



Wenn jedoch nach Meinung eines Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligt würde, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, bei der sie angehalten wurde.

**Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld**

**30.1 Definition**

Der Ball geht ins Rückfeld einer Mannschaft, wenn er

- das Rückfeld berührt.
- von einem Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat.
- einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.

30.1.2 Der Ball geht regelwidrig ins Rückfeld, wenn ein Spieler der ballkontrollierenden Mannschaft den Ball als **letzter** in seinem Vorfeld berührt hat und ein Spieler derselben Mannschaft den Ball als **erster** im Rückfeld berührt.

Diese Einschränkung gilt für alle Situationen im Vorfeld einer Mannschaft einschließlich der Einwürfe. Dies gilt jedoch nicht für einen Spieler, der in seinem Vorfeld abspringt, in der Luft Ballkontrolle für seine Mannschaft erlangt und dann im Rückfeld seiner Mannschaft landet.

**30.3 Strafe**

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

**Art. 31 Goaltending und Stören des Balls**

31.3.3 Wird eine Goaltending-Regelübertretung von einem Verteidiger beim letzten oder einzigen Freiwurf begangen, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und es wird ein technisches Foul gegen den Verteidiger verhängt.

**Art. 33 Kontakt (Grundsätze)**

**33.10 No-charge-Halbkreisbereich**

Die No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen speziellen Bereich zur Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb zu markieren.

Bei allen Spielsituationen, in denen ein Angreifer im Sprung über die eingezeichnete No-charge-Halbkreislinie in den No-charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs verursacht, ist der Kontakt nicht als Foul durch den Angreifer zu pfeifen, wenn

- der Angreifer Ballkontrolle hat und sich in der Luft befindet und
- auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
- der Verteidiger sich mit beiden Füßen innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs befindet,

es sei denn, der Angreifer setzt dabei seine Hände, Arme, Beine oder Körper regelwidrig ein.

**Art. 38 Technisches Foul**

38.3.1 Ein technisches Foul ist ein Vergehen eines Spielers ohne Kontakt mit einem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:

- Ignorieren von **Verwarnungen** der Schiedsrichter.
- **Goaltending** durch einen Verteidiger bei einem letzten oder einzigen Freiwurf. Die Mannschaft des Freiwurfs erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das technische Foul gegen den Verteidiger.

- **gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurück gestellt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 14 oder mehr Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.

- **gestoppt und auf 14 Sekunden zurück gestellt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 13 oder weniger Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr angezeigt werden.

50.3 Sie wird **gestoppt, aber nicht zurück gestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- Nach einer Sprungballsituation
- Nach einem Doppelfoul
- Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften

50.4 Sie wird **ausgeschaltet**, sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden, wenn nur noch eine Restspielzeit von **weniger als 24 bzw. 14 Sekunden in einem Viertel oder Verlängerung verbleibt**.

Das 24-Sekunden-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

C.4 Videos, Filme, Fotos oder jegliche andere Form von visuellen, elektronischen oder digitalen Geräten dürfen nur dazu benutzt werden,

- zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Viertels oder Verlängerung der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat **oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korb-erfolg handelt**.

D.3.4 **(Der letzter Absatz lautet jetzt):**  
Verliert eine Mannschaft aus diesem Grund zum zweiten Mal, werden alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele annulliert.

**Technische Ausrüstung**

**2. Spielbrett**

2.6 Für Wettbewerbe der Stufen 1 und 2 muss um jedes Spielbrett herum an den Innerrändern eine Beleuchtung angebracht sein, die **rot** aufleuchtet, wenn das Signal der Spieluhr zum Ende eines Viertels oder Verlängerung ertönt. Die Beleuchtung muss mindestens 10 mm breit sein und sich über mindestens 90% der Gesamtlänge der Spielbrettkanten erstrecken.

**6. Polsterung**

6.2 Die Polsterung muss einfarbig und an beiden Spielbrettern **und Korbstützen dieselbe Farbe haben**.

**9. Anzeigetafel**

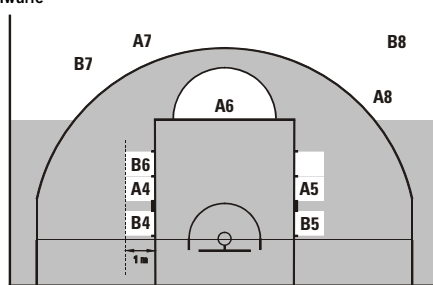
9.1 Bei Verwendung von Video-Anzeigetafeln muss sichergestellt sein, dass alle **erforderlichen Spielinformationen** während des Spiels **einschließlich aller Spielpausen** jederzeit sichtbar sind. Die Lesbarkeit der angezeigten Informationen muss der von digitalen Anzeigetafeln entsprechen.

9.2 Für den Zeitnehmer muss ein Bedienpult für die Spieluhr und für den Anschreiber-Assistenten ein separates Bedienpult für die Anzeigetafel vorhanden sein. **Computertastaturen dürfen zur Eingabe von Daten auf die Anzeigetafel verwendet werden, die Anzeigetafel darf aber nur mit speziellen Bedienpulten bedient werden.** Beide Bedienpulte müssen eine leicht zu bedienende Korrekturmöglichkeit von falschen Angaben und eine Speichermöglichkeit der aktuellen Spieldaten von mindestens 30 Minuten haben.

**10. 24-Sekunden-Uhr**

- 10.2 Die 24-Sekunden-Uhr muss **(jetzt auch)**
  - von 14 Sekunden aus gestartet werden können.

**Art. 43 Freiwürfe**



**Bild 6** Positionen der Spieler während der Freiwürfe

**Art. 44 Korrigierbarer Fehler**

44.3.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt: Der Freiwurf oder die Freiwürfe **und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist**, sind ersatzlos zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt.

**Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters**

46.12 ist autorisiert, gegebenenfalls verfügbare technische Geräte zu genehmigen und sich ihrer zu bedienen, bevor er den Anschreibebogen unterschreibt, um zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Ende eines Viertels oder Verlängerung der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat **oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Korb-erfolg handelt**.

**Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers**

Dem 24-Sekunden-Zeitnehmer steht eine 24-Sekunden-Uhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

50.1 Sie wird **in Gang oder wieder in Gang gesetzt**, sobald
 

- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.

- **der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.**

Das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keinen Beginn einer neuen 24-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

50.2 Bei jedem Schiedsrichterpfiff wegen

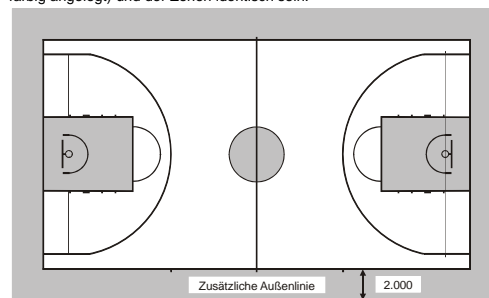
- eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht wegen eines Ausballs durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft),
  - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der nicht ballkontrollierenden Mannschaft,
  - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt,
- wird die 24-Sekunden-Uhr wie folgt bedient. Sie wird
- **gestoppt und auf 24 Sekunden zurück gestellt und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten sichtbar sein, sobald**
    - ein legaler Korb erzielt wird,
    - der Ball bei einem Wurf auf den gegnerischen Korb den Ring berührt, es sei denn der Ball verfährt sich an der Korbbelegung,
    - eine Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld oder Freiwürfe erhält,
    - **die ballkontrollierende Mannschaft eine Regelverletzung begeht.**

**16. Spielfeld**

16.1 Das Spielfeld wird markiert

- gemäß den Offiziellen Basketball-Regeln durch eine 50 mm breite Grenzlinie.
- mit einer zusätzlichen, mindestens 2.000 mm breiten Außenlinie, die eine stark unterschiedliche Farbe haben muss.

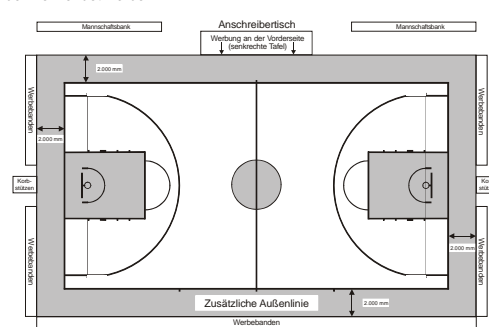
Die Farbe dieser zusätzlichen Außenlinie muss mit der des Mittelkreises (sofern farblich angelegt) und der Zonen identisch sein.



**Bild 11** Spielfeld

**18. Werbeanzeigen**

18.4 Für Wettbewerbe der Stufe 1 dürfen nur motorbetriebene Wechsel- **oder digitale** Werbeanzeigen verwendet werden.



**Bild 12** Werbung im Spielfeldbereich

© Copyright 2010

by Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.  
Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179  
Übersetzung aus der englischen Sprache, Zusammenstellung und verantwortlich für den Inhalt:  
Dr. Norbert Esser und Albert Schencking

