer als Spieler und als Trainer

1. Ein Spielertrainer hat 4 Fouls als Spieler und ein Technisches Foul als Trainer begangen.

Spieler 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B ₁
Trainer (CAP)	B ₁				
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird zum ausgeschlossenen Spieler

2. Ein Spielertrainer hat ein Technisches Foul als Spieler und ein Technisches Foul als Trainer begangen.

Spieler 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	B ₁	GD
Trainer (CAP)	C ₁				
1. Trainer-Assistent					
Strafe: Ein Freiwurf					

Der Spielertrainer wird automatisch disqualifiziert

F. INSTANT REPLAY SYSTEM

F-1 Definition

F-1.1 Festlegung

Vor dem Spiel genehmigt der 1. Schiedsrichter das IRS und informiert beide Trainer über dessen Verfügbarkeit. Nur das vom 1. Schiedsrichter genehmigte IRS kann während des Spiels eingesetzt werden.

F-1.2 Beispiel

A1 erzielt gleichzeitig mit dem Signal der Spieluhr zum Ende des Spiels einen Korb. Es steht kein vom 1. Schiedsrichter genehmigtes IRS zur Verfügung, aber der Manager der Mannschaft B bietet den Schiedsrichtern an, das mannschaftseigene Video zu betrachten, welches von einer erhöhten Position aus aufgenommen wurde.

Regelung

Das Angebot des Managers der Mannschaft B, das Mannschaftsvideo als IRS einzusetzen, ist abzulehnen.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

F-2 **Generelle Vorgehensweise**

F-2.1 **Festlegung**

Wird das IRS am Ende eines Spielabschnitts herangezogen, müssen die Schiedsrichter veranlassen, dass beide Mannschaften vorläufig noch auf dem Spielfeld bleiben. Die Spielpause vor dem nächsten Spielabschnitt beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung bekanntgegeben hat.

F-2.2 **Beispiel**

A1 wirft erfolgreich auf den Korb. Gleichzeitig ertönt das Signal zum Ende des Viertels. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf noch während der Spielzeit erfolgte, und entscheiden sich dazu, dies mit dem IRS zu überprüfen. Die Mannschaften gehen zu ihren Mannschaftsbänken.

Regelung

Die Schiedsrichter müssen dafür sorgen, dass beide Mannschaften auf dem Spielfeld bleiben. Die Spielpause beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

F-2.3 **Festlegung**

Die IRS-Überprüfung ist von den Schiedsrichtern bei der ersten Gelegenheit durchzuführen, die sich nach der fraglichen Situation ergibt. Diese Gelegenheit liegt vor, wenn die Spieluhr gestoppt und der Ball tot ist. Stoppen die Schiedsrichter nach Korberfolg jedoch nicht das Spiel, wird die Überprüfung bei der ersten Gelegenheit durchgeführt, wenn die Schiedsrichter das laufende Spiel unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

F-2.4 **Beispiel**

A1 erzielt einen 3-Punkte-Korb. B1 wirft schnell ein und seine Mannschaft beginnt einen Schnellangriff. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 drei oder zwei Punkte zählt und wollen das IRS heranziehen.

Regelung

Die erste Gelegenheit, das Spiel für das IRS zu unterbrechen, liegt vor, als der Ball bei dem Korb von A1 zum toten Ball wird. Es kann aber vorkommen, dass für die Schiedsrichter nicht genug Zeit bleibt zu reagieren und damit die erste Gelegenheit verpasst wird. In diesem Fall unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, ohne Mannschaft B zu benachteiligen, sobald deren Schnellangriff abgeschlossen ist oder das laufende Spiel zum ersten Mal nach dem Korb gestoppt ist.

F-2.5 **Festlegung**

Ein Antrag auf Auszeit oder Spielerwechsel kann zurückgezogen werden, bis die IRS-Überprüfung einer Spielsituation abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

F-2.6 **Beispiel**

A1 erzielt einen Korb. Trainer B beantragt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korb von A1 aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde. Während der IRS-Überprüfung möchte Trainer B seine Auszeit zurückziehen.

Regelung

Die Auszeit für Mannschaft B beginnt erst, nachdem der Schiedsrichter die abschließende IRS-Entscheidung bekanntgegeben hat. Der Antrag auf Auszeit kann jederzeit während der IRS-Überprüfung zurückgezogen werden, bis die Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt geben und bereit sind, die Aus-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

zeit durchzuführen.

F-2.7

Beispiel

Nach einem Unsportliches Foul gegen B1 beantragt Trainer B eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul unsportlich war. B6 beantragt einen Spielerwechsel für B1. Während der IRS-Überprüfung geht B6 wieder zurück zu seiner Mannschaftsbank.

Regelung

Spielerwechsel und Auszeit finden erst statt, nachdem der Schiedsrichter die abschließende IRS-Entscheidung bekanntgegeben hat. Ein Antrag auf Spielerwechsel kann jederzeit während der IRS-Überprüfung zurückgezogen werden, bis die Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt geben und bereit sind, die Auszeit durchzuführen

F-3.1

Am Ende des Viertels oder jeder Verlängerung

F-3.1.1

Beispiel

A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat.

Regelung

Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball vor Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korberfolg durch den 1. Schiedsrichter bestätigt.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball nach Ablauf des Viertels die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb annulliert.

F-3.1.2

Beispiel

Mannschaft B führt mit zwei Punkten. B1 foult A1, als das Signal der Spieluhr zum Ende der 1. Verlängerung ertönt (5. Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der ersten Verlängerung begangen wurde.

Regelung

Das IRS kann am Ende jeder Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit begangen wurde.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 vor dem Signal der Spieluhr geschah, erhält A1 zwei Freiwürfe. Das Spiel wird wie nach jedem letzten Freiwurf fortgesetzt und mit der restlichen Spielzeit, als das Foul geschah.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 nach dem Signal der Spieluhr geschah, wird das Foul nicht beachtet. Ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul nach Spielende ist der spielleitenden Stelle zu melden.

F-3.1.3

Beispiel

B1 foult A1 beim erfolglosen 2-Punkte-Korbwurf, als das Signal der Spieluhr zum Ende der 2. Verlängerung ertönt.

Regelung

Das IRS kann am Ende der Verlängerung eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Foul von B1 noch während der Spielzeit der 2. Verlängerung begangen wurde.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass sich das Foul vor Ende der 2. Verlängerung ereignete, erhält A1 zwei Freiwürfe. Das Spiel wird fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf und mit der Restzeit auf der Spieluhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass sich das Foul nach Ende der 2. Verlängerung ereignete, wird das Foul nicht beachtet. Handelt es sich jedoch um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul und folgt noch eine weitere Verlängerung, wird das Foul bestraft.

F-3.1.4

Beispiel

A1 erzielt einen 3-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1 bei seinem Wurf die Auslinie berührte.

Regelung

Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit die Hand von A1 verlassen hat. Zusätzlich kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Werfer A1 die Auslinie berührte und - falls ja - wieviel Zeit auf der Spieluhr verbleibt.

F-3.1.5

Beispiel

A1 erzielt einen 2-Punkte-Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Regelung

Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat. Ist dies der Fall, kann das IRS zusätzlich eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hand von A1 0,4 Sekunden vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass der Ball erst 0,2 Sekunden nach Ablauf der Wurfuhr die Hand von A1 verlassen hat, wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Stelle, an der sich die Wurfuhr-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr wird auf 0,6 Sekunden gesetzt, die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

F-3.1.6

Beispiel

A1 erzielt einen Korb, als das Signal der Spieluhr zum Ende des 2. Viertels ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der erfolgreiche Korbwurf die Hand von A1 vor dem Signal zum Ende des Viertels verlassen hat und wenn ja, ob Mannschaft A eine 8-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Regelung

Das IRS kann am Ende eines Spielabschnitts eingesetzt werden, um festzustellen, ob bei einem erzielten Korb der Ball noch während der Spielzeit des Spielabschnitts die Hand von A1 verlassen hat. Ist dies der Fall, kann das IRS eingesetzt werden, um festzustellen, ob Mannschaft A eine 8-Sekunden-Regelübertretung begangen hat.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hand von A1 vor Ende des Spielabschnitts verlassen hat und zusätzlich, dass Mannschaft A die 8-Sekunden-Regel übertreten hat, als auf der Spieluhr noch 3,4 Sekunden waren, wird der Korb von A1 annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B an der Stelle, an der sich die 8-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat. Die Spieluhr

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

wird auf 3,4 Sekunden gesetzt. Die Wurfuhr wird ausgeschaltet.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass Mannschaft A die 8-Sekunden-Regel nicht übertreten hat, zählt der Korb von A1. Das 2. Viertel ist beendet. Die 2. Halbzeit beginnt mit Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an der Mittellinie.

F-3.1.7

Beispiel

Bei 2,5 Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. B1 fängt den Rebound und beginnt zu dribbeln. Jetzt ertönt das Signal der Spieluhr zum Spielende. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 beim Landen mit dem Ball im Aus war.

Regelung

Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Spieler, der nicht auf dem Korb wirft, im Aus war.

F-3.2

Die Spieluhr zeigt 2:00 oder weniger im vierten Viertel oder einer Verlängerung an

F-3.2.1

Beispiel

Bei 1:41 auf der Spieluhr im 4. Viertel wirft A1 erfolgreich auf den Korb, als das Signal der Wurfuhr ertönt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball die Hände von A1 verlassen hatte, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte. Die Zweifel entstehen,

- a) bevor der Ball nach dem Korberfolg zum Einwurf der Mannschaft B belebt ist.
- b) nachdem der Ball nach dem Korberfolg zum Einwurf der Mannschaft B belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel das erste Mal nach dem Korberfolg aus welchem Grund auch immer unterbrechen.
- c) nachdem der Ball nach der ersten Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter belebt ist.

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr die Hand des Werfers A1 verlassen hat.

Die Schiedsrichter dürfen das Spiel sofort unterbrechen, sobald der Korb erzielt und die Spieluhr gestoppt ist, um zu überprüfen, ob bei einem erfolgreichen Korbwurf der Ball vor dem Signal der Wurfuhr die Hände des Werfers verlassen hatte. Die IRS-Überprüfung kann spätestens vorgenommen werden, wenn der Ball nach der ersten Spielunterbrechung belebt wurde. Im Fall

- a) unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und nutzen das IRS, bevor sie das Spiel fortsetzen lassen.
- b) nutzen die Schiedsrichter das IRS, sobald sie das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen haben, nachdem die zu überprüfende Situation entstanden ist.
- c) kann das IRS nicht mehr benutzt werden. Der Zeitraum hierfür endet, sobald der Ball nach der ersten Spielunterbrechung wieder belebt ist. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

Ergibt im Fall a) oder b) die IRS-Überprüfung, dass der Ball noch in der Hand des Werfers war, als das Wurfuhr-Signal ertönte, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung vor und der Korb zählt nicht.

Im Fall a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für die Mannschaft, die zum

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Zeitpunkt der Unterbrechung die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zu-stand nächst der Stelle, wo sich die Wurfuhr-Regelübertretung ereignete oder mit Freiwürfen, falls zutreffend.

Ergibt im Fall a) oder b) die IRS-Überprüfung, dass der Ball die Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, liegt keine Wurfuhr-Regelübertretung vor. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb von A1 zählt.

Im Fall a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B hinter deren Endlinie wie nach jedem gültigen Korb.

Im Fall b) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf für die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung die Ballkontrolle hatte oder welcher der Ball zu-stand nächst der Stelle, wo der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung war oder mit Freiwürfen, falls zutreffend.

F-3.2.2

Beispiel

Bei 1:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel befindet sich A1 in der Korbwurfaktion, als abseits der Wurfaktion ein persönliches Foul begangen wird, und zwar

- a) von B2 an A2 (3. Mannschaftsfoul B).
- b) von B2 an A2 (5. Mannschaftsfoul B).
- c) von A2 an B2.

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob

- i) die Korbwurfaktion bereits begonnen hatte, als ein Gegenspieler des Werfers ein Foul beging oder
- ii) der Ball noch in den Händen des Werfers war, als ein Mitspieler des Werfers ein Foul beging.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall a), dass sich A1 noch nicht in der Korbwurfaktion befand, wird der Ball beim Foul von B2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. War A1 bereits in der Korbwurfaktion, zählt ein eventuell erzielter Korb. In beiden Fällen geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der das Foul von B2 geschah.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall b), dass sich A1 noch nicht in der Korbwurfaktion befand, wird der Ball beim Foul von B2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. War A1 bereits in der Korbwurfaktion, zählt ein eventuell erzielter Korb. In beiden Fällen erhält A2 zwei Freiwürfe für das Foul von B2 und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

Zeigt die IRS-Überprüfung im Fall c), dass der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 bereits die Hände des Werfers A1 verlassen hatte, zählt ein eventuell erzielter Korb. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle des Fouls von A2. Hatte der Ball zum Zeitpunkt des Fouls von A2 noch nicht die Hände des Werfers A1 verlassen, wird der Ball beim Foul von A2 zum toten Ball und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.3

Beispiel

Bei 1:37 auf der Spieluhr im 4. Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und A2 foult B2 abseits des Balls im Vorfeld der Mannschaft A (3. Mannschaftsfoul A). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von A2 geschah.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im vierten Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf vor dem Erönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

- a) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball zum Zeitpunkt des Wurfuhr-Signals und vor dem Foul von A2 bereits die Hände des Werfers A1 verlassen hatte, bleibt das Foul von A2 bestehen und der Korb von A1 zählt. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet.
- b) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von A2 geschah, bevor der Ball beim Korbwurf die Hand von A1 verlassen hatte und bevor das Signal der Wurfuhr ertönte, wird das Foul von A2 geahndet. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet.
- c) Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Korbwerfers verlassen hatte, und zusätzlich, bevor das Foul von A2 geschah, handelt es sich um eine Wurfuhr-Regelübertretung der Mannschaft A. Das Foul von A2 wird nicht beachtet. Der Korb von A1 zählt nicht.

Bei a) wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle des Fouls von A2.

Bei b) und c) geht das Spiel weiter mit Einwurf B in ihrem Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.4

Beispiel

Bei 1:34 auf der Spieluhr im 4. Viertel ertönt das Signal der Wurfuhr. Zur etwa derselben Zeit wirft A1 im Vorfeld erfolgreich auf den Korb und B2 foult A2 abseits des Balls im Vorfeld der Mannschaft A (3. Mannschaftsfoul B). Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Ball noch in der Hand von A1 war, als das Signal der Wurfuhr ertönte und wann das Foul von B2 geschah.

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball bei einem Korbwurf vor Erönen des Signals der Wurfuhr noch in der Hand von A1 war und zu welchem Zeitpunkt ein Foul entfernt von der Wurfaktion geschah.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B2 vor dem Signal der Wurfuhr geschah und dass das Foul von B2 geschah, als der Ball noch in den Händen des Werfers A1 war, wird das Foul von B2 geahndet und der Korb von A1 zählt. Das Signal der Wurfuhr wird nicht beachtet. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A in deren Vorfeld nächst der Stelle des Fouls von B2. Mannschaft A erhält 14 Sekunden auf der Wurfuhr und die Restzeit auf der Spieluhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände von A1 verlassen hatte und bevor das Foul von B2 geschah, liegt eine Wurfuhr-Regelübertretung durch Mannschaft A vor. Das Foul on B2 wird nicht geahndet. Der Korb von A1 zählt nicht. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in deren Rückfeld in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

F-3.2.5

Beispiel

Bei 1:39 auf der Spieluhr im 4. Viertel wird A1 bei seiner Korbwurfaktion von B1 gefoult. Zur etwa derselben Zeit wird abseits der Korbwurfaktion A2 von B2 gefoult (3. bzw. 5. Mannschaftsfoul B).

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, ob die Korbwurfaktion vor dem Foul von B1 begon-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

nen hatte und wann das Foul abseits der Korbwurfaktion geschah.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 zuerst und das Foul von B2 vor Beginn der Korbwurfaktion von A1 geschah, wurde der Ball mit dem Foul von B1 zum toten Ball und ein eventueller Korb von A1 zählt nicht. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B1. Das Foul on B2 wird nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, da es geschah, als der Ball bereits tot war.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 zuerst und nach der Korbwurfaktion von A1 geschah, zählt ein eventueller Korb von A1. A1 erhält einen Freiwurf. War der Wurf nicht erfolgreich, erhält A1 2 oder 3 Freiwürfe. Das Spiel wird wie nach jedem letzten Freiwurf fortgesetzt. Das Foul von B2 wird nicht geahndet.

Zeigt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B2 zuerst und während der Korbwurfaktion von A1 geschah, zählt ein eventueller Korb von A1. War das Foul von B2 das 3. Mannschaftsfoul, wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf A nächst der Stelle des Fouls von B2. War das Foul von B2 das 5. Mannschaftsfoul, erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel wird fortgesetzt wie nach jedem letzten Freiwurf. Das Foul von B1 wird nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, da es geschah, als der Ball bereits tot war.

F-3.2.6

Beispiel

Bei 7,5 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel und kurz bevor A1 den Ball in seinem Vorfeld einwirft, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt. Zu etwa derselben Zeit wird von einem anderen Schiedsrichter ein Unsportliches Foul gegen B2 an A2 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, in welcher Reihenfolge die Fouls geschahen.

Regelung

Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, in welcher Reihenfolge Fouls geschehen. Beide Fouls bleiben bestehen. Das Technische Foul wird zuerst bestraft. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, anschließend wirft A2 zwei Freiwürfe. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

F-3.2.7 bis F-3.2.19

nicht anwendbar

F-3.2.20

Beispiel

Bei 1:37 auf der Spieluhr im 4. Viertel geht der Ball ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Mannschaft A nimmt eine Auszeit. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.

Regelung

Das IRS kann bei 2:00 oder weniger auf der Spieluhr im 4. Viertel eingesetzt werden, um festzustellen, welcher Spieler den Ausball verursacht hat. Die Auszeit von einer Minute Dauer beginnt erst, wenn die IRS-Überprüfung abgeschlossen ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung angezeigt hat.

F-3.2.21

Beispiel

Bei 5:53 auf der Spieluhr im 1. Viertel rollt der Ball in der Nähe der Seitenlinie, als A1 und B1 versuchen, die Ballkontrolle zu erlangen. Der Ball geht ins Aus. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Um festzustellen, welcher Spieler einen Ausball verursacht hat, kann das IRS nur dann eingesetzt werden, wenn die Spieluhr im 4. Viertel 2:00 oder weniger anzeigt.

F-3.2.22

Beispiel

Bei 1:45 Minuten auf der Spieluhr in der Verlängerung passt Spieler A1 in der Nähe der Seitenlinie den Ball zu A2. Während des Passes tippt B1 den Ball ins Aus. Die Schiedsrichter sind sich unsicher, ob A1 bereits im Aus stand, als er den Ball zu A2 passte.

Regelung

Das IRS kann nicht eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein nicht werfender Spieler im Aus war.

F-3.3

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels

F-3.3.1

Beispiel

B1 foult A1 beim erfolgreichen Korbwurf. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob A1

- a) seine Korbwurfaktion bereits begonnen hat,
 - b) seine Wurfbewegung beendet hatte und seine Hände ihre Bewegung in Richtung Boden, Rollstuhl oder, im Fall eines Unterhandwurfs, Korb abgeschlossen hatten,
- als das Foul von B1 geschah.

Regelung

Das IRS kann zu keinem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob A1 in seiner Korbwurfaktion war oder nicht, als er gefoult wurde.

F-3.3.2

Beispiel

Bei 3:47 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen 3-Punkte-Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem 3-Punkte-Bereich kam. Die Zweifel entstehen,

- a) bevor der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist.
- b) nachdem der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist und die Schiedsrichter wegen des schnellen Einwurfs nicht reagieren können, das IRS zu nutzen.
- c) nachdem der Ball nach dem Korb zum Einwurf B belebt ist und das Spiel wegen einer Auszeit von Mannschaft B unterbrochen ist.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen bei der ersten Gelegenheit, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Die Schiedsrichter können jedoch das Spiel sofort unterbrechen. Die Schiedsrichter

- a) unterbrechen das Spiel, bevor der Ball belebt wird.
- b) unterbrechen sofort das Spiel und führen die IRS-Überprüfung durch, ohne eine Mannschaft zu benachteiligen. Die Überprüfung wird nach der ersten Unterbrechung des Spiels durchgeführt, bevor der Ball dann wieder belebt wird. Dies gilt auch in den letzten zwei Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.
- c) führen die IRS-Überprüfung vor der Auszeit durch. Nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, beginnt die Auszeit, es sei denn, der Trainer hat seinen Antrag auf Auszeit zurückgezogen.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B von deren Endlinie wie nach jedem

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Korb, in den Fällen a) und b), nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, und im Fall c) nach der Auszeit.

F-3.3.3

Beispiel

Bei 3:44 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen 3-Punkte-Korb. Nach dem Einwurf der Mannschaft B wird B2 bei seiner Korbwurfaktion von A2 gefoult. Nun sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem 3-Punkte-Bereich kam.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen bei der ersten Gelegenheit, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Die Schiedsrichter können jedoch das Spiel sofort unterbrechen.

Die Schiedsrichter müssen die IRS-Überprüfung durchführen, als das Spiel wegen des Fouls von A2 unterbrochen ist, da dies die erste Unterbrechung seit dem Korb von A1 ist. Nachdem sie ihre Entscheidung kommuniziert haben, wird das Spiel mit dem oder den Freiwürfen von B2 fortgesetzt.

F-3.3.4

Beispiel

Bei 3:43 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 einen 3-Punkte-Korb. Nach dem Einwurf der Mannschaft B wird B2 bei seiner Korbwurfaktion von A2 gefoult. Nachdem der Ball zum ersten oder einzigen Freiwurf von B2 belebt ist, sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem 3-Punkte-Bereich kam.

Regelung

Die Möglichkeit, das IRS einzusetzen, endet, sobald der Ball zum ersten oder einzigen Freiwurf von B2 belebt ist. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

F-3.3.5

Beispiel

B1 foult A1 beim erfolglosen Korbwurf. A1 erhält drei Freiwürfe. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob der Korbwurf von A1 aus dem 3-Punkte-Bereich kam.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob dem gefoulten Korbwerfer zwei oder drei Freiwürfe zustehen. Die IRS-Überprüfung ist durchzuführen, bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird.

F-3.3.6

Beispiel

Bei 40 Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel hat A1 den Ball zum Einwurf in seinen Händen oder er steht ihm zur Verfügung, als gegen B2 auf dem Spielfeld ein Unsportliches Foul gepfiffen wird. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B2 die Kriterien für ein Unsportliches Foul erfüllt.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob das Unsportliche Foul von B2 zu einem persönlichen Foul abzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein Unsportliches Foul erfüllt sind, bleibt das Unsportliche Foul von B2 bestehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Kriterien für ein Unsportliches Foul nicht erfüllt sind, wird das Foul von B2 zu einem persönlichen Foul herabgestuft.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

F-3.3.7

Beispiel

B1 trifft A1 mit dem Ellbogen und dies wird als Unsportliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob B1 mit dem Ellbogen A1 getroffen hat.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul in ein Technisches Foul umzuwandeln ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass durch das Schwingen mit dem Ellbogen kein Kontakt entstand, ist das Foul von B1 in ein Technisches Foul umzuwandeln.

F-3.3.8

Beispiel

Gegen B1 wird ein persönliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es ein Unsportliches Foul war oder ob überhaupt ein Kontakt vorlag.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches Foul in ein Unsportliches Foul umzuwandeln ist. Ergibt die IRS-Überprüfung jedoch, dass kein Kontakt vorlag, kann das persönliche Foul nicht annulliert werden.

F-3.3.9

Beispiel

A1 dribbelt bei einem Schnellangriff zum Korb und hat keinen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Korb. B1 versucht mit seinem Arm, den Ball zu erreichen, und kommt von der Seite in Kontakt mit A1. Gegen B1 wird ein Unsportliches Foul gepfiffen. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es korrekt war, ein Unsportliches Foul gegen B1 zu verhängen.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Unsportliches Foul zu einem persönlichen Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist. Ergibt die IRS-Überprüfung jedoch, dass A1 für den Kontakt verantwortlich war, indem er auf den Arm von B1 schlug, kann das Unsportliche Foul des Verteidigers B1 zu einem persönlichen Foul abgewertet werden. Es kann aber nicht entfallen oder in ein Offensiv-Foul von A1 umgewandelt werden.

F-3.3.10

Beispiel

B1 foult den Dribbler A1. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 sogar ein Unsportliches Foul war.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches Foul in ein Unsportliches Foul aufzuwerten ist. Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A1 und nicht B1 für den Kontakt verantwortlich war, kann das Foul des Verteidigers B1 nicht entfallen oder in ein Offensiv-Foul von A1 umgewandelt werden. Die ursprüngliche Entscheidung bleibt bestehen.

F-3.3.11

Beispiel

Dribbler A1 begeht einen Schrittfehler. Anschließend wird gegen B1 ein Unsportliches Foul an A1 verhängt. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es korrekt war, ein Unsportliches Foul gegen B1 zu verhängen.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen,

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

len, ob ein Unsportliches Foul in ein persönliches Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Unsportliches Foul von B1 war, bleibt es dabei.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein persönliches Foul von B1 war, wird es nicht beachtet, da es nach dem Schrittfehler geschah.

F-3.3.12

Beispiel

B1 foult A1 beim 2-Punkte-Korbwurf. Anschließend wird A1, der sich immer noch in der Korbwurfaktion befindet, von B2 unsportlich gefoult. Der Ball geht nicht in den Korb. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob es korrekt war, ein Unsportliches Foul gegen B2 zu verhängen.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Unsportliches Foul in ein persönliches Foul abzuwerten oder zu einem Disqualifizierenden Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Unsportliches Foul von B2 war, bleibt es dabei. A1 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das persönliche Foul von B1. Anschließend wirft A1 weitere zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Unsportliche Foul von B2. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein persönliches Foul von B2 war, wird es nicht beachtet, da es nach dem ersten Foul geschah. A1 wirft zwei Freiwürfe und das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.13

Beispiel

Im 3. Viertel begeht B1 ein Unsportliches Foul an A2. Im 4. Viertel wird A1 beim erfolgreichen Korbwurf von B1 gefoult. Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, ob das Foul von B1 ein Unsportliches Foul war. Während die Schiedsrichter dies per IRS überprüfen, wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt.

Regelung

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 an A1 ein Unsportliches Foul war, wird B1 für sein 2. Unsportliches Foul automatisch disqualifiziert. Das Technische Foul wird nicht beachtet. Es wird weder B1 noch seinem Trainer angerechnet. A1 wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass das Foul von B1 an A1 ein persönliches Foul war, zählt der Korb von A1. B1 ist automatisch zu disqualifizieren, da er in diesem Spiel ein Unsportliches und ein Technisches Foul begangen hat. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Danach wirft A1 einen Freiwurf. Das Spiel geht weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.

F-3.3.14

Festlegung

Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels herangezogen werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung von Spiel- oder Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf Spiel- oder Wurfuhr verbleiben. Um die richtige Zeit auf der Wurfuhr zu ermitteln, müssen die Schiedsrichter feststellen, ob der Ball bei einem Korbwurf den Ring berührt oder verfehlt hat und ob es vor der Spielunterbrechung zu einem Wechsel der Ballkontrolle kam oder nicht.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

F-3.3.15

Beispiel

Bei 57,8 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel und 0,7 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus dem 3-Punkte-Bereich ohne Erfolg auf den Korb. Danach

- a) erlangt A2 in Korbhöhe die Ballkontrolle.
- b) tippt B1 den Ball ins Aus.
- c) erlangt A2 in Korbhöhe die Ballkontrolle und sofort danach tippt B1 den Ball ins Aus.

Die Schiedsrichter stellen nun fest, dass auf der Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung

Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels herangezogen werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung der Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf der Wurfuhr verbleiben.

Im Fall a) müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

In den Fällen a) bis c) gilt:

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Wurf von A1 den Ring verfehlte und dass bis zur Spielunterbrechung die Wurfuhr abgelaufen wäre, hat Mannschaft A eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält Einwurf von ihrer Endlinie.

Hat aber der Ball den Ring berührt, liegt keine Regelübertretung vor und Mannschaft A erhält Einwurf von der gegnerischen Endlinie.

F-3.3.16

Beispiel

Bei 57,8 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel und 0,7 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus dem 3-Punkte-Bereich ohne Erfolg auf den Korb. Danach

- a) erlangt B1 in Korbhöhe die Ballkontrolle.
- b) erlangt B1 in Korbhöhe die Ballkontrolle und sofort danach tippt B1 den Ball ins Aus.

Die Schiedsrichter stellen nun fest, dass auf der Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung

Das IRS kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels herangezogen werden, um nach einer Fehlfunktion oder Fehlbedienung der Wurfuhr festzustellen, wieviel Zeit auf der Wurfuhr verbleiben.

Im Fall a) müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

In beiden Fällen gilt, dass sich eine 24-Sekunden-Regelübertretung ereignet hat, falls die IRS-Überprüfung zeigt, dass der Ball den Ring nicht berührt hat und die Schiedsrichter entscheiden, dass die Wurfuhr abgelaufen wäre, bevor das Spiel unterbrochen wurde. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

Im Fall a) hat keine 24-Sekunden-Regelübertretung stattgefunden, wenn die IRS-Überprüfung zeigt, dass der Ball den Ring berührt hat. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft B von ihrer Endlinie mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

Im Fall b) hat keine 24-Sekunden-Regelübertretung stattgefunden, wenn die IRS-Überprüfung zeigt, dass der Ball den Ring berührt hat. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Mannschaft A von der Endlinie in ihrem Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

F-3.3.17

Beispiel

Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr wirft A1 auf den Korb. Der Ball

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

geht nicht an den Ring. A2 fängt den Ball und der Wurfuhr-Zeitnehmer setzt seine Uhr irrtümlich auf 14 Sekunden. Nach einigen Dribblings und Pässen hat Mannschaft A immer noch Ballkontrolle und A3 erzielt einen Korb. Jetzt wird der Fehler bemerkt und die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Regelung

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Wurfuhr vor dem Korberfolg von A3 abgelaufen wäre, hat sich eine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und der Korb von A3 zählt nicht. Das Spiel wird mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass die Wurfuhr vor dem Korberfolg von A3 noch nicht abgelaufen wäre, hat sich keine Wurfuhr-Regelübertretung ereignet und der Korb von A3 zählt. Das Spiel wird mit Einwurf B von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt.

F-3.3.18

Beispiel

Bei 42,2 Sekunden auf der Spieluhr im 2. Viertel dribbelt A1 in Richtung seines Vorfelds. Dabei stellen die Schiedsrichter fest, dass auf Spieluhr und Wurfuhr keine Anzeige sichtbar ist.

Regelung

Das Spiel ist sofort zu unterbrechen. Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die korrekte Zeit auf beiden Uhren zu ermitteln. Nach der IRS-Überprüfung geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, wo der Ball war, als das Spiel unterbrochen wurde. Spieluhr und Wurfuhr laufen mit der verbleibenden Zeit weiter.

F-3.3.19

Beispiel

A2 wirft seinen 2. Freiwurf, der Ball geht in den Korb. Jetzt sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, ob A2 der richtige Freierwerfer ist.

Regelung

Das IRS kann im Spiel herangezogen werden, um den richtigen Freierwerfer zu identifizieren, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt ist, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde. Ergibt die IRS-Überprüfung einen falschen Freierwerfer, ist dies ein korrigierbarer Fehler, einem falschen Freierwerfer die Ausführung von Freiwürfen erlaubt zu haben. Die beiden Freiwürfe, unabhängig davon ob erfolgreich oder nicht, werden annulliert. Das Spiel geht weiter mit Einwurf B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie in ihrem Rückfeld. Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden gesetzt.

F-3.3.20

Beispiel

A1 und B1 beginnen, sich mit Fäusten zu attackieren, und weitere Spieler und Personen des Mannschaftsbank-Bereichs beteiligen sich. Nach einiger Zeit stellen die Schiedsrichter wieder die Ordnung auf dem Spielfeld her.

Regelung

Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um sowohl die bei der Gewalttätigkeit beteiligten Spieler zu identifizieren als auch die Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die dabei das Spielfeld betreten haben. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch klar und deutlich an und erläutert sie den Trainern beider Mannschaften.

F-3.3.21

Beispiel

Zwei Gegenspieler beginnen, gegenseitig aggressiv aufeinander einzureden und stoßen sich dabei leicht. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel. Nach-

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

dem die Schiedsrichter die Ordnung wieder hergestellt haben, sind sie sich nicht sicher, welche Spieler daran beteiligt waren.

Regelung

Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, kann das IRS jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei der Gewalttätigkeit beteiligten Spieler und Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich zu identifizieren. Nachdem die Einzelheiten des Ablaufs eindeutig geklärt sind, zeigt der 1. Schiedsrichter die endgültige Entscheidung vor dem Anschreibertisch klar und deutlich an und erläutert sie den Trainern beider Mannschaften.

F-3.3.22

Beispiel

Die Schiedsrichter pfeifen ein Foul gegen B1. Bevor die Schiedsrichter das Foul beim Anschreibertisch anzeigen, sind sie sich nicht sicher, ob sich nach dem Foul von B1 eine Gewalttätigkeit auf dem Spielfeld ereignet hat.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren. Die Schiedsrichter können vor der Foulanzeige beim Anschreibertisch die IRS-Überprüfung durchführen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass eine Gewalttätigkeit vorlag, zeigen die Schiedsrichter beim Anschreibertisch zuerst das Foul von B1 und danach ihre Entscheidungen zur Gewalttätigkeit an und das Spiel wird mit den Strafen fortgesetzt.

F-3.3.23

Festlegung

Ereignet sich eine Gewalttätigkeit, die nicht sofort geahndet wird, dürfen die Schiedsrichter jederzeit das Spiel unterbrechen, um mittels IRS eine tatsächliche oder eventuelle Gewalttätigkeit zu überprüfen. Die Schiedsrichter müssen Grund zur Annahme einer solchen Situation und einer IRS-Überprüfung haben. Diese muss bei der ersten Spielunterbrechung durchgeführt werden.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass eine Gewalttätigkeit vorlag, müssen die Schiedsrichter die Regelverletzung ahnden und zusammen mit bereits erfolgten Entscheidungen in der Reihenfolge bestrafen, in der sie entstanden sind. Alle Ereignisse zwischen diesem Zeitpunkt und der Spielunterbrechung bleiben bestehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass keine Gewalttätigkeit vorlag, bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen. Das Spiel wird fortgesetzt nächst der Stelle, wo es zur IRS-Überprüfung unterbrochen wurde.

Eine Gewalttätigkeit ist eine Handlung, die Schaden zufügt oder zufügen soll oder die eine Verletzung verursacht oder billigend in Kauf nimmt. Eine Gewalttätigkeit im Sinne dieser Regel liegt nicht vor bei einer Handlung, auf die weder die Kriterien für ein Disqualifizierendes Foul, ein Unsportliches Foul für übertrieben harten Kontakt oder ein Technisches Foul wegen Androhung von Gewalt zutreffen.

F-3.3.24

Beispiel

A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter pfeifen diesen Kontakt von A2 nicht und unterbrechen das Spiel nach 15 Sekunden, nachdem

- a) A1 sein Dribbling fortgesetzt hat.
- b) Mannschaft B einen Ausball verursacht hat.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Das IRS kann in beiden Fällen jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren. Die Schiedsrichter dürfen das Spiel sofort unterbrechen, ohne eine Mannschaft dabei zu benachteiligen oder die nächste Spielunterbrechung nutzen, um das IRS zu verwenden.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, kann gegen A2 ein Unsportliches Foul verhängt werden. B2 wirft zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass weder ein persönliches noch ein Technisches Foul von A2 vorliegt, das eine Gewalttätigkeit beinhaltet, oder dass A2 gar nichts gemacht hat, kann kein persönliches oder Technisches Foul verhängt werden.

In beiden Fällen geht das Spiel mit Einwurf A nächst der Stelle weiter, an der das Spiel unterbrochen wurde, mit der Restzeit sowohl auf der Spiel- und auf der Wurfuhr. Das Recht auf Ballbesitz für das Unsportliche Foul verfällt aufgrund der weiteren Aktionen nach dem Foul von A2.

F-3.3.25

Beispiel

A1 wird bei seiner Korbwurfaktion für zwei Punkte von B1 gefoult und A1 schlägt B1 mit dem Ellbogen,

- a) bevor
- b) nachdem

der Ball die Hände des Werfers A1 verlassen hat. Die Schiedsrichter ahnden den Schlag von A1 nicht, der Ball geht in den Korb.

Regelung

Das IRS kann in beiden Fällen jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Die IRS-Überprüfung ergibt, dass der Ellbogenschlag von A1 an B1 vor dem Foul von B1 geschah.

Die Schiedsrichter können gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängen. Das Foul von B1 wird ebenfalls bestraft. In beiden Fällen zählt der Korb von A1. Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens ausgeführt. B1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Unsportlichen Fouls von A1. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das Unsportlichen Foul verfällt aufgrund des Fouls von B1.

A1 erhält einen Freiwurf. Das Spiel wird mit der Restzeit auf der Spieluhr wie nach einem letzten Freiwurf fortgesetzt.

F-3.3.26

Beispiel

A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden den Schlag von A2 nicht. Nach weiteren fünf Sekunden wird Dribbler A1 von B3 gefoult. Dies ist das

- a) dritte
- b) fünfte

Mannschaftsfoul B in diesem Viertel.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie gegen A2 ein Unsportliches Foul verhängen.

RBB REGELN 2024 INTERPRETATIONEN

Das Foul von B3 wird ebenfalls bestraft. Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge des Entstehens ausgeführt. B2 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung für das Unsportlichen Fouls von A2. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das Unsportlichen Foul verfällt aufgrund des Fouls von B3. Bei

- a) geht das Spiel mit Einwurf A nächst der Stelle weiter, an der das Spiel unterbrochen wurde.
- b) erhält A2 zwei Freiwürfe und das Spiel wird wie nach einem letzten Freiwurf fortgesetzt.

Das Spiel wird mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.27

Beispiel

A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden diesen Schlag nicht. Nach weiteren fünf Sekunden erhält Dribbler A1 ein persönliches Foul in seinem

- a) Vorfeld.
- b) Rückfeld.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 den Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie für diese Gewalttätigkeit gegen A2 ein Unsportliches Foul verhängen. Das Foul von A1 bleibt bestehen.

Die Foulstrafen werden in der Reihenfolge ihres Entstehens ausgeführt. B2 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Der Einwurf B als Teil der Strafe für das Unsportliche Foul entfällt wegen des anschließenden Fouls von A1.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle der Unterbrechung. Mannschaft B erhält

- a) 24 Sekunden
- b) 14 Sekunden

auf der Wurfuhr. Das Spiel wird mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.28

Beispiel

A1 schlägt seinen Gegenspieler B1 mit dem Ellbogen. Die Schiedsrichter ahnden den Kontakt von A1 nicht. Nach weiteren vier Sekunden wird ein Unsportliches Foul von B1 an A1 gepfiffen während dessen erfolgreicher Korbwurfbe-
wegung für

- a) zwei Punkte.
- b) drei Punkte.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A1 seinen Gegenspieler B1 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können sie für diese Gewalttätigkeit gegen A1 ein Unsportliches Foul verhängen.

Der Korb von A1 zählt in beiden Fällen.

In beiden Fällen werden die ungleichen Strafen für die Unsportlichen Fouls in der Reihenfolge ihres Entstehens ausgeführt.

B1 erhält zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Recht auf Ballbesitz als Teil der Strafe für das Unsportlichen Foul von A1 verfällt aufgrund des Unsportlichen Fouls von B1.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

A1 erhält einen Freiwurf ohne Aufstellung. Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf A an der Einwurfmarkierung in deren Vorfeld und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Das Spiel wird mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-3.3.29

Beispiel

A1 dribbelt, als A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen schlägt. Die Schiedsrichter ahnden diesen Kontakt von A2 nicht. Nach weiteren fünf Sekunden wird ein Technisches Foul gegen A1 oder B1 gepfiffen.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels herangezogen werden, um die bei einer Gewalttätigkeit mitwirkenden Mannschaftsmitglieder zu identifizieren.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass A2 seinen Gegenspieler B2 mit dem Ellbogen geschlagen hat, können die Schiedsrichter gegen A2 ein Unsportliches Foul verhängen. Die Strafe für das Technische Foul wird zuerst ausgeführt. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft B oder A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung. Dann erhält B2 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung. Das Recht auf Ballbesitz durch das Unsportliche Foul verfällt aufgrund weiterer Aktionen nach dem Foul von A2. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, fortgesetzt. Mannschaft A erhält die restliche Zeit auf der Wurfuhr.

In beiden Fällen wird das Spiel mit der Restzeit bei der Spielunterbrechung fortgesetzt.

F-4

Trainer-Challenge (Head coach's challenge, HCC)

F-4.1

Festlegung

Der Trainer, der eine Trainer-Challenge beantragt, nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf. Er ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt das Trainer-Handzeichen für die Trainer-Challenge, indem er ein Rechteck mit den Händen zeichnet.

Für eine Trainer-Challenge sind nur die im Regelheft unter Anhang F.3 aufgelisteten Situationen zulässig.

Eine Trainer-Challenge kann für alle dort aufgeführten Situationen zu jedem Zeitpunkt des Spiels beantragt werden einschließlich der letzten zwei Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung.

F-4.2

Beispiel

Trainer B beantragt eine Trainer-Challenge. Er nimmt Blickkontakt mit dem nächsten Schiedsrichter auf, ruft laut auf Englisch „Challenge“ und zeigt das HCC-Handzeichen an. Gleich danach und bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem HCC-Handzeichen angenommen hat, zieht Trainer B seinen Antrag zurück.

Regelung

Trainer B zieht seinen Antrag auf Trainer-Challenge zurück, bevor der Schiedsrichter den Antrag mit dem HCC-Handzeichen angenommen hat. Der Antrag ist damit zurückgezogen, Trainer B hat seine Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.

F-4.3

nicht anwendbar

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

F-4.4

Beispiel

Bei noch 4:16 auf der Spieluhr im 3. Viertel zieht A1 zum Korb und erzielt einen Korb. Trainer B ist der Meinung, dass A1 dabei einen klaren Schrittfehler begangen hat und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer B wird nicht gewährt. Eine Trainer-Challenge kann nur bei den im Anhang F.3 der Regeln aufgelisteten Situationen beantragt werden. Gegen einen gepfiffen oder nicht gepfiffenen Schrittfehler kann keine Trainer-Challenge beantragt werden.

F-4.5

Beispiel

Bei noch neun Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen 2-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, als B1 in seinem Vorfeld dribbelt.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das Spiel sofort unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 2-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 82:80 fortgesetzt.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 83:80 fortgesetzt.

In beiden Fällen erhält Mannschaft B Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, wo das Spiel beim Dribbling von B1 unterbrochen wurde und mit der Restzeit auf der Spieluhr.

F-4.6

Beispiel

Bei noch acht Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen 2-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, nachdem B1 einen 2-Punkte-Korb erzielt hat und die Spieluhr noch eine Sekunde anzeigt. Der Spielstand ist nun 82:82.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das Spiel sofort unterbrechen.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 2-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 82:82 fortgesetzt. Mannschaft A erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit dem Spielstand 83:82 fortgesetzt. Mannschaft A erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit einer Sekunde auf der Spieluhr.

F-4.7

Beispiel

Bei noch sieben Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen 2-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Nach dem Einwurf der Mannschaft B von deren Endlinie ist Trainer A der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt eine Trainer-Challenge. Die Schiedsrichter nehmen den Antrag wahr, nachdem B1 einen 2-Punkte-Korb erzielt hat und das Schlussignal der Spieluhr ertönte, als der Ball beim Wurf von B1 in der Luft war. Der Spielstand ist nun 82:82.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Die Schiedsrichter müssen das IRS heranziehen, bevor sie den Anschreibebogen unterschreiben.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 2-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit einer Verlängerung und Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde, ist das Spiel mit einem Stand von 83:82 beendet.

F-4.8

Beispiel

Bei noch sechs Sekunden auf der Spieluhr im 4. Viertel erzielt A1 einen 2-Punkte-Korb. Der Spielstand ist nun 82:80. Dann erzielt B1 einen 2-Punkte-Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal der Spieluhr zum Ende des Spiels. Der Spielstand ist nun 82:82. Trainer A ist der Meinung, der Korb von A1 müsste drei Punkte zählen und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Das IRS kann bei einer Trainer-Challenge jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 2-Punkte-Bereich erzielt wurde, wird das Spiel mit einer Verlängerung und Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz fortgesetzt.

Ergibt die Überprüfung, dass der Korb aus dem 3-Punkte-Bereich erzielt wurde, ist das Spiel mit einem Stand von 83:82 beendet.

F-4.9

Beispiel

Bei noch 6:36 auf der Spieluhr im 4. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter sprechen den Einwurf der Mannschaft A zu. Trainer A nimmt nun eine Auszeit. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann bei einer Trainer-Challenge jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, welche Mannschaft einen Ausball verursacht hat.

Die Auszeit A beginnt erst, nachdem die IRS-Überprüfung beendet ist und der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung kommuniziert hat. Die beantragte Auszeit der Mannschaft A kann während der Überprüfung jederzeit zurückgezogen werden, bis der Schiedsrichter die IRS-Entscheidung bekannt gegeben hat.

F-4.10

Beispiel

Bei noch 5:28 auf der Spieluhr im 2. Viertel dribbelt A1 nahe der Seitenlinie und passt den Ball zu A2, der einen Korb erzielt. Trainer B ist der Meinung, dass Mannschaft A vor dem Korb von A2 gegen die 8-Sekunden-Regel verstoßen hat. Trainer B beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer B wird nicht gewährt. Nur bei den im Anhang F.3 der Regeln aufgelisteten Situationen kann eine Trainer-Challenge beantragt werden. Eine 8-Sekunden-Regelübertretung kann nur überprüft werden, wenn davon eine Spielsituation am Ende eines Spielabschnitts betroffen

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

ist.

Der Korb zählt. Mannschaft B hat seine Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.

F-4.11

Beispiel

Bei noch 2:30 auf der Spieluhr im 3. Viertel wird A1 von B1 gefoult. Anschließend wird gegen B1 ein Technisches Foul verhängt, gefolgt von einem Disqualifizierenden Foul wegen weiterer verbaler Beleidigungen der Schiedsrichter. Trainer A ist der Meinung, dass das persönliche Foul von B1 unsportlich war und beantragt eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer A wird gewährt. Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein persönliches Foul zu einem Unsportlichen Foul aufzuwerten ist.

Ergibt die Überprüfung, dass das persönliche Foul unsportlich war, führt das Technische Foul von B1 zu dessen automatischer Disqualifikation. Die Disqualifikation von B1 wegen verbaler Beleidigungen der Schiedsrichter kann im Spiel nicht mehr bestraft werden, sondern ist der spielleitenden Stelle zu berichten. Ein Spieler der Mannschaft A wirft einen Freiwurf ohne Aufstellung, anschließend wirft A2 zwei Freiwürfe ohne Aufstellung.

Das Spiel geht weiter mit Einwurf A von der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld.

F-4.12

Beispiel

Bei noch 43,4 Sekunden auf der Spieluhr im 3. Viertel und 1,2 Sekunden auf der Wurfuhr wirft A1 aus den Drei-Punkte-Bereich auf den Korb. Der Wurf ist erfolglos und verfehlt den Ring, worauf B1 den Ball in Korbnähe berührt und dieser ins Aus geht. Die Schiedsrichter geben Einwurf für Mannschaft B, als sie feststellen, dass die Wurfuhr dunkel ist.

Trainer A ist überzeugt, dass B1 den Ausball verursacht hat und beantragt eine Trainer-Challenge.

Regelung

Das IRS kann jederzeit während des Spiels, wenn eine Trainer-Challenge gewährt wird, dafür herangezogen werden, wer einen Ausball verursachte. Es kann zusätzlich verwendet werden, um bei einer Fehlanzeige auf der Wurfuhr deren Anzeige zu korrigieren.

Zeigt das IRS, dass B1 den Ausball nach Ablauf der Wurfuhr verursachte, bleibt Mannschaft A keine Restzeit auf der Wurfuhr und Mannschaft A hat eine Wurfuhr-Regelübertretung begangen. Mannschaft B erhält Einwurf von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Zeigt das IRS, dass B1 den Ausball vor Ablauf der Wurfuhr verursachte, erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie in ihrem Vorfeld und mit der Restzeit auf der Wurfuhr.

Zeigt das IRS, dass A1 den Ausball verursachte, erhält Mannschaft B Einwurf von ihrer Endlinie und mit 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Trainer A hat die ihm zustehende Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.13

Festlegung

Wird eine Trainer-Challenge beantragt, nachdem eine Auszeit einer der Mannschaften bereits begonnen hat, wird diese Auszeit ohne Unterbrechung zu Ende geführt. Die Trainer-Challenge kann nicht zurückgenommen werden und wird nach der Auszeit durchgeführt.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

F-4.14

Beispiel

A1 erzielt einen 3-Punkte-Korb. Mannschaft B beantragt zu diesem Zeitpunkt eine Auszeit. Während der Auszeit ist Trainer B der Meinung, dass A1 auf der 3-Punkte-Linie stand, bevor der Ball seine Hand verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann eingesetzt werden, um festzustellen, ob ein Korb zwei oder drei Punkte zählt. Die Auszeit wird ohne Unterbrechung zu Ende geführt. Die Trainer-Challenge wird nach der Auszeit durchgeführt.

F-4.15

Festlegung

In allen Spielen mit einem IRS kann einem Trainer nur eine einzige Trainer-Challenge zugesprochen werden. Die unter Anhang F.3 genannten zeitlichen Beschränkungen gelten hier nicht.

F-4.16

Beispiel

Bei noch 3:23 auf der Spieluhr im 2. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter entscheiden auf Einwurf A. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge. Dies ist die

- a) erste
- b) zweite

von Trainer B in diesem Spiel beantragte Trainer-Challenge.

Regelung

- a) Die Trainer-Challenge wird gewährt. Der 1. Schiedsrichter kann jederzeit während des Spiels mit dem IRS überprüfen, ob der Ausball richtig entschieden wurde.

Ergibt die Überprüfung, dass die Entscheidung richtig war, wird das Spiel mit Einwurf A fortgesetzt.

Ergibt die Überprüfung, dass die Entscheidung falsch war, wird die Entscheidung korrigiert. Das Spiel wird mit Einwurf B fortgesetzt.

In beiden Fällen hat Trainer B seine einzige Trainer-Challenge verwendet.

- (b) Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge bereits verwendet. Die Trainer-Challenge wird nicht gewährt.

F-4.17

Beispiel

Bei noch 3:21 auf der Spieluhr im 2. Viertel geht der Ball ins Aus. Die Schiedsrichter entscheiden auf Einwurf A. Trainer B ist der Meinung, dass die Entscheidung falsch ist und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge, die gewährt wird. Sofort danach ändert Trainer B seine Meinung und will seine Trainer-Challenge zurücknehmen.

Regelung

Sobald die Trainer-Challenge gewährt wird, ist der Antrag endgültig und kann nicht mehr zurückgenommen werden.

F-4.18

Beispiel

Bei noch 2:35 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 gegen Ende der Wurfuhr-Periode einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Trainer B ist der Meinung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Werfers verlassen hat. Während B1 dribbelt, beantragt Trainer B mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Regelung

Die Trainer-Challenge wird gewährt. Das IRS kann im Spiel jederzeit eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball vor dem ertönen des Wurfuhr-Signals bei einem Korbwurf von A1 seine Hände verlassen hatte. Die Trainer-Challenge kann jederzeit im Spiel beantragt werden.

Die Schiedsrichter können das Spiel sofort unterbrechen und das IRS heranziehen.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball Hände des Werfers noch nicht verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb nicht.

In beiden Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde. Mannschaft B erhält die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr. Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.19

Beispiel

Bei noch 2:29 auf der Spieluhr im 2. Viertel erzielt A1 gegen Ende der Wurfuhr-Periode einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, als A2 in seinem Rückfeld einen Ausball verursacht. Zu diesem Zeitpunkt ist Trainer B der Meinung, dass das Signal der Wurfuhr ertönte, bevor der Ball die Hände des Werfers verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge kann jederzeit im Spiel beantragt werden, spätestens, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der zu überprüfenden Entscheidung unterbrochen haben. Die Trainer-Challenge von Trainer B wird gewährt. Das IRS kann eingesetzt werden, um festzustellen, ob der Ball vor ertönen des Wurfuhr-Signals bei einem Korbwurf von A1 seine Hände verlassen hatte.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball Hände des Werfers bereits verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass der Ball Hände des Werfers noch nicht verlassen hatte, als das Wurfuhr-Signal ertönte, zählt der Korb nicht.

In beiden Fällen wird das Spiel fortgesetzt mit Einwurf B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist. Mannschaft B erhält die verbleibende Zeit auf der Wurfuhr. Trainer B hat seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.20

Beispiel

Bei noch 7:22 auf der Spieluhr im 3. Viertel wird Dribbler A1 von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). Trainer A ist der Meinung, dass das kein legaler Versuch war, den Ball zu spielen und deshalb das persönliche Foul von B1 in ein Unsportliches Foul aufzuwerten ist. Trainer A beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge vom Trainer B wird gewährt. Das IRS kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden um festzustellen, ob ein persönliches Foul, ein Unsportliches Foul oder ein Disqualifizierendes Foul auf- oder abzuwerten oder als Technisches Foul anzusehen ist.

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein persönliches Foul war, geht das Spiel weiter mit Einwurf A nächst der Stelle, an der der Ball zum Zeitpunkt des persönlichen Fouls war.

RBB REGELN 2024

INTERPRETATIONEN

Ergibt die IRS-Überprüfung, dass es ein Unsportliches Foul war, wird das persönliche Foul aufgewertet. Das Spiel geht weiter wie nach jedem Unsportlichen Foul.

In beiden Fällen hat Trainer B seine einzige Trainer-Challenge verbraucht.

F-4.21

Beispiel

Bei noch 7:16 auf der Spieluhr im 3. Viertel

- wird Dribbler A1 von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul B). Das Spiel wird mit Einwurf A fortgesetzt und A2 erzielt einen 2-Punkte-Korb.
- wird A1 während seiner erfolglosen Korbwurfaktion von B1 gefoult und A1 hat den Ball zum 1. Freiwurf in seinen Händen.

Trainer A ist jetzt der Meinung, dass das kein legaler Versuch war, den Ball zu spielen und deshalb das persönliche Foul von B1 in ein Unsportliches Foul aufzuwerten ist. Trainer A beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge wird nicht gewährt. Nachdem der Ball Mannschaft A zu einem Einwurf (Fall a) oder einem 1. Freiwurf (Fall b) zur Verfügung steht, kann die Trainer-Challenge nicht mehr gewährt werden. Der Trainer muss seine Challenge spätestens dann beantragen und die IRS-Überprüfung muss spätestens dann durchgeführt werden, wenn die Schiedsrichter das Spiel zum ersten Mal nach der zu überprüfenden Entscheidung unterbrochen haben und bevor der Ball danach belebt wird.

In beiden Fällen hat Trainer A seine einzige Trainer-Challenge noch nicht verbraucht.

F-4.22

Beispiel

Gegen Ende der Wurfuhr-Periode erzielt A1 einen Korb und das Spiel läuft weiter.

Der 1. Trainer-Assistent B ist der Meinung, dass das Wurfuhr-Signal ertönte, bevor der Ball die Hand verlassen hat, und beantragt mit der korrekten Prozedur eine Trainer-Challenge.

Regelung

Die Trainer-Challenge des 1. Trainer-Assistenten B wird nicht gewährt. Eine IRS-Überprüfung kann nur vom Trainer beantragt werden.

F-4.23

Beispiel

Der Anschreiber muss alle gewährten Trainer-Challenges auf dem Anschreibebogen eintragen.

Regelung

Nur die gewährte Trainer-Challenge einer Mannschaft wird auf dem Anschreibebogen in die beiden dafür vorgesehenen Kästchen neben dem „HCC“ eingetragen. In das 1. Kästchen trägt der Anschreiber den Spielabschnitt und in das 2. Kästchen die Spielminute ein.

Ende der Interpretationen