

Regeländerungen 2010

INFO der SRK des FA RBB / Stand: 01.11.2010

Vorbemerkung:

Die FIBA hat im Mai 2008 Regeländerungen beschlossen, die die rechteckige Form der Zone, die 3-Punkte-Linie, die Einwurflinien im Vorfeld und die 24-Sekunden-Regel (jetzt: "24/14-Regel") betreffen.

Außerdem hat die FIBA am 17. April 2010 in Puerto Rico weitere Regeländerungen beschlossen, die Ende April 2010 auf der FIBA - Homepage veröffentlicht wurden.

Die IWBF am 13. Juli 2010 auf dem Weltkongress anlässlich der WM in Birmingham einige rollstuhlspezifische Regeländerungen beschlossen, außerdem hat sie der Übernahme der meisten FIBA-Regeländerungen zugestimmt. **Nachträglich erfolgte zum 01.11.2010 eine zusätzliche Änderung des Artikels 31 in Bezug auf die Bestrafung des Liftingfouls beim Versuch des Blockens eines Wurfes.**

Die Regeländerungen gelten ab dem 1. Oktober 2010 / 1. November 2010.

Der genaue Wortlaut der Regeländerungen durch die IWBF World liegt seit dem 22.09.2010 vor, die SRK hat die neuen Regeln am 28.09.2010 im Internet veröffentlicht. Die **wichtigsten Änderungen** sind unten in Gegenüberstellung "**Neu**" – "**Alt**" aufgeführt.

Bezüglich der neuen **Spielfeldmarkierungen** wird es **Übergangsregelungen** geben, die sich danach richten müssen, inwieweit die Städte und Gemeinden finanziell in der Lage sind, diese Markierungen in den Hallen aufzubringen.

Der DBB hat bezüglich der Spielfeldmarkierungen für die Ligen unterhalb der BL Übergangsrichtlinien herausgegeben, die den Zeitpunkt der Aufbringung der neuen Markierungen in den Hallen beeinflussen.

Danach ist im Fußgängerbereich die neue Drei-Punkte-Linie (6,75 m) ab 01. August 2012 für alle Spielklassen verbindlich vorgeschrieben, die Markierungen für die begrenzte Zone und die Einwurflinien erst ab 01. August 2014.

Für den Fachbereich Rollstuhlbasketball gilt für die Saison 2010 / 2011 folgende Regelung:

Grundsätzlich wird mit den Linien gespielt, die in der Halle vorhanden sind. Sind alte **und** neue Markierungen vorhanden, wird – im Gegensatz zur bisherigen Regelung – mit den **neuen** Linien gespielt.

Ist eine neue 24 – Sekundenanlage (Kosten: ca. 1.350 €), die auf 14 Sekunden zurückgesetzt werden kann, vorhanden, wird mit der **neuen** Anlage gespielt.

Mit der **Einladung** sind die Gastvereine und Schiedsrichter über die **vorhandene(n)** 24-Sekunden-Anlage bzw. Linien zu informieren.

Neue Regeln (Änderungen gelb unterlegt)	Alte Regeln
<p>Art. 2 Spielfeld Art. 2.2 Definition Rückfeld Art. 2.3 Definition Vorfeld Art. 2.4 Linien / Spielfeld: Rechteckige Zone, Einwurflinien, 6,75 m-Dreipunktekreis</p>	<p>(bisher Art. 28.1.1) (bisher Art. 28.1.2) Trapez-Zone, keine Einwurflinien, 6,25 m Dreipunktekreis</p>
<p>Art. 3.1 Rollstühle</p> <p>3.1.2 Eine horizontale Schutzstange vorne am Rollstuhl muss sich an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Die Schutzstange kann gerade oder gebogen sein, aber sie darf nicht spitz zulaufen.</p> <p>Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.</p> <p>Wenn sich keine horizontale Schutzstange vorne am Rollstuhl befindet, muss sich die Fußraste an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden.</p> <p>Wenn sich eine horizontale Schutzstange am Rollstuhl befindet, darf die Fußraste hinter der Schutzstange jede beliebige Höhe haben, solange sie nicht den Boden berührt.</p> <p>3.1.5 Die maximale Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn ein Kissen verwendet wird) bzw. bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (wenn kein Kissen verwendet wird) darf</p> <ul style="list-style-type: none"> • für die 1,0 bis 3,0-Punkte-Spieler die Höhe von 63 cm, • für die 3,5 bis 4,5-Punkte-Spieler die Höhe von 58 cm <p>nicht überschreiten.</p>	<p>3.1.2 Die Fußraste oder, falls vorhanden, der horizontale Rammbügel an der Vorderseite des Rollstuhls / Abweiser an den Seiten des Rollstuhls darf sich an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in seiner gesamten Länge nicht mehr als 11 cm über dem Boden befinden.</p> <p>Der Rammbügel kann gerade oder gebogen sein, aber er darf nicht spitz zulaufen. Die Höhe wird gemessen, wenn die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.</p> <p>3.1.5 Die maximale Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn ein Kissen verwendet wird) bzw. bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (wenn kein Kissen verwendet wird) beträgt für die 1,0 bis 3,0-Punkte-Spieler 63 cm, für die 3,5 bis 4,5-Punkte-Spieler 58 cm.</p>

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

Anmerkung für den Ligabetrieb im FB RBB: Gemessen wird vor dem Spiel beim Lining-up.

Jeder Spieler kann vom SR aufgefordert werden, den Rollstuhl für die Messung zu verlassen.

Hinweis: Dazu steht auf Seite B-12 unter der

Abbildung 5 (Der Rollstuhl und seine Abmessungen)

folgende Anmerkung:

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

3.1.6 Der Rollstuhl muss entweder drei oder vier **Räder** haben, und zwar zwei große Räder hinten und ein oder zwei kleine Räder vorn am Rollstuhl. Der maximale Durchmesser der großen Räder - einschließlich der Reifen - darf höchstens **69** cm betragen.

Hat ein Rollstuhl drei Räder, so muss das kleine Rad (oder Rolle) in der Mitte und innerhalb der horizontalen Stange des Rahmens vorn am Rollstuhl angebracht sein.

Das kleine Rad vorn am Rollstuhl kann durch ein zweites kleines Rad (oder Rolle) ergänzt werden.

Leuchtdioden oder Lichter, die blinken oder reflektieren, sind an den Rädern, am Rollstuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

Gemessen wird diese Höhe, wenn das Vorderrad / die vorderen Räder so ausgerichtet ist / sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Anmerkung für den Ligabetrieb im FB RBB: Gemessen wird vor dem Spiel beim Lining-up.

Jeder Spieler kann vom SR aufgefordert werden, den Rollstuhl für die Messung zu verlassen.

3.1.6 Der Rollstuhl muss entweder drei oder vier **Räder** haben, und zwar zwei große Räder hinten und ein oder zwei kleine Räder vorn am Rollstuhl. Der maximale Durchmesser der großen Räder - einschließlich der Reifen - darf höchstens **69** cm betragen.

Hat ein Rollstuhl drei Räder, so muss das kleine Rad (oder Rolle) in der Mitte und innerhalb der horizontalen Stange des Rahmens vorn am Rollstuhl angebracht sein.

Das kleine Rad vorn am Rollstuhl kann durch ein zweites kleines Rad (oder Rolle) ergänzt werden.

<p>Art. 4.3 Spielkleidung</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Die Socken aller Spieler eines Teams müssen die gleiche dominante Farbe haben. (Diese FIBA-Änderung wird für RBB nicht übernommen) <p>Art. 4.4 Andere Ausrüstungsgegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Folgendes ist erlaubt: <p>Es wird neu eingefügt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ø Kompressionsmanschetten in derselben dominanten Farbe wie das Trikot. Ø Kompressionsstrümpfe in derselben dominanten Farbe wie die Hosen. Am Unterschenkel müssen sie unterhalb der Knie enden, am Oberschenkel oberhalb der Knie. Ø transparenter, nicht gefärbter Mundschutz Ø transparente, hautfarbene Klebebänder an Armen, Schultern, Beinen etc. 	<p>Art. 4.4 Andere Ausrüstungsgegenstände</p>
<p>Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen</p> <p>8.6 Eine Spielpause endet</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ zu Beginn der 1. Spielperiode, wenn der Ball beim Hochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt. ◆ zu Beginn der übrigen Spielperioden, wenn der Ball nach dem Einwurf dem Spieler, der den Einwurf ausführt, zur Verfügung steht. 	<p>8.6 Eine Spielpause endet</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ zu Beginn der 1. Spielperiode, wenn der Ball beim Hochball von einem der am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird. ◆ zu Beginn der übrigen Spielperioden, wenn der Ball nach dem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird.
<p>Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels</p> <p>9.1 Die 1. Spielperiode beginnt, wenn der Ball beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.</p> <p>9.2 Alle anderen Spielperioden beginnen, wenn der Ball dem Spieler, der den Einwurf ausführt, zur Verfügung steht.</p>	<p>Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels</p> <p>9.1 Die 1. Spielperiode beginnt, wenn der Ball beim Eröffnungshochball vom ersten der am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.</p> <p>9.2 Alle anderen Spielperioden beginnen, wenn der Ball nach dem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder legal von einem Spieler berührt wird.</p>

<p>Art. 10 Status des Balles 10.1 Der Ball kann entweder belebt oder tot sein. 10.2 Der Ball wird belebt, wenn er beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt. ♦ er beim Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht. ♦ er beim Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.</p>	<p>Art. 10 Status des Balles 10.1 Der Ball kann entweder belebt oder tot sein. 10.2 Der Ball wird belebt, wenn ♦ er beim Eröffnungshochball legal von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler getippt wird. ♦ er beim Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht. ♦ er beim Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.</p>
<p>Art. 16 Korberfolg und seine Wertung (Neu eingefügter Artikel) 16.2.5 Die Spieluhr muss 0:00,3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder nach einem Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf den Ball sichern kann, um einen Feldkorbversuch zu starten. Falls die Spieluhr nur 0:00,2 oder 0:00,1 anzeigt, kann ein gültiger Feldkorb nur durch einen Tipp erfolgen.</p>	
<p>Art. 19 Spielerwechsel 19.3 Verfahren 19.3.1 Nur ein Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel anzumelden. Dazu begibt er sich persönlich (nicht der Trainer oder der Co-Trainer) zum Schreiber und beantragt deutlich den gewünschten Wechsel mit dem entsprechenden Handzeichen und begibt sich auf den Auswechselplatz. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.</p>	<p>19.3.1 Nur ein Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel anzumelden. Dazu begibt er sich persönlich (nicht der Trainer oder der Co-Trainer) zum Schreiber und zeigt deutlich den gewünschten Wechsel mit dem entsprechenden Handzeichen an und begibt sich auf den Auswechselplatz. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.</p>
<p>Art. 24 Dribbling 24.1 Definition 24.1.1 Ein Dribbling ist die Bewegung eines belebten Balles durch einen Spieler in Ballkontrolle, der den Ball auf den Boden wirft, tippt oder rollt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft.</p>	

<p>24.1.2 Ein Dribbling beginnt, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat,</p> <ul style="list-style-type: none"> • seinen Rollstuhl an den großen Rädern schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt, oder • einen oder zwei Schübe an den großen Rädern durchführt, während der Ball in der Hand gehalten wird oder der Ball auf dem Schoß liegt - jedoch nicht zwischen den Knien eingeklemmt ist, gefolgt vom Prellen des Balles. Diese Sequenz kann vom Spieler beliebig oft wiederholt werden, oder • die beiden oben beschriebenen Sequenzen abwechselnd anwendet, oder • den Ball auf den Boden wirft, tippt, rollt oder prellt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft und ihn danach wieder berührt oder fängt, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt. 	<p>24.1.1 Ein Dribbling erfolgt, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat,</p> <ul style="list-style-type: none"> • seinen Rollstuhl an den großen Rädern schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt, oder • einen oder zwei Schübe an den großen Rädern durchführt, während der Ball in der Hand gehalten wird oder der Ball auf dem Schoß liegt - jedoch nicht zwischen den Knien eingeklemmt ist, gefolgt vom Prellen des Balles. Diese Sequenz kann vom Spieler beliebig oft wiederholt werden, oder • die beiden oben beschriebenen Sequenzen abwechselnd anwendet, oder • den Ball auf den Boden wirft, tippt, rollt oder prellt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft und ihn danach wieder berührt oder fängt, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.
<p>Art. 28 Acht Sekunden 28.1 Regel: 28.1.1 Immer dann, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Spieler in seinem Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt • der Ball nach einem Einwurf irgendeinen Spieler im Rückfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler in dessen Rückfeld berührt wird und das Team des Einwerfers in seinem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt, <p>muss diese Mannschaft den Ball innerhalb von 8 Sekunden in ihr Vorfeld spielen.</p> <p>28.1.2 Die Mannschaft hat den Ball in ihr Vorfeld gespielt, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Ball, der nicht in Kontrolle eines Spielers ist, das Vor- 	<p>Art. 28.1.1 / der 1. Absatz war bisher der 1. Absatz von Art. 28.2.1</p> <p>28.1.3 Der Ball geht in das Vorfeld einer Mannschaft, wenn</p>

<p>feld berührt</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Ball einen Angriffsspieler berührt oder von ihm legal berührt wird, bei dem alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben • der Ball einen Verteidiger berührt oder von einem Verteidiger legal berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls das Vorfeld berührt • der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers das Vorfeld berührt. • beim Dribbling eines Spielers vom Rückfeld in sein Vorfeld sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben und der Dribbler <ul style="list-style-type: none"> Ø den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder Ø den Ball auf den Schoß legt. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ er das Vorfeld berührt. ◆ er einen Spieler berührt, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen Kontakt mit dem Vorfeld hat. ◆ er einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers das Vorfeld berührt. ◆ beim Dribbling eines Spielers vom Rückfeld in sein Vorfeld sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben. ◆ beim Dribbling vom Rückfeld ins Vorfeld der Rollstuhl mit allen Rädern und allen Stützrädern bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld hat und der Dribbler <ul style="list-style-type: none"> Ø den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder Ø den Ball auf den Schoß legt.
<p>Art. 29 Vierundzwanzig Sekunden</p> <p>29.1 Regel</p> <p>29.1.1 Immer wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Spieler auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt, • der Ball nach einem Einwurf den Rollstuhl oder irgendeinen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird und das Team des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt, <p>muss seine Mannschaft innerhalb von vierundzwanzig (24) Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen.</p>	<p>Art. 29 Vierundzwanzig Sekunden</p> <p>29.1 Regel</p> <p>29.1.1 Erlangt ein Spieler auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball, muss seine Mannschaft innerhalb von vierundzwanzig (24) Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen.</p>

29.2 Verfahren

29.2.1 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 stichhaltigen 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.

Wird der Einwurf im **Rückfeld** ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Wird der Einwurf im **Vorfeld** ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurückgesetzt:

- Weist das Display zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, sondern sie wird bei dem Zeitpunkt wieder in Gang gesetzt, zu dem sie gestoppt wurde
- Standen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wird allerdings, nach Meinung **eines** Schiedsrichters, die Gegenmannschaft dadurch benachteiligt, wird die Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr an dem Zeitpunkt wieder gestartet, an dem sie gestoppt wurde.

29.2 Verfahren

29.2.1 Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter **gestoppt** wird, und zwar aus irgendeinem Grund (irrtümliches Zurücksetzen der 24-Sekunden-Uhr, etc), der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, oder aus einem Grund, der mit der Gegenmannschaft (die nicht in Ballbesitz war) zusammenhängt, dann gibt es anschließend Ballbesitz und eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode für die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung die Ballkontrolle hatte.

Wird allerdings, nach Meinung der Schiedsrichter, die Gegenmannschaft dadurch benachteiligt, wird die Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige an dem Zeitpunkt fortgesetzt, an dem sie gestoppt wurde.

<p>Art. 30 Rückspiel 30.1 Definition 30.1.1 Der Ball geht in das Rückfeld einer Mannschaft, wenn er</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ das Rückfeld berührt. ◆ einen Angriffsspieler berührt oder legal von einem Angriffsspieler berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Rückfeld berührt. ◆ einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat. 	<p>30.1.1 Der Ball geht in das Rückfeld einer Mannschaft, wenn er</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ den Boden im Rückfeld berührt. ◆ einen Spieler berührt, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Rückfeld berührt. ◆ einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.
<p>Art. 31 Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden 31.1 Definition – Lifting</p> <p>31.2 Strafe:</p> <p>31.2.1 Ein Liftingfoul wird gegen den Spieler verhängt. Das Spiel wird anschließend mit Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Liftingfoul ereignet hat, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken.</p> <p>31.2.2 Befindet sich die betreffende Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation (Art. 41), werden der gegnerischen Mannschaft 2 Freiwürfe zugesprochen, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3). Der Freierwerfer wird vom Trainer bestimmt.</p> <p>31.2.3 Ist das Liftingfoul die Folge eines Versuchs, einen Wurf eines Spielers, der sich in der Korbwurfaktion befindet, zu blocken, dann werden diesem Spieler Freiwürfe / ein Freiwurf –wie folgt – zugesprochen:</p> <p>(a) Ist der Feldkorbwurf erfolgreich, erhält der Werfer zusätzlich einen Freiwurf.</p> <p>(b) Ist der Feldkorbwurf nicht erfolgreich, erhält der Wer-</p>	<p>31.1 Definition – Lifting</p> <p>31.1.2 Strafe: Ein Technisches Foul wird gegen den Spieler verhängt.</p>

<p>fer 2 bzw. 3 Freiwürfe zugesprochen.</p> <p>(c) Wird der Spieler gefoult, wenn oder unmittelbar bevor das Signal zum Ende der der Spielperiode ertönt oder wenn bzw. unmittelbar bevor das 24-Sekundenuhr-Signal ertönt, während der Ball sich noch in der Hand/den Händen des Werfers befindet und der Ball danach in den Korb geht, dann zählt dieser Korb nicht und es werden 2 oder 3 Freiwürfe gewährt.</p>	
<p>31.3. Definition: Abheben der großen Räder vom Boden</p> <p>31.3.3 Es handelt es sich entweder um ein Liftingfoul oder um ein persönliches Foul oder um eine Regelübertretung, wenn ein Spieler, der in Ballbesitz ist oder der versucht, den Ball zu spielen, beide großen Räder vom Boden abhebt, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.</p>	<p>31.2. Definition: Abheben der großen Räder vom Boden</p> <p>31.2.3 Es handelt es sich entweder um ein Technisches Foul oder um ein persönliches Foul oder um eine Regelübertretung, wenn ein Spieler, der in Ballbesitz ist oder der versucht, den Ball zu spielen, beide großen Räder vom Boden abhebt, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.</p>
<p>31.4 Strafe:</p> <p>31.4.1 Ein Liftingfoul wird gegen einen Spieler verhängt, der beide großen Räder vom Boden abhebt, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet, wenn</p> <p>Ein Liftingfoul wird gegen den Spieler verhängt. Das Spiel wird anschließend mit Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt, und zwar nächst der Stelle, an der sich die Regelverletzung ereignet hat, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken.</p> <p>31.4.2 Befindet sich die betreffende Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation (Art. 41), werden der gegnerischen Mannschaft 2 Freiwürfe zugesprochen, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3 und Art. 31.4.3). Der Freiwürfer wird vom Trainer bestimmt.</p> <p>31.4.3 Ist das Liftingfoul die Folge eines Versuchs, einen Wurf eines</p>	<p>31.3 Strafe:</p> <p>31.3.1 Ein Technisches Foul wird gegen einen Spieler verhängt, der beide großen Räder vom Boden abhebt, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet, wenn</p>

<p>Spielers, der sich in der Korbwurfaktion befindet, zu blocken, dann werden diesem Spieler Freiwürfe / ein Freiwurf gemäß Artikel 31.2.3 zugesprochen.</p>	
<p>Art. 32 Fouls 32.1 Definition 32.1.1 Ein Foul ist entweder eine Verletzung der Regeln, die persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder seinem Rollstuhl einschließt und / oder unsportliches Verhalten oder ein Lifting oder das Abheben der beiden großen Räder vom Boden, wenn sich keine der beiden Hände an den Rädern befindet.</p>	<p>32.1 Definition 32.1.1 Ein Foul ist eine Verletzung der Regeln, die persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder seinem Rollstuhl und / oder unsportliches Verhalten einschließt.</p>
<p>Art. 38 Technisches Foul 38.3.1 Ein technisches Foul eines Spielers ist ein Foul ohne Kontakt mit dem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, die aber nicht auf diese Beispiele beschränkt sind: ◆ Erheben aus dem Rollstuhl (Lifting), um einen unfairen Vorteil zu erlangen. ◆ die beiden großen Räder vom Boden abheben, um einen unfairen Vorteil zu erlangen (Art. 31.4.1)</p>	<p>Art. 38 Technisches Foul (Bei der Aufzählung der Beispiele werden die Unterpunkte 10 und 11 gestrichen)</p>
<p>Art. 41 Mannschaftsfouls / Strafen 41.2 Regel 41.2.1 Wenn sich eine Mannschaft in der Mannschaftsfoulsituation</p>	<p>Art. 41 Mannschaftsfouls / Strafen 41.2 Regel 41.2.1 Wenn sich eine Mannschaft in der Mannschaftsfoulsituation</p>

<p>befindet, werden alle danach folgenden persönlichen Spielerfouls, die an einem Spieler begangen wurden, der sich nicht in der Korbwurfaktion befindet, anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft.</p> <p>41.2.2 Wenn sich eine Mannschaft in der Mannschaftsfoulsituation befindet, werden alle danach folgenden Fouls auf Grund eines Liftings bzw. auf Grund des Abhebens der großen Räder vom Boden anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3 bzw. Art.31.4.3).</p> <p>41.2.3 Falls das persönliche Foul oder das Lifting oder das Abheben der großen Räder vom Boden von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat oder der der Ball für einen Einwurf zusteht, wird dieses persönliche Foul mit Einwurf für die Gegenmannschaft bestraft.</p>	<p>befindet, werden alle danach folgenden persönlichen Spielerfouls, die an einem Spieler begangen wurden, der sich nicht in der Korbwurfaktion befindet, anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft.</p> <p>41.2.2 Falls das persönliche Foul von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat oder der der Ball für einen Einwurf zusteht, wird dieses persönliche Foul mit Einwurf für die Gegenmannschaft bestraft.</p>
<p>Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters</p> <p>46.12 ist autorisiert, technische Hilfsmittel – soweit vorhanden - zu genehmigen bzw. heranzuziehen, um vor Unterzeichnung des Anschreibebogens zu entscheiden, ob der Ball beim letzten Korbwurf am Ende einer Spielperiode oder Verlängerung während der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hatte und/oder um festzustellen, ob dieser Feldkorb zwei oder drei Punkte zählt.</p>	<p>46.12 ist autorisiert, technische Hilfsmittel – soweit vorhanden - zu genehmigen bzw. heranzuziehen, um vor Unterzeichnung des Anschreibebogens zu entscheiden, ob der Ball beim letzten Korbwurf am Ende einer Spielperiode oder Verlängerung während der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hatte.</p>
<p>Art. 50 Pflichten des Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmers</p> <p>Dem Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer steht eine Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:</p>	<p>Art. 50 Pflichten des Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmers</p> <p>Dem Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer steht eine Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:</p>

<p>50.1 Sie wird gestartet oder wieder in Gang gesetzt, sobald</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt. • der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird. <p>Das bloße Berühren des Balles durch einen Gegenspieler bewirkt nicht den Beginn einer neuen Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.</p> <p>50.2 Immer dann, wenn ein Schiedsrichter</p> <ul style="list-style-type: none"> • wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung pfeift (nicht wegen eines Ausballs, der durch die Mannschaft verursacht wurde, die sich nicht in Ballkontrolle befand), • pfeift, weil das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht, • pfeift, weil das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die Gegner erleiden einen Nachteil, <p>wird die 24-Sekunden Uhr</p> <p>a) gestoppt und auf vierundzwanzig (24) Sekunden zurückgestellt, ohne dass eine Anzeige auf dem Display sichtbar ist,</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ sobald der Ball bei einem Feldkorbversuch legal in den Korb geht. ◆ wenn der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird zwischen Ring und Brett eingeklemmt. ◆ wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld oder ein oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden. ◆ wenn die Regelübertretung durch die Mannschaft in 	<p>50.1 Sie wird gestartet oder wieder in Gang gesetzt, sobald eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt.</p> <p>50.2 Sie wird gestoppt und auf vierundzwanzig (24) Sekunden zurückgestellt und es darf auf den Anzeigegeräten keine Zahl sichtbar sein, sobald</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ein Schiedsrichter wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung pfeift. ◆ der Ball bei einem Feldkorbversuch legal in den Korb geht. ◆ der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird am Korb eingeklemmt. ◆ das Spiel auf Grund einer Aktion unterbrochen wird, die mit der Mannschaft in Zusammenhang steht, die keine Ballkontrolle hat. ◆ das Spiel auf Grund einer Aktion unterbrochen wird, die mit keiner der beiden Mannschaften in Zusammenhang steht, es sei denn, der Gegenmannschaft entsteht dadurch ein Nachteil. <p>50.3 Sie wird auf vierundzwanzig (24) Sekunden mit sichtbarem Display zurückgestellt und wird wieder gestartet, sobald eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld gewinnt. Das bloße Berühren des Balles durch einen Gegenspieler bewirkt nicht den Beginn einer neuen Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.</p> <p>50.4 Sie wird gestoppt, jedoch nicht auf vierundzwanzig (24) Sekunden zurückgestellt, wenn derselben Mannschaft, die vorher</p>
--	---

<p style="text-align: center;">Ballkontrolle erfolgte.</p> <p>b) gestoppt und nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 14 oder mehr Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.</p> <p>c) gestoppt und auf 14 Sekunden zurückgestellt, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.</p> <p>50.3 Sie wird gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Ball ist ins Aus gegangen. ◆ Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt. ◆ Eine Hochballsituation hat sich ergeben. ◆ ein Doppelfoul wurde gepfiffen. ◆ Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet. <p>50.4 Sie wird ausgeschaltet, sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurde, wenn die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) oder vierzehn (14) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.</p> <p>Das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel noch bewirkt es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat die Ballkontrolle.</p>	<p>die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Ball ist ins Aus gegangen. ◆ Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt. ◆ Eine Hochballsituation hat sich ergeben. ◆ ein Doppelfoul wurde gepfiffen. ◆ Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet. <p>50.5 Sie wird gestoppt und ausgeschaltet, wenn eine Mannschaft die Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.</p> <p>Das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel noch bewirkt es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat die Ballkontrolle.</p>
---	---