

IWBF
INTERNATIONALER
Rollstuhlbasketballverband



Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen **Rollstuhlbasketball – Regeln**

gültig ab 01. Oktober 2010

Technische Kommission der IWBF

Die Änderungen der vorliegenden Version vom 24.09.2011 sind gegenüber der vom 17.11.2010 durch Unterstreichungen der jeweiligen Überschriften bzw. Texte kenntlich gemacht.

bearbeitet von Werner Otto, Mitglied der SRK des FA RBB

Inhaltsverzeichnis

(Interpretationen zu folgenden Artikeln der Regeln)

Artikel		Seite
2	Spielfeld	4
3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	4
4	Mannschaften	8
5	Verletzung von Spielern	9
6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	12
7	Pflichten und Rechte der Trainer	12
8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	13
9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	13
10	Status des Balles	15
12	Hochball und alternierender Einwurf	16
13	Wie der Ball gespielt wird	20
14	Ballkontrolle	20
15	Spieler in der Korbwurfaktion	22
16	Korberfolg und seine Wertung	23
17	Einwurf	25
19	Spielerwechsel	30
23	Spieler im Aus und Ball im Aus	37
24	Dribbling	37
25	Schubfehler (3 Schübe)	38
26	Drei Sekunden	39
28	8 Sekunden	39
29	24 Sekunden	42
30	Rückspiel	50
31	Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden	50
32	Fouls	54
33	Kontakte: Grundsätze	55
35	Persönliches Foul	61
36	Unsportliches Foul	61
37	Disqualifizierendes Foul	66
38	Technisches Foul	66
39	Gewalttätigkeit	74
42	Sonderfälle	74
43	Freiwürfe	79
44	Korrigierbare Fehler	81
45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	84
46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	84
48	Anschreiber, Anschreiberassistent und Klassifizierer: Pflichten	87
50	Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers	87
51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	88

Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2010

Die Interpretationen haben u.a. den Sinn, die z.T. sehr unterschiedlichen Regelauslegungen in den verschiedenen Ländern zu vereinheitlichen.

Häufig 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.

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.

Allgemeine Hinweise:

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 Mannschaftsfoulregel bezieht, es sei denn, es wird in der entsprechenden Situation ausdrücklich so festgelegt.

Alle Situationen beziehen sich auf Spiele von 4 x 10 Minuten.

Verwendete Bezeichnungen

A4 bis A8 sind Spieler der angreifenden Mannschaft bzw. der Mannschaft in Ballkontrolle

A9 bis A15 sind Ersatzspieler von Team A

B4 bis B8 bzw. D4 bis D8 sind Spieler der verteidigenden Mannschaft

B9 bis B15 sind Ersatzspieler der Mannschaft B

Anmerkung

Diese Interpretationen enthalten auch die FIBA-Interpretationen 2010, soweit sie RBB betreffen.

Artikel 2 Spielfeld**Art. 2.4.7 No-charge-Halbkreise**

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

Artikel 3 Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl**Art. 3 Kommentar**

Sobald der Spielball vom 1. Schiedsrichter ausgewählt worden ist, darf er von keiner Mannschaft mehr zum Einspielen benutzt werden.

Art. 3.1 Allgemeine Kommentare zur Rollstuhlkontrolle**Rollstuhlkontrollen**

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. 37.1.3 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, der 1. Schiedsrichter oder der Coach des gegnerischen Teams beantragen diese Überprüfung (Art. 37.1.3).

Wird eine solche Überprüfung beantragt, führt sie der 1. SR zusammen mit dem Kommissar (falls anwesend) durch und stellt fest, ob der Rollstuhl Art. 3.1 entspricht unter besonderer Beachtung der Sitzhöhe (vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens).

Dazu fordert der 1. 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 37.1.3 nur dann kontrolliert werden darf, wenn er sich auf dem Spielfeld in Besitz eines Spielers gemäß Art. 4.1.3 befindet. Es 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 dem 1. SR (oder Kommissar) die Verantwortung zufällt, festzustellen, dass der Rollstuhl allen Vorschriften des Artikels 3.1 entspricht und damit im Spiel benutzt werden darf.

Falls eine Rollstuhlkontrolle als präventive Maßnahme gedacht ist, um dem Spieler zu helfen, dann 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 37.1.3 und für Artikel 46.1.

Art. 3.1 Situation 1

Das Spiel wurde unterbrochen, weil am Rollstuhl von A4 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 A4 auszuwechseln.

Diese Regelung bezieht sich auch auf alle anderen Defekte am Rollstuhl.

Art. 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.

Art. 3.1 Erläuterung 1 zum Kommentar

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 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 und der Spieler muss mit den eingetragenen Hilfsmitteln spielen.

Art. 3.1 Erläuterung 2 zum Kommentar

Für Spieler mit 1,0 bis 3,0 Punkten, die ihre Beine so gut wie 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.

Art. 3.1.1 Situation 1

Nach einer Auszeit fährt der Spieler A4 mit einem Rollstuhl, der nicht den Bestimmungen des Artikels 3.1 entspricht, auf das Spielfeld.

Regelung

Da man davon ausgehen muss, dass der Rollstuhl vor dem Spiel durch einen Kommissar bzw. durch den 1. SR kontrolliert wurde, wird gegen den Spieler A4 ein disqualifizierendes Foul verhängt.

Art. 3.1.1 Situation 2

Während der 1. Spielperiode 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.

Art. 3.1.1 Situation 3

Bei der Überprüfung der Rollstühle vor dem Spiel bzw. bei einem Check während des Spiels stellt der 1. Schiedsrichter fest, dass der Spieler A4 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 ist in Bezug auf die Klassifizierung dieses Spielers, ist das Kissen legal.

Einzigste Voraussetzung für das Kissen: Es muss die gleichen Abmessungen haben wie der Sitz des Rollstuhls.

Art. 3.1.2 Situation

Während des Spiels stellt Spieler B4 seinen Fuß auf ein Band, das zwischen den Rahmenstangen seines Rollstuhls gespannt ist.

Regelung: Legal, keine Regelverletzung

Art. 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 ragenden Stelle 11 cm über dem Boden befinden.

Art. 3.1.2 Kommentar

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.

Art. 3.1.2 Festlegung 2

Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet 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 ragenden 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.

Art. 3.1.2 Beispiele

- (a) Die Fußraste von A4 – ohne zusätzliche horizontale Schutzstange - befindet sich 10 cm über dem Boden
- (b) Die Fußraste von A4 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 A4 **nicht** legal, A4 darf mit diesem Rollstuhl nicht am Spiel teilnehmen. Im Beispiel (b) ist der Rollstuhl legal.

Art. 3.1.4 Situation

Bei einer Rollstuhlüberprüfung während des Spiels stellt der 1. SR fest, dass der Abstand zwischen dem Boden und dem tiefsten Punkt einer Überkipprolle mehr als 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 wird disqualifiziert (Art. 37.1.3).

Art. 3.1.5 Situation 1

Auf Verlangen eines Spielers bzw. bei der Kontrolle der Rollstühle vor Spielbeginn entdecken die Schiedsrichter, dass die Sitzfläche des Spielers A4 **nicht** mit dem Rollstuhl verbunden ist. Die maximale Höhe des Sitzes ist legal. Darf A4 mit seinem Rollstuhl am Spiel teilnehmen?

Regelung

Nein. Der Rollstuhl von A4 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 der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar die Reparatur bestätigt, 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. 37.1.3 disqualifiziert.

Art. 3.1.5 Situation 2

Dieselbe Situation wie zuvor. Spieler A4 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**.

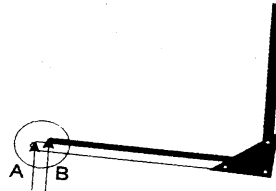
Regelung

Der Rollstuhl ist legal.

Die Sitzfläche muss während des Spiels Teil des Rollstuhls sein.

Art. 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.

**Art. 3.1.6 Kommentar**

Zum Durchmesser des Rades gehört der voll aufgepumpte Reifen.

Art. 3.1.6 Festlegung

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

Art. 3.1.6 Situation

A4 hat reflektierende Lichtelemente an seinem Rollstuhl. Darf A4 mit diesem Rollstuhl spielen?

Regelung: nein

Art. 3.1.9 Kommentar

Reifen / Überkipprollen, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen, sind nicht erlaubt. Oberflächenmarkierungen, die sich leicht entfernen lassen, gelten nicht als dauerhaft.

Art. 3.1.10 Situation

Spieler A4 benutzt aus therapeutischen Gründen ein Rückenkissen.

Regelung

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

Artikel 4**Mannschaften****Art. 4.3.1 Situation**

Team 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.

Art. 4.3.4 Situation 1 Spieler A4 spielt mit Socken statt mit Schuhen.

Regelung: Legal: Nur Barfußspielen ist verboten.

Art. 4.3.4 Situation 2

Spieler A5 möchte mit Straßenschuhen spielen.

Regelung: Nicht legal. Nur Sportschuhe sind erlaubt.

Art. 4.4.2 Kommentar

Trägt ein Spieler 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 zugeklebt werden.

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

Art. 4.4.2 Festlegung

Kompressionsmanschetten und Strümpfe sind erlaubt, wenn sie dieselbe Farbe haben wie die Trikots / Hosen.

Artikel 5 Verletzung von Spielern

Art. 5.2 Situation 1

Spieler A4 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 potentielle Gefahr für den Spieler A4 besteht.

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

Art. 5.2 Situation 2

Mannschaft A ist in Ballkontrolle. Spieler A4 fällt beim Bemühen, eine günstige Position auf dem Spielfeld zu erlangen, aus dem Rollstuhl.

Das Herausfallen wurde nicht durch den Kontakt eines Gegenspielers verursacht. A4 ist nicht gefährdet, jedoch signalisiert Mannschaft A, indem sie den Ball festhält, dass sie den Angriff nicht ohne A4 fortsetzen möchte.

Regelung

Der Schiedsrichter darf das Spiel unterbrechen, um A4 zu ermöglichen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt. Dabei wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt.

Art. 5.2 Situation 3

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter muss wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel unterbrechen. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen an der Grundlinie, allerdings nicht direkt hinter dem Brett.

Dabei wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, falls das Display 14 oder mehr Sekunden anzeigt. Stehen 13 oder weniger Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 5.2 Situation 4

Spieler A4 spielt einen langen Pass zu A6, dann verliert er seine Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Seine Mitspieler (A6 und A7) setzen den Angriff auf den gegnerischen Korb fort.

Wann wird das Spiel unterbrochen oder soll der Schiedsrichter dem Spieler A4 dabei helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen, während das Spiel weiterläuft?

Regelung

1. Der Schiedsrichter darf dem Spieler nicht in den Rollstuhl helfen, solange der Ball belebt ist.
2. Wenn A4 nicht gefährdet ist, wird das Spiel **nicht** sofort unterbrochen.
3. Wenn jedoch beim Schiedsrichter Zweifel darüber bestehen, ob der Spieler A4 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 Gegenmannschaft die Ballkontrolle erlangt.

Art. 5.2 Kommentar 1

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

Art. 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 mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den jeweiligen Spieler bestraft. Im Wiederholungsfall wird er disqualifiziert.

Weitere Informationen zu Artikel 5**Art. 5 Festlegung 1**

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

Beispiel zu Art. 5 Festlegung 1

A4 hat sich anscheinend verletzt und das Spiel wird unterbrochen.

- a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Spieler A4.
- b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A4 hat sich mittlerweile erholt.
- c) Trainer A kommt aufs Spielfeld, um die Verletzung von A4 in Augenschein zu nehmen.
- d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ein Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A betreten das Spielfeld, ohne jedoch A4 zu behandeln.

Regelung

In allen genannten Fällen gilt A4 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

Art. 5 Festlegung 2

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.

Beispiel zu Art. 5 Festlegung 2

A4 wurde schwer verletzt 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.

Art. 5 Festlegung 3

Wenn ein Spieler verletzt ist oder blutet oder eine offene Wunde hat und nicht sofort weiterspielen kann, d.h. innerhalb von ca. 15 Sekunden, muss er ausgewechselt werden.

Wird in derselben Uhr-Stopp-Periode von einer der beiden Mannschaften eine Auszeit genommen 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 Betreten des Feldes aufgefordert hat.

Beispiel zu Art. 5 Festlegung 3

A4 hat sich verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Da A4 nicht in der Lage ist, sofort weiterzuspielen, pfeift ein SR und gibt das Handzeichen zum Spielerwechsel. Coach A bzw. Coach B beantragt eine Auszeit,

- (a) bevor der Ersatzspieler für A4 das Spielfeld betreten hat.
- (b) nachdem der Ersatzspieler für A4 das Spielfeld betreten hat.

Zum Ende der Auszeit hat sich A4 offensichtlich erholt und teilt mit, dass er im Spiel bleiben möchte. Ist das zulässig?

Regelung

- (a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich der Spieler während der Auszeit, kann er weiterspielen.
- (b) Die Auszeit wird gewährt. Da für A4 bereits ein Ersatzspieler das Spielfeld betreten hat, kann A4 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

Art. 6.1 Kommentar

Falls der Kapitän unangemessen viel Zeit braucht, um mit einem Schiedsrichter zu sprechen, kann seiner Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden.

Artikel 7 Pflichten und Rechte des Trainers

Informationen zu Artikel 7

Art. 7 Festlegung 1

Spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn muss jeder Trainer (oder sein Vertreter) dem Anschreiber eine Namensliste aushändigen, welche die entsprechenden Nummern der Mannschaftsmitglieder, die am Spiel teilnehmen sollen, den Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers 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 Spielernummern und Klassifizierungspunkten und auch die Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers.

Beispiel zu Art. 7 Festlegung 1

Team A übergibt dem Anschreiber rechtzeitig die Team-Liste. Die Nummern auf den Trikots zweier Spieler stimmen nicht mit denen auf der Liste überein oder ein Spieler wurde auf dem Anschreibebogen nicht eingetragen.

Das wird entdeckt,

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

Wie soll der 1. SR verfahren?

Regelung

- (a) Die falschen Nummern werden korrigiert bzw. der fehlende Spielername wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
- (b) Der 1. SR 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.

Art. 7 Festlegung 2

Spätestens 10 Minuten vor angesetztem Spielbeginn benennt der Trainer die "ersten Fünf". Vor Spielbeginn muss der Anschreiber überprüfen, ob es bezüglich der "ersten Fünf" einen Fehler gibt. Falls ein Fehler vorliegt, muss der Anschreiber unverzüglich den nächsten Schiedsrichter darüber informieren.

Wird der Fehler vor Spielbeginn entdeckt, wird die starting five korrigiert. Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird der Fehler nicht beachtet.

Beispiel zu Art. 7 Festlegung 2

Es wird entdeckt, dass ein Spieler auf dem Spielfeld steht, der nicht zu den "ersten Fünf" gehört, und zwar

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

Regelung

Wird der Fehler vor Beginn des Spiels entdeckt, wird der betr. Spieler - ohne irgendwelche Sanktionen - durch einen der für die Starting Five vorgesehenen Spieler ersetzt. Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird er nicht beachtet und das Spiel wird fortgesetzt.

Artikel 8: Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen**Art. 8.6 Festlegung**

Eine Pause endet, wenn der Ball die Hand / Hände des Schiedsrichters beim Hochball verlässt bzw. wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Art. 8.6 Situation

Zu Beginn des Spiels betritt der SR den Mittelkreis, um den Hochball zwischen A4 und B4 auszuführen. B4 stößt den Gegenspieler A4 zur Seite,

- (a) bevor der Ball vom SR hochgeworfen worden ist.
 - (b) nachdem der Ball vom SR hochgeworfen worden ist, jedoch bevor er regelgerecht getippt wurde.
 - (c) nachdem der Ball regulär getippt worden ist.
- Die Schiedsrichter bestrafen B4 mit einem Foul.

Regelung

Im Fall (a) handelt es sich um technisches Foul, da das Spiel noch nicht begonnen hat. In den Fällen (b) und (c) wird die Aktion von B4 als persönliches Foul geahndet.

Artikel 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels**Art. 9.1 Kommentar**

Ereignet sich ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul eines Spielers, nachdem der Ball beim Hochball vom SR hochgeworfen wurde, wird das Spiel nach den beiden Freiwürfen mit Einwurf in Höhe der Mittellinie – gegenüber dem Anschreibertisch - fortgesetzt.

Art. 9.1 Situation

Bevor beim Hochball der Ball die Hände des Schiedsrichters verlassen hat, stellt der Anschreiber fest, dass Team A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der SR wird darüber informiert. Muss der SR ein TF gegen Trainer A verhängen und dann das Spiel mit einem erneuten Hochball beginnen?

Regelung

Nein. (s. Art. 7, Festlegung 2)

Wird der Fehler vor Spielbeginn bemerkt, wird die Starting Five korrigiert, ohne dass irgendwelche Sanktionen verhängt werden.

Weitere Informationen zu Artikel 9

Art. 9 Festlegung 1

Ein Spiel kann nur beginnen, wenn jede Mannschaft mindestens 5 spielberechtigte und spielbereite Spieler auf dem Spielfeld hat.

Wenn weniger als 5 Spieler zum angesetzten Spielbeginn auf dem Spielfeld sind, müssen die Schiedsrichter sensibel sein für unvorhersehbare Umstände, die die Verspätung erklären könnten.

Wenn es eine plausible Erklärung für die Verspätung gibt, soll kein technisches Foul verhängt werden.

Andernfalls kann bei verspätetem Eintreffen weiterer Spieler ein technisches Foul verhängt und / oder auf Spielverlust erkannt werden.

Anmerkung: Diese Einschränkung gilt nur für den Spielbeginn, nicht aber für den Beginn irgendeiner anderen Spielperiode oder Verlängerung.

Beispiel zu Art. 9 Festlegung 1

Zum angesetzten Spielbeginn hat Mannschaft A weniger als 5 spielberechtigte Spieler auf dem Spielfeld, die bereit sind zu spielen.

- (a) Der Vertreter von Mannschaft A kann eine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.
- (b) Der Vertreter von Mannschaft A kann keine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.

Regelung

Der Spielbeginn wird um höchstens 15 Minuten verschoben.

Wenn die verspäteten Spieler innerhalb dieser 15 Minuten einsatzbereit auf das Spielfeld kommen,

- wird im Fall (a) das Spiel (ohne Sanktionen) begonnen.
- kann im Fall (b) ein technisches Foul gegen Trainer A ("B-Foul") verhängt werden, anschließend beginnt das Spiel nach Ausführung der Freiwürfe.

Wenn sich die verspäteten Spieler nicht vor Ablauf dieser 15 Minuten spielbereit auf dem Spielfeld befinden, kann in beiden Fällen auf Spielverlust zu Gunsten von Team B mit 20:0 Korbpunkten entschieden werden.

In allen Fällen muss der 1. Schiedsrichter einen entsprechenden Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens machen.

Art. 9 Festlegung 2

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.

Beispiel 1 zu Art. 9 Festlegung 2

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.

Beispiel 2 zu Art. 9 Festlegung 2

Zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung verteidigt Team B den eigenen Korb, während A4 irrtümlich auf den eigenen Korb zudribbelt und einen Korb erzielt.

Regelung

Die Punkte werden dem Spieler von Team B angeschrieben, der zu diesem Zeitpunkt Kapitän auf dem Spielfeld ist.

Die Mannschaft, die beim Hochball zu Beginn des Spiels nicht die Ballkontrolle erlangt hat, erhält den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle der nächsten Hochballsituation.

Artikel 10 Status des Balles

Art. 10.4 Situation 1

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A4 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 A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. auch 15.3 Situation 3).

Art. 10.4 Situation 2

Spieler A4 wirft auf den Korb und wird von Verteidiger B4 gefoult, nachdem der Ball die Hand (Hände) verlassen hat. Wie wird das Spiel fortgesetzt, wenn

- a) der Wurf erfolgreich ist?
- b) der Wurf den Korb verfehlt?
- c) der Wurf erfolgreich ist und Mannschaft B bereits fünf Mannschaftsfouls hat?
- d) der Ball den Korb verfehlt, es sich jedoch um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B handelt?

Regelung

Ein persönliches Foul wird gegen B4 verhängt und es gibt im Fall

- a) zwei Punkte für A4 + Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- b) Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- c) zwei Punkte für A4 , zusätzlich zwei Freiwürfe für A4.
- d) zwei Freiwürfe für A4.

Artikel 12 Hochball und alternierender Einwurf

Art. 12.2 Situation 1

Während der Ausführung des Hochballs stützt sich A4 mit einer Hand auf dem Reifen oder Rad ab.

Regelung: Legal.

Art. 12.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, erhebt sich der am Hochball beteiligte Spieler A4 vom Sitz, während er versucht, den Ball zu tippen.

Regelung

Es handelt sich um ein Liftingfoul.

Spielfortsetzung: Einwurf für Team B an der Mittellinie gegenüber dem Anschreiber-tisch.

Art. 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 korrigieren, bevor er den Hochball ausführt.

Art. 12.2.2 Situation

Während des Hochballs besetzen zwei Spieler von Mannschaft A zwei benachbarte Plätze am Kreis. Spieler B4 möchte einen Platz zwischen beiden einnehmen.

Regelung

Der Wunsch von B4 ist berechtigt, sofern er geäußert wird, bevor der Ball belebt wird. Die Schiedsrichter fordern die Spieler von Mannschaft A auf, genügend Platz für B4 zu machen.

Art. 12.2.8 Situation 1

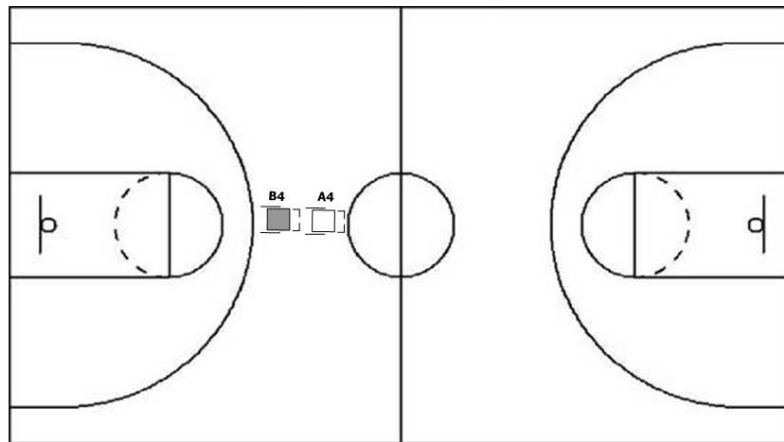
Spieler A4 steht mit seinem Rollstuhl beim Hochball parallel zum Mittelkreis, während B4 sich rechtwinklig zum Kreis aufstellt.

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.

Art. 12.2.8 Situation 2

Beim Hochball stellt sich A4 auf der Korb-Korb-Linie unmittelbar am Kreis auf. Unmittelbar dahinter steht D4, ebenfalls auf der Korb-Korb-Linie.

**Regelung**

Legal. Falls jedoch die Position von D4 eine normale Pivotbewegung von A4 behindert, wird vom Schiedsrichter die Verantwortung für einen sich aus dieser Stellung herrührenden Kontakt dem Spieler D4 angelastet.

Art. 12.2.8 Situation 3

Bevor der Ball beim Hochball die Hand (Hände) des Schiedsrichters verlassen hat, verlässt A4 seine Position am Kreis und fährt auf den gegnerischen Korb zu.

Regelung

Das ist legal, vorausgesetzt, dass es dabei nicht zu einer Regelübertretung kommt bzw. dass die am Hochball beteiligten Spieler dadurch nicht gestört werden.

Art. 12.4.3 Situation 1

A4 und B4 kämpfen zu Spielbeginn um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird von beiden direkt ins Aus getippt (unklarer Ausball) und der SR signalisiert einen neuen Hochball.

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 zwischen den gleichen Spielern ausgeführt.

Art. 12.4.3 Situation 2

Bei Spielbeginn kämpfen A4 und B4 um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird getippt und von zwei Gegenspielern A5 und B5 gefangen. Die Schiedsrichter entscheiden auf Halteball und signalisieren erneut 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 den Spielern A5 und B5 ausgeführt.

Weitere Informationen zu Artikel 12

Art. 12 Festlegung 1

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.

Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von A4 getippt worden ist,

- (a) wird Halteball zwischen A5 und B5 gepfiffen.
- (b) wird ein Doppelfoul zwischen A5 und B5 gepfiffen.

Regelung

Da es noch keine Ballkontrolle gegeben hat, kann der SR die Regel für den alternierenden Ballbesitz nicht anwenden. Der Schiedsrichter führt einen neuen Hochball zwischen A5 und B5 aus.

Die nach dem legalen Tippen des Balles bis zur Hochballsituation von der Spieluhr abgelaufene Zeit bleibt bestehen.

Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft zum Spielbeginn den Ball hoch. Der Ball wird legal von A4 getippt und

- (a) geht direkt ins Aus
- (b) wird von A4 gefangen, bevor der Ball einen der nicht am Hochball beteiligten Spieler berührt.

Regelung

In beiden Fällen erhält Team B den Ball zum Einwurf als Folge der Regelübertretung von A4. Nach dem Einwurf wird der Mannschaft, die keine Kontrolle über den belebten Ball auf dem Spielfeld gewonnen hat, der erste alternierende Einwurf nächst der Stelle zugesprochen, an der die nächste Hochballsituation entsteht.

Beispiel 3 zu Art. 12 Festlegung 1

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

Regelung

Sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden.

Auf Grund dieses Fehlers verliert jedoch Team B sein Recht auf den alternierenden Ballbesitz **nicht**. Team B wird beim nächsten Hochball der Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zugesprochen.

Beispiel 4 zu Art. 12 Festlegung 1

Gleichzeitig mit dem Spielzeituhr-Signal zum Ende der 1. Spielperiode foult B5 seinen Gegenspieler A5, es handelt sich um ein unsportliches Foul.

Regelung

Die Spieluhr steht auf Null, A5 wirft 2 Freiwürfe ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum.

Nach der Pause von 2 Minuten zwischen der 1. und 2. Spielperiode wird das Spiel mit Einwurf für Team A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Dieser Einwurf ist Teil der Strafe für das unsportliche Foul.

Das Recht auf den alternierenden Ballbesitz bei der nächsten Hochballsituation bleibt der Mannschaft, die es vor dem Foul hatte.

Artikel 12 Festlegung 2

Wenn der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt wird (außer zwischen Freiwürfen), handelt es sich um eine Hochballsituation, die einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zur Folge hat.

Da sich daraus keine Reboundsituation ergibt, hat das Einklemmen des Balles nicht den gleichen Einfluss auf das Spiel, als wenn der Ball nur den Ring berührt.

Falls derjenigen Mannschaft, die vor dem Einklemmen des Balles zwischen Brett und Ring die Ballkontrolle hatte, das Recht auf den nächsten alternierenden Ballbesitz zusteht, verbleibt ihr nur die Restspielzeit auf der 24-Sekunden-Uhr – wie bei jeder anderen Hochballsituation.

Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 2

Bei einem Feldkorbwurf von A4 wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

Regelung

Nach dem Einwurf steht Team A nur die verbleibende Zeit auf der 24-Sekunden-Uhr zu.

Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 2

Bei einem Feldkorbwurf von A4 ertönt das 24-Sekunden-Signal, anschließend wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

Regelung

Da Team A auf der 24-Sekunden-Uhr keine Zeit mehr zur Verfügung steht, handelt es sich um einen Verstoß gegen die 24-Sekunden-Regel. Team B erhält den Ball zum Einwurf.

Team A verliert nicht das Recht auf den alternierenden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Hochballsituation.

Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird

Art. 13.2.1 Situation

Der Spieler A4 bewegt sich mit dem Ball über das Spielfeld, indem er ihn mit den Fußrasten vor sich her schiebt oder indem er ihn mit dem Kopf dribbelt.

Regelung

Wird der Ball absichtlich auf diese Art und Weise von A4 gespielt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

Berührt der Ball zufällig die Fußraste oder den Kopf des Spielers, so handelt es sich **nicht** um eine Regelübertretung.

Artikel 14 Ballkontrolle

Art. 14.3 Situation

Während A4 (mit Ball) auf den Korb zufährt, begeht er (A4) ein Foul an B4, und zwar

- a) bevor
- b) nachdem

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

Regelung

- a) B4 erhält keine Freiwürfe zugesprochen. Foul in Mannschaftsballkontrolle
- b) B4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Die Mannschaftsballkontrolle endet, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.

Art. 14.4.1 Situation 1

Spieler A4, 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.

Art. 14.4.1 Situation 2

Spieler A4 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.

Art. 14.4.1 Situation 3

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.

Art. 14.4.1 Situation 4

Spieler B4 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 B6.

Regelung

Regelübertretung durch B4.

Mannschaft A wird der Ball zum Einwurf von außen zuerkannt.

Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion

Art. 15.2 Kommentar 1

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 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.

Art. 15.2 Situation 1

A4 fährt in die Nähe des Korbes und erhält an den ausgestreckten Armen von B4 vorbei einen hüfthohen Pass.

B4 führt seine Arme sofort nach unten und verursacht Kontakt mit A4 in dem Augenblick, als A4 beginnt, seine Wurfhand nach oben zum Korb zu bewegen, jedoch nicht notwendigerweise mit der klassisch abgewinkelten Haltung des Handgelenks.

Regelung

Foul von B4. A4 werden zwei 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.

Art. 15.3 Kommentar

Die **kontinuierliche Bewegung** bei der Korbwurfaktion ist die Bewegung, die üblicherweise einem Wurf vorausgeht und Körper-, Arm- oder Handbewegungen 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).

Art. 15.3 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).

Art. 15.3 Situation 2

Der Spieler A5 fährt und / oder dribbelt in die begrenzte Zone, um einen Korbleger auszuführen. Während er noch in Bewegung ist, beendet A5 das Dribbling.

Er nimmt den Ball auf, um sich auf den Wurf vorzubereiten oder um einen letzten Schub durchzuführen. Dabei wird A5 von B4 gefoult.

- a) Die kontinuierliche Korbwurfbewegung von A5 wird nicht unterbrochen und der Wurf ist erfolgreich.
- b) A5 beendet beim Foul die Wurfbewegung, beginnt jedoch einen zweiten Versuch, der erfolgreich ist.

Regelung

- a) Der Korb zählt und A5 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. A5 erhält 2 Freiwürfe.

Art. 15.3 Situation 3

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat.

Nach dem Signal vollendet A4 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 A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. Interpretation zu Art. 10.4 Situation 1).

Art. 15.3 Situation 4

A5 beginnt einen Feldkorbversuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird der Mitspieler A4 von B4 gefoult.

Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. Der Wurfversuch von A5 ist erfolgreich.

Regelung

Der Feldkorb von A5 zählt. Zusätzlich erhält **A4** zwei Freiwürfe zugesprochen.

Art. 15.3 Situation 5

A4 beginnt einen Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, begeht A5 ein Offensivfoul an B4. Der Wurf von A4 ist erfolgreich.

Regelung

A5 wird ein Foul angeschrieben. Der Ball wird im Augenblick des Fouls zum toten Ball, daher kann der Korb nicht zählen.

Das Spiel wird mit Einwurf von außen für Mannschaft B nächst der Stelle des Fouls fortgesetzt (s. Art. 14.3).

Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung

Art. 16.2.1 Situation 1

Während eines Drei-Punkte-Korbwurf-Versuchs von A4 befinden (befindet) sich seine Vorderräder (sein Vorderrad) auf der Drei-Punkte-Linie.

Regelung

Legal. Die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen (darf) sich auf und auch jenseits der Drei-Punkte-Linie befinden.

Der Ball muss die Hand (Hände) von A4 verlassen haben, bevor die großen Räder die Drei-Punkte-Linie berühren, sonst können nur zwei Punkte erzielt werden.

Art. 16.2.1 Situation 2

A4 wird beim Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch von B4 an der Fußraste gefoult, die über die Linie hinaus in den Kreis ragt.

Regelung

B4 wird das Foul angeschrieben. Ist der Wurf erfolgreich, werden A4 die drei Punkte angeschrieben und er erhält zusätzlich einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden dem gefaulten Werfer drei Freiwürfe zugesprochen.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 16.2.5 Situation 1

Die Spieluhr steht auf 0:00.2 (2/10 Sekunden), als A4 nach einem Einwurf von A5 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.

Art. 16.2.5 Situation 2

Mit 0:00.2 (2/10 Sekunden) auf der Spieluhr tippt A4 den Ball nach Einwurf durch A5 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.

Weitere Informationen zu Artikel 16**Art. 16 Festlegung**

Fängt ein Spieler nach einem Einwurf oder dem Rebound nach einem letzten oder einzigen 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, entscheidet der 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.

Situation zu Art. 17.2.4 Festlegung

Mit 1:45 Sekunden auf der Spieluhr begeht B4 in der 4. Spielperiode ein unsportliches Foul an A4, der in seinem Rückfeld dribbelt. Team A nimmt eine Auszeit. Danach führt A4 zwei Freiwürfe aus, anschließend steht Team A der Ball zum Einwurf zu.

Regelung

Der Einwurf von Team A findet an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Team A erhält eine neue 24-Sekundenperiode.

Art. 17.3.1 Kommentar

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

Art. 17.3.2 Situation

Der Einwerfer A4 hat den Ball beim Einwurf zu A6 gepasst. Danach hindert B4 den Einwerfer A4 daran, auf das Spielfeld zurückzufahren, indem er auf seinem Platz gegenüber dem Einwerfer in der Nähe der Seitenlinie stehen bleibt.

A4 versucht, außerhalb des Feldes nach vorn zu fahren, um weiter vorn auf das Spielfeld zu gelangen. Doch B4 hindert ihn daran, indem er ihm auf dem Spielfeld parallel zur Seitenlinie folgt.

Regelung

Die Aktion von B4 entspricht nicht dem Geist des Spiels. B4 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. A4 muss erlaubt werden, an der Stelle auf das Spielfeld zu fahren, an der der Ball zur Verfügung gestellt wurde.

Art. 17.3.3 Situation 1

Als der Schiedsrichter den Ball an A4 zum Einwurf übergeben will, bemerkt er, dass A6 die begrenzte Zone **noch nicht** verlassen hat.

Regelung

Der Schiedsrichter fordert A6 auf, die begrenzte Zone zu verlassen, bevor er den Ball an A4 übergibt (präventives Schiedsrichtern).

Art. 17.3.3 Situation 2

Unmittelbar bevor der Schiedsrichter dem Spieler A4 den Ball zum Einwurf übergibt, fährt A6 in die begrenzte Zone.

Regelung

Regelübertretung durch A6. Einwurf für Mannschaft B an der gleichen Stelle, an der der Ball von A4 eingeworfen werden sollte.

Art. 17.3.3 Situation 3

Unmittelbar nach der Ballübergabe an den Einwerfer A4 fährt A6 in die begrenzte Zone. A4 ist noch in Ballbesitz.

Regelung

Legal. A6 darf in die begrenzte Zone fahren, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Weitere Informationen zu Artikel 17**Art. 17 Festlegung 1**

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 Ebene 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.

Beispiel zu Art. 17 Festlegung 1

A4 erhält den Ball zum Einwurf. Während er den Ball in den Händen (der Hand) hält, gerät er mit seinen Händen (seiner Hand) über das Spielfeld.

B4 greift sich den Ball oder er tippt ihn aus den Händen (aus der Hand) von A4, ohne dass er dabei irgendeinen physischen Kontakt mit A4 verursacht.

Regelung

B4 hat gegen die Einwurfregel verstoßen und dadurch die Wiederaufnahme des Spiels verzögert. B4 muss verwarnet werden. Diese Verwarnung wird Trainer B mitgeteilt und gilt für alle Spieler des Teams B für das restliche Spiel.

Jegliche Wiederholung einer solchen Aktion durch irgendeinen Spieler von Mannschaft B kann zu einem technischen Foul führen.

Art. 17 Festlegung 2

Beim Einwurf muss der Einwerfer den Ball zu einem Mannschaftsmitglied auf dem Spielfeld passen (nicht übergeben). Die Ballübergabe widerspricht der Intention des Einwurfs.

Beispiel zu Art. 17 Festlegung 2

Der Einwerfer A4 händigt A5, der sich auf dem Spielfeld befindet, den Ball aus.

Regelung

A4 hat gegen die Einwurfregeln verstoßen, da der Ball beim legalen Einwurf die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen muss.

Team B erhält den Ball zum Einwurf an der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignet hat.

Art. 17 Festlegung 3

Während eines Einwurfs darf kein anderer Spieler einen Teil seines Körpers (oder Rollstuhls) über der Begrenzungslinie haben, bevor der Ball über die Auslinie geworfen worden ist.

Beispiel 1 zu Artikel 17 Festlegung 3

Nach einer Regelübertretung hat A4 den Ball vom SR zum Einwurf erhalten. A4

- (a) legt den Ball (im Aus) auf den Boden, dort wird er von A5 aufgenommen
- (b) übergibt im Aus den Ball an A5.

Regelung

Es handelt sich um eine Regelübertretung von A5, da er seinen Körper über die Grenzliniebewegt hat, bevor der Ball von A4 über die Auslinie geworfen worden ist.

Beispiel 2 zu Artikel 17 Festlegung 3

Nach einem erfolgreichen Feldkorb bzw. einem erfolgreichen letzten Freiwurf von Team A erhält Team B eine Auszeit. Nach der Auszeit erhält B4 den Ball vom SR zum Einwurf an der Endlinie.

- (a) B4 legt den Ball (im Aus) auf den Boden, dort wird er von B5 aufgenommen
- (b) B4 übergibt im Aus den Ball an B5, der sich auch hinter der Endlinie befindet.

Regelung

Legal in beiden Fällen. Die einzige Beschränkung für Team B besteht darin, dass der Ball innerhalb von fünf Sekunden eingeworfen werden muss.

Artikel 17 Festlegung 4

Wird in den letzten beiden Minuten der 4. Spielperiode oder einer jeden Verlängerung der Mannschaft eine Auszeit gewährt, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dann erfolgt der Einwurf nach der Auszeit an der Einwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch, und zwar im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.

Der Einwerfer darf den Ball nur zu einem Mitspieler im Vorfeld einwerfen.

Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 4

In der letzten Spielminute der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Rückfeld. B4 tippt den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus.

An welcher Stelle erfolgt der Einwurf für Team A, wenn jetzt

- (a) Team B eine Auszeit gewährt wird?
- (b) Team A eine Auszeit gewährt wird?
- (c) wenn zuerst Team A eine Auszeit gewährt wird und unmittelbar danach Team B (oder umgekehrt)?

Regelung

Im Fall (a) erfolgt der Einwurf für Team A in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. In den Fällen (b) und (c) erfolgt der Einwurf von Team A an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 4

In der letzten Spielminute führt A4 zwei Freiwürfe aus. Beim 2. Freiwurf berührt A4 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der SR pfeift Regelübertretung.

Team B verlangt Auszeit.

An welcher Stelle erfolgt der Einwurf von Team B nach der Auszeit?

Regelung

Der Einwurf von Team B erfolgt an der Einwurflinie im Vorfeld von Team B, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch. Team B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 3 zu Art. 17 Festlegung 4

Während der letzten 2 Spielminuten dribbelt A4 seit 6 Sekunden in seinem Rückfeld, als

- (a) B4 den Ball ins Aus tippt.
- (b) B4 das 3. Foul für Team B in dieser Spielperiode begeht.

Team A wird nun eine Auszeit gewährt.

Nach der Auszeit führt Team A den Einwurf an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A aus, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

Regelung: In beiden Fällen verbleiben Team A noch 18 Sek. auf der 24-Sekunden-Uhr.

Beispiel 4 zu Art. 17 Festlegung 4

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld. B3 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B4 tippt nun den Ball ins Aus (Rückfeld von Team A), während noch

- (a) sechs (6) Sekunden
- (b) siebzehn (17) Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A einen Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld, gegenüber dem Anschreibertisch.

Regelung: Team A verbleiben in beiden Fällen nur die auf der 24-Sekundenuhr angezeigten Sekunden, im Fall (a) noch 6 Sekunden, im Fall (b) noch 17 Sekunden.

Beispiel 5 zu Art. 17 Festlegung 4

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld. B3 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B4 begeht nun im Rückfeld von Team A das 3. Teamfoul von Team B, während noch

- (a) sechs (6) Sekunden
- (b) siebzehn (17) Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A einen Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld, gegenüber dem Anschreibertisch.

Regelung: Bei Wiederaufnahme des Spiels verbleiben Team A im Fall (a) noch 14 Sekunden und im Fall (b) noch 17 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr.

Beispiel 6 zu Art. 17 Festlegung 4

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode ist Team A seit 5 Sekunden in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als A4 und B4 in eine gewalttätige Situation verwickelt werden. A4 und B4 werden disqualifiziert. Die Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und Team A wird der Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch zugesprochen. Vor Ausführung des Einwurfs wird Coach A eine Auszeit gewährt. Wo wird der Einwurf für Team A ausgeführt?

Regelung

Der Einwurf wird an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, und zwar mit der noch verbleibenden Zeit auf der 24-Sekundenuhr, in diesem Fall mit 19 Sekunden.

Art. 17 Festlegung 5

Außer den in Art. 17.2.3 aufgeführten Situationen gibt es weitere, bei denen der Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch erfolgt.

Beispiel zu Art. 17 Festlegung 5

- (a) Ein Einwerfer begeht beim Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelverletzung und der Ball wird daraufhin der Gegenmannschaft an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zugesprochen.

- (b) Bei einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften disqualifiziert und es sind keine weiteren Foulstrafen auszuführen. Das Spiel wurde gestoppt, als eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand. Dann erfolgt der Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Regelung: In den beiden oben beschriebenen Situationen kann der Einwerfer den Ball sowohl in sein Vorfeld als auch in sein Rückfeld einwerfen.

Artikel 17 Festlegung 6

Bei einem Einwurf können sich folgende Situationen ereignen:

- (a) Der Ball wird zwischen Ring und Brett eingeklemmt.
(b) Der Ball wird absichtlich gegen den Ring geworfen, um eine neue 24-Sekunden-Periode zu erhalten.

Diese Situationen werden wie folgt geregelt:

Beispiel 1 zu Artikel 17 Festlegung 6

Der Einwerfer A4 passt den Ball gegen das Brett. Dabei wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt.

Regelung

Es handelt sich um eine Hochballsituation. Das Spiel wird gemäß der Regelung des alternierenden Ballbesitzes fortgesetzt.

Steht Team A der Ball zu, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt.

Beispiel 2 zu Artikel 17 Festlegung 6

Mit verbleibenden 5 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr passt der Einwerfer A4 den Ball zum Korb, wo er den Ring berührt.

Regelung

Der 24-Sekundenzeitnehmer darf die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückstellen, da die Spieluhr noch nicht gestartet wurde. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Artikel 19 Spielerwechsel

Art. 19.2.2 Situation

Spieler 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

Art. 19.3.2 Situation

A9 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.

Art. 19.3.4 Situation

Der Schiedsrichter hat B9 das Zeichen gegeben, zum Wechsel gegen B4 auf das Spielfeld zu fahren. Während sich B4 zur Seitenlinie bewegt, erhält er ein technisches Foul. Wie wird dieses Foul bestraft?

Regelung

In dem Augenblick, in dem der Auswechselspieler B9 vom Schiedsrichter aufgefordert wird, auf das Spielfeld zu fahren, wird B4 zum Ersatzspieler.

Das Foul von B4 wird daher dem Trainer von Mannschaft B angeschrieben ("B").
Spielfortsetzung: Zwei Freiwürfe für Mannschaft A zuzüglich Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

Art. 19.3.8 Situation

Die Spieler A9 und A10 fahren zum Anschreibertisch, um einen Spielerwechsel anzumelden. Die nächste Gelegenheit zur Durchführung eines Wechsels ergibt sich, als B4 ein Foul an A4 begeht, der allerdings nun zwei Freiwürfe auszuführen hat.

Spieler A9 weist darauf hin, dass er gegen A4 eingewechselt werden sollte und dass er und A10 gemeinsam wechseln müssen, um keinen Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel zu begehen.

Regelung

Muss ein Freierwerfer gemäß Artikel 19.3.8 ersetzt werden, dann sind mehrere Wechsel für den Freierwerfer und die Mannschaft, welche die Freiwürfe ausführt, erlaubt. Die gegnerische Mannschaft darf dann maximal ebenso viele Spieler wechseln.

Art. 19.3.8 Kommentar

Falls in einer Freiwurfsituation der Freierwerfer 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).

Art. 19.3.9 Situation

A4 hat den ersten von zwei Freiwürfen ausgeführt. Bevor er den zweiten wirft, wird gegen A6 ein technisches Foul gepfiffen. Danach führt A4 den 2. Freiwurf aus. Ist es Mannschaft B erlaubt, vor Ausführung der beiden Freiwürfe für das technische Foul, das gegen A6 verhängt wurde, einen angemeldeten Spielerwechsel durchzuführen?

Regelung: Ja.

Art. 19.3.10 Kommentar

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 Anschreiber und bezeichnet den Spieler, für den er eingewechselt werden soll.

Die Gesamtpunktzahl der wechselnden Mannschaft wird vom Klassifizierer bzw. Anschreiberassistenten 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 Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter darüber informiert, indem er sein Signal betätigt, und zwar

- a) sobald die Spielphase beendet ist, falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.
- b) 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.

Weitere Informationen zu Art. 19

Art. 19 Festlegung 1

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.

Beispiel 1 zu Art. 19 Festlegung 1

Nachdem der Ball beim Hochball zu Spielbeginn die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, begeht einer der am Hochball beteiligten Spieler eine Regelübertretung und der Ball wird Team B zum Einwurf zugesprochen. In diesem Augenblick beantragt einer der beiden Trainer eine Auszeit bzw. einen Spielerwechsel.

Regelung

Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit bzw. Spielerwechsel nicht gewährt werden, weil die Spieluhr noch nicht gestartet wurde.

Beispiel 2 zu Art. 19 Festlegung 1

Ungefähr zur gleichen Zeit, als das Signal zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung (nicht zum Ende des Spiels) ertönt, wird ein Foul gepfiffen und A4 werden 2 Freiwürfe zuerkannt.

In diesem Augenblick beantragt einer der beiden Trainer

- (a) eine Auszeit.
- (b) einen Spielerwechsel.

Regelung

- (a) Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, weil die Spielzeit der Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.
- (b) Ein Spielerwechsel kann erst gewährt werden, wenn die Freiwurfstrafe ausgeführt ist und die anschließende Spielpause begonnen hat.

Art. 19 Festlegung 2

Wenn das Signal der 24-Sekunden-Uhr ertönt, während der Ball während eines Feldkorbwurfs in der Luft ist, dann stoppt das 24-Sekunden-Signal nicht die Spieluhr. Ist der Wurf erfolgreich, entsteht unter Umständen eine Auszeit-oder Wechselmöglichkeit für eine oder beide Mannschaften.

Beispiel zu Art. 19 Festlegung 2

Bei einem Feldkorbwurf ist der Ball in der Luft, als das Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr ertönt. Der Ball geht anschließend in den Korb.

In diesem Augenblick

- (a) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) eine Auszeit.
- (b) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) Spielerwechsel.

Regelung

- (a) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat eine Auszeitmöglichkeit; dadurch entsteht auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften. Nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, kann die andere Mannschaft anschließend ebenfalls eine Auszeit nehmen.
- (b) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat die Möglichkeit zum Spielerwechsel, und das nur in den letzten zwei Minuten einer Spielperiode oder Verlängerung. Führt diese Mannschaft einen Spielerwechsel durch, kann die andere Mannschaft ebenfalls Spielerwechsel durchführen und beide Mannschaften können eine Auszeit nehmen.

Art. 19 Festlegung 3

Wird der Antrag auf Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfs) gestellt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, dann entsteht eine Wechselsituation für beide Teams, falls

- (a) der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder
- (b) auf den letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf an der Mittellinie erfolgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

Beispiel 1 zu Art. 19 Festlegung 3

A4 stehen zwei Freiwürfe zu. Team A (oder Team B) meldet Auszeit oder Spielerwechsel an, und zwar

- (a) bevor der Ball dem Freiwurfer A4 zur Verfügung steht.
- (b) nach dem ersten Freiwurfversuch.
- (c) nach dem zweiten und letzten (erfolgreichen) Freiwurf, jedoch bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- (d) nach dem zweiten und letzten (erfolgreichen) Freiwurf, jedoch nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Kann Auszeit bzw. Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, wann?

Regelung

- (a) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem 1. Freiwurf.
- (b) Auszeit / Spielerwechsel wird gewährt, und zwar nach dem letzten Freiwurf, falls er erfolgreich ist.
- (c) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem Einwurf.
- (d) Auszeit / Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

Beispiel 2 zu Art. 19 Festlegung 3

A4 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurfversuch wird eine Auszeit bzw. ein Spielerwechsel von Team A oder von Team B angemeldet.

In welcher der folgenden Situationen wird die Auszeit bzw. der Spielerwechsel gewährt, und wenn ja, wann?

Beim letzten Freiwurfversuch von A4

- (a) springt der Ball vom Ring zurück und das Spiel geht weiter.
- (b) geht der Ball in den Korb.
- (c) berührt der Ball weder den Ring nicht noch geht er in den Korb.
- (d) berührt A4 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der Regelverstoß wird gepfiffen.
- (e) verfehlt der Ball den Ring, jedoch ist B4 in die Zone gefahren, bevor der Ball die Hand von A4 verlassen hat. Die Regelübertretung wird gepfiffen und der Freiwurf von A4 ist nicht erfolgreich.

Regelung

- (a) Auszeit / Spielerwechsel wird nicht gewährt.
- (b), (c) und (d) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt.
- (e) A4 erhält einen Ersatzfreiwurf. Falls dieser erfolgreich ist, wird die Auszeit bzw. der Spielerwechsel sofort gewährt.

Art.19 Festlegung 4

Wird nach Beantragung einer Auszeit ein Foul (gegen eines der beiden Teams) gepfiffen, kann die Auszeit erst beginnen, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters (bezüglich des Fouls) mit dem Kampfgericht abgeschlossen ist.

Falls es sich bei dem Foul um das 5. Foul eines Spielers handelte, schließt die Kommunikation des Schiedsrichters auch den Wechselprozess ein.

Ist der Wechsel abgeschlossen, beginnt die Auszeit, sobald der Schiedsrichter gepfiffen hat und dazu das Auszeithandzeichen gegeben hat.

Beispiel 1 zu Art.19 Festlegung 4

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht B4 sein 5. Foul.

Regelung

Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters mit dem Kampfgericht bezüglich des Fouls abgeschlossen ist und der Ersatzspieler für B4 das Spielfeld betreten hat.

Beispiel 2 zu Art.19 Festlegung 4

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht irgendein Spieler ein Foul.

Regelung

Die Mannschaften können sich in ihren Mannschaftsbankbereich begeben, wenn sie wissen, dass eine Auszeit beantragt worden ist, auch wenn formal die Auszeit noch nicht begonnen hat.

Art. 19 Festlegung 5

Entdecken die Schiedsrichter, dass mehr als fünf Spieler derselben Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, muss der Fehler so schnell wie möglich korrigiert werden, ohne dabei die Gegenmannschaft zu benachteiligen.

Geht man davon aus, dass Kampfgericht und Schiedsrichter korrekt gearbeitet haben, dann muss ein Spieler illegal das Spielfeld betreten haben oder auf dem Spielfeld geblieben sein.

Die Schiedsrichter müssen deshalb dafür sorgen, dass einer der Spieler sofort das Feld verlässt.

Der betreffende Trainer erhält ein technisches Foul ("B"). Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass der Wechsel korrekt durchgeführt wird und dass der ausgewechselte Spieler sofort nach dem Wechsel das Feld verlässt.

Beispiel zu Art. 19 Festlegung 5

Während des laufenden Spiels wird festgestellt, dass Mannschaft A mit mehr als fünf Spielern auf dem Feld ist. Bei Entdeckung des Fehlers hat

- (a) Team B (mit 5 Spielern) die Ballkontrolle.
- (b) Team A (mit mehr als 5 Spielern) die Ballkontrolle.

Regelung

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, es sei denn, Team B würde dadurch benachteiligt. Der Spieler, der illegal das Spielfeld als 6. Spieler betreten oder nicht verlassen hat, muss das Spielfeld verlassen. Trainer A erhält ein TF ("B"-Foul).
- (b) Das Spiel wird sofort unterbrochen. Der Spieler, der illegal das Spielfeld betreten hat oder illegal auf dem Spielfeld geblieben ist, muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer von Team A wird ein technisches Foul ("B") verhängt.

Art. 19 Festlegung 6

Nachdem entdeckt worden ist, dass Team A mit mehr als 5 Spielern auf dem Feld ist, wird auch festgestellt, dass Punkte erzielt wurden und ein Foul von A5 begangen wurde, der illegal am Spiel mitgewirkt hat.

Alle erzielten Punkte bleiben gültig, ebenfalls alle Fouls, die an oder von A5 begangen wurden. Sie werden als Spielerfouls gewertet.

Beispiel zu Art. 19 Festlegung 6

Die Schiedsrichter realisieren, dass A6 auf dem Spielfeld als 6. Spieler des Teams A mitwirkt. Das Spiel wird unterbrochen,

- (a) nachdem A6 ein Offensivfoul begangen hat.
- (b) nachdem A6 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem B4 den erfolglosen Werfer A6 gefoult hat.

Regelung

- (a) Das Foul wird A6 als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- (b) Der Feldkorb von A6 zählt.
- (c) Die Freiwürfe, die sich aus dem Foul von B4 ergeben, werden von irgendeinem Spieler des Teams A ausgeführt, der sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befand. Der Freierwerfer wird vom Trainer bestimmt.

Art. 19 Festlegung 7

Die Artikel 18 und 19 legen fest, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und endet.

Trainer, die einen Wechsel oder eine Auszeit benötigen, müssen diese Regeln kennen und einen entsprechenden Antrag zum richtigen Zeitpunkt stellen, sonst werden Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht sofort gewährt.

Beispiel zu Art. 19 Festlegung 7

Eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit ist gerade vorbei, als der Trainer zum Anschreibertisch eilt und laut einen Spielerwechsel / eine Auszeit beantragt.

Der Anschreiber reagiert irrtümlich und betätigt das Anschreibersignal.

Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

Regelung

Auf Grund der Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter entsteht ein toter Ball und die Spieluhr bleibt stehen.

Daraus entsteht normalerweise eine Spielerwechsel- bzw. Auszeitsituation.

Da jedoch der Antrag zu spät kam, wird der Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht gewährt. Das Spiel wird sofort wieder aufgenommen.

Artikel 19 Festlegung 8

Jede Auszeit soll eine Minute dauern. Die Mannschaften müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen und die Teams auf das Spielfeld gewunken hat.

Manchmal dehnt ein Team die Auszeit über die erlaubte eine Minute aus. Damit gewinnt die Mannschaft einen Vorteil bzw. sie verzögert das Spiel.

Das Team muss von einem SR verwarnet werden.

Beachtet das Team die Verwarnung nicht, wird ihr eine Auszeit angerechnet. Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann dessen Trainer wegen Spielverzögerung mit einem TF ("C"-Foul) bestraft werden.

Beispiel zu Artikel 19 Festlegung 8

Eine Auszeitperiode endet und der SR winkt Team A auf das Spielfeld zurück. Trainer A fährt fort, sein Team, das im Mannschaftsbankbereich bleibt, zu instruieren.

Der SR fordert noch einmal das Team A zur Rückkehr auf das Spielfeld auf.

(a) Team A kommt schließlich auf das Spielfeld zurück.

(b) Team A bleibt weiter im Mannschaftsbankbereich.

Regelung

(a) Nachdem das Team beginnt, auf das Spielfeld zurückzukehren, verwarnet der SR den Trainer und teilt ihm mit, dass im Wiederholungsfall dem Team eine Auszeit angerechnet wird.

(b) Team A wird ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Steht keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen den Trainer ein TF ("C"-Foul) verhängt.

Artikel 23 Spieler im Aus und Ball im Aus

Art. 23.2.1 Situation

Spieler A4 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 B4 springt und von dort ins Aus geht.

Regelung

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

Art. 23.2.4 Situation

Spieler A4 gelingt es, einen Ball unter Kontrolle zu bringen, der auf die Auslinie zurollt. Dabei droht A4 durch den Schwung der Bewegung ins Aus zu geraten. Er wirft den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, 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.

Art. 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 auch 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.

Artikel 24 Dribbling

Art. 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.

Art. 24.1.1 Situation 2

A4 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 A4 dribbeln, passen oder auf den Korb werfen.

Begründung

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).

Artikel 25 Schubfehler (3 Schübe)

Art. 25.1.1 Situation 1

Spieler A4 hat zwei Schübe durchgeführt, danach beginnt er mit dem Dribbling. Unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, jedoch bevor er den Boden berührt, führt A4 einen zusätzlichen Schub durch.

Regelung

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

Art. 25.1.1 Situation 2

A4 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.

Regelung: Schubfehler

Art. 25.1.1 Situation 3

Der Flügelspieler A4 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 zweiten und dritten Schub eine relativ lange Pause liegt.

Art. 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 zwei Schüben nach vorn.

Regelung: Schubfehler

Art. 25.1.2 Situation

Der Spieler A4, der sich in Ballkontrolle befindet, hat zwei 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.

Artikel 26**Drei Sekunden****Art. 26.1.2 Situation 1**

Spieler A4 befindet sich länger als drei Sekunden in der begrenzten Zone, weil er von Spielern der Mannschaft B am Verlassen der Zone gehindert wird.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A4 sich bemüht, die Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Art. 26.1.2 Situation 2

A4 befindet sich schon zwei Sekunden in der begrenzten Zone, dann beginnt er, hinauszufahren. Nach drei Sekunden berühren seine großen Räder noch die begrenzte Zone.

Regelung

Kein Schiedsrichterpfiff, solange A4 keinen Pass erhält bzw. solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Art. 26.1.2 Situation 3

Spieler A4 hält sich länger als drei Sekunden in der begrenzten Zone auf, weil sich sein Rollstuhl mit dem seines Gegenspielers B4 verhakt hat.

Regelung

Keine Regelübertretung, solange A4 sich bemüht, die begrenzte Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

Artikel 28**8 Sekunden****Art. 28 Kommentar**

Im Rollstuhlbasketball endet das Dribbling, wenn ein Spieler die Kontrolle über einen belebten Ball verliert.

Art. 28.1.1 Festlegung

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

Art. 28.1.1 Situation 1

Der Einwurf von A4 im Rückfeld wird von A5 berührt und rollt dann auf dem Boden.

Regelung

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

Art. 28.1.1 Situation 2

Der von A4 in seinem Rückfeld eingeworfene Ball prallt vom Rollstuhl von B4 ab und rollt auf dem Boden.

Regelung

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

Art. 28.1.2 Festlegung

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

- (a) den Ball auf den Boden des Vorfelds prellt oder
- (b) den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder
- (c) den Ball auf den Schoß legt.

Ein Spieler (ohne Ball) befindet sich in seinem Vorfeld, wenn sowohl alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

Art. 28.1.2 Situation 1

A4 (kein Dribbler) steht mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie. Er erhält den Ball von A5, der sich im Rückfeld befindet. A4 passt dann den Ball zurück zu A5, der sich immer noch im Rückfeld befindet.

Regelung

Legal, da A4 sich noch im Rückfeld befindet. Die 8 Sekunden laufen weiter.

Art. 28.1.2 Situation 2

Der Dribbler A5 dribbelt in seinem Rückfeld und beendet das Dribbling, während er sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet.

Dann passt A5 den Ball zu A4, der sich noch im Rückfeld befindet.

Regelung

Das ist legal, da sich A5 noch im Rückfeld befindet. Die 8 Sekunden laufen weiter.

Art. 28.1.2 Situation 3

Bei seinem Dribbling aus dem Rückfeld befindet sich A4 mit einem großen Rad und einer Überkipprolle im Vorfeld (nicht mit beiden großen Rädern).

Er passt nun den Ball zu einem Mitspieler A5, der sich mit seinem Rollstuhl auch über der Mittellinie befindet. A5 dribbelt dann in sein Rückfeld.

Regelung

Das ist legal, denn beide Spieler befinden sich noch im Rückfeld. Die 8 Sekunden laufen weiter.

28.1.2 Situation 4

A4 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 den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird.
- c) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Rückfeld befinden, jedoch der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.
- d) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird und er dann mit allen Rädern wieder in sein Rückfeld fährt.

Regelung

Alle Aktionen sind legal, in allen Fällen bleibt der Dribbler A4 kontinuierlich in seinem Rückfeld. Die 8 Sekunden laufen weiter.

Art. 28.1.2 Situation 5

Der Ball liegt auf dem Schoß von A5, 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 den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

Art. 28.1.4 Situation

Kurz vor Ende der Acht-Sekunden-Periode passt A4 aus seinem Rückfeld den Ball ins Vorfeld, wo der Ball vor Ende der acht Sekunden zufällig den Gegenspieler B4 berührt, von dem der Ball zu A6, der sich in seinem Rückfeld befindet, zurückspringt.

Erhält Team A eine neue Acht-Sekunden-Periode?

Regelung: Ja

Begründung

Der Ball befindet sich im Vorfeld, sobald er dort den Boden, einen Spieler oder einen Schiedsrichter berührt. Daher gibt es neue acht Sekunden für Mannschaft A.

Art. 28.1.4 Kommentar

Wenn der Spieler eines Teams, das die Ballkontrolle in seinem Rückfeld hat, absichtlich den Ball so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld wirft, dass der Ball zurück ins Rückfeld springt, so wird die 8-Sekunden-Periode mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt.

Weitere Informationen zu Art. 28

Art. 28 Festlegung 1

Die Anwendung der 8-Sekunden-Regel beruht allein auf dem individuellen Zählen der 8 Sekunden durch einen Schiedsrichter.

Im Fall einer Diskrepanz zwischen dem Zählen des Schiedsrichters und der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr hat die Entscheidung des Schiedsrichters Vorrang.

Beispiel zu Art. 28 Festlegung 1

A4 dribbelt den Ball in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter die Übertretung der Acht-Sekunden-Regel pfeift.

Das Display der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr zeigt an, dass erst sieben Sekunden vorbei sind.

Regelung

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt. Nur der Schiedsrichter hat das Recht, darüber zu entscheiden, wann die Acht-Sekunden-Periode beendet ist.

Art. 28 Festlegung 2

Wenn das Zählen der 8 Sekunden im Rückfeld durch eine Hochballsituation gestoppt wird, aus der sich ein alternierender Einwurf für die Mannschaft ergibt, die die Ballkontrolle hatte, dann verbleiben dieser Mannschaft nur noch die restlichen Sekunden der 8-Sekundenperiode.

Beispiel zu Art. 28 Festlegung 2

Mannschaft A hat schon fünf Sekunden die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als eine Hochballsituation entsteht. Die Schiedsrichter stellen fest, dass Team A der nächste alternierende Ballbesitz zusteht.

Regelung

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

Artikel 29 Vierundzwanzig Sekunden

Art. 29.2.1 Festlegung 1

Bei einem Einwurf startet die 24-Sekundenuhr, sobald der Ball auf dem Spielfeld irgendeinen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird und das Team des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt.

Art. 29.2.1 Situation 1

Nach einem Korberfolg von Team B wird der Einwurf von A4 zuerst von B4 abgelenkt und dann von A5. Dabei erlangt kein Spieler die Ballkontrolle auf dem Spielfeld.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr startet bei der Ballberührung durch B4.

Art. 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 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.

Art. 29.2.1 Festlegung 3

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

Wird ein 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
- Stehen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 2

Es sind in der 4. Spielperiode noch 1 Minute und 45 Sekunden zu spielen. A4 dribbelt den Ball 5 Sekunden lang in seinem Rückfeld, als B4 absichtlich den Ball mit seinem Fuß oder Rollstuhl ablenkt.

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt noch 19 Sekunden an. Dann wird Team A eine Auszeit gewährt. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A an der Einwurflinie im Vorfeld gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 3

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B4 gefoult wird. Es stehen noch 18 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Festlegung 4

Die 24-Sekunden-Uhr 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.
- ◆ Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

Art. 29.2.1 Situation 4

A4 dribbelt in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ablenkt, der dann neben dem Rückfeld von Team A ins Aus geht. Auf der 24-Sekunden-Uhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff.

Art. 29.2.1 Situation 5

A4 dribbelt in seinem Vorfeld, als das Spiel auf Grund einer Verletzung von A5 gestoppt wird. Auf der 24-Sekunden-Uhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff.

Art. 29.2.1 Situation 6

A4 dribbelt in seinem Rückfeld, als B4 ein unsportliches Foul an A5 begeht. Es verbleiben noch 19 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. Das Spiel wird nach der Ausführung der beiden Freiwürfe mit Einwurf für Team A an der Mittellinie fortgesetzt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 7

Als Team A in Ballbesitz ist und noch 5 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr stehen, wird in der begrenzten Zone von Team B ein Doppelfoul gegen A4 und B4 gepfiffen. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Team A in dessen Vorfeld fortgeführt.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 14 Sekunden zurückgesetzt (s. Art. 50.3). Es verbleiben nur die restlichen 5 Sekunden (Doppelfoul mit nachfolgendem Einwurf für die angreifende Mannschaft).

Art. 29.2.1 Situation 8

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 8 Sekunden, als ein Liftingfoul gegen B4 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Das Liftingfoul wird mit Einwurf für Team A bestraft.

Regelung

Einwurf für Team A im Vorfeld, die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Art. 29.2.1 Situation 9

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 15 Sekunden, als ein Liftingfoul gegen B4 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Das Liftingfoul wird mit Einwurf für Team A bestraft.

Regelung

Einwurf für Team A im Vorfeld, die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt. Mannschaft A verbleiben noch 15 Sekunden für den Angriff.

Weitere Informationen zu Art. 29**Art. 29 Festlegung 1**

Wird gegen Ende der 24-Sekunden-Periode der Ball auf den Korb geworfen und das 24-Sekunden-Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist und der Ball geht danach an Korb und Ring vorbei, so handelt es sich um eine Regelübertretung, es sei denn, die Gegenmannschaft erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle.

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf zugesprochen, und zwar nächst der Stelle, an der der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat, außer direkt hinter dem Brett.

Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 1

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal ertönt.

Der Ball berührt das Brett und rollt danach über den Boden, wo er von B6 und dann von A6 berührt wird und letztlich von B7 unter Kontrolle gebracht wird.

Regelung

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

Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 1

Ein Korbwurf von A5 trifft das Brett, verfehlt aber den Ring.

Beim Rebound wird der Ball von B5 berührt, aber nicht kontrolliert, danach gewinnt A5 die Ballkontrolle.

In diesem Augenblick ertönt das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal.

Regelung

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

Beispiel 3 zu Art. 29 Festlegung 1

Gegen Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode wirft A4 auf den Korb und wird von B4 legal geblockt. Dann ertönt das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal. Nach dem Signal wird A4 von B4 gefoult.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel.

Das Foul von B4 wird nicht beachtet, es sei denn es handelt sich um ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

Beispiel 4 zu Art. 29 Festlegung 1

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal ertönt.

Der Ball geht am Ring vorbei, danach entsteht Halteball zwischen A5 und B5, der sofort gepfiffen wird.

Regelung

Es handelt sich um eine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel durch Team A.

Mannschaft B hat nicht sofort und klar beim Rebound die Ballkontrolle gewonnen.

Artikel 29 Festlegung 2

Ertönt das 24-Sekunden-Signal 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.

Beispiel zu Art. 29 Festlegung 2

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode passt A4 zu A5, der den Ball aber nicht fangen kann.

Beide Spieler befinden sich in ihrem Vorfeld. Der Ball rollt in das Rückfeld von Mannschaft A.

Bevor B4 den Ball aufnehmen und frei zum Korb ziehen kann, ertönt das 24-Sekunden-Signal.

Regelung

Wenn B4 sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Art. 29 Festlegung 3

Erhält diejenige Mannschaft einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz, die zuvor in Ballkontrolle war, bleibt ihr nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr, die ihr bei Entstehen der Hochballsituation noch zur Verfügung stand.

Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 3

Team A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch 10 Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr, als ein Halteball entsteht.

Der nächste alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A
- (b) Team B

Regelung

- (a) Team A verbleiben für den nächsten Angriff nur noch 10 Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr.
- (b) Team B erhält eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode.

Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 3

Team A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch zehn Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr, als der Ball ins Aus geht.

Die Schiedsrichter sind sich nicht einig, ob A4 oder B4 den Ball zuletzt berührt hat, bevor er ins Aus ging oder sie können nicht feststellen, welcher Spieler den Ball zuletzt berührte, bevor er ins Aus ging.

Der alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A
- (b) Team B

Regelung

- (a) Team A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage.
- (b) Team B erhält eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode.

Art. 29 Festlegung 4

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 24-Sekunden-Uhr Folgendes:

Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern von der verbleibenden Zeit aus gestartet.

Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 4

Verteidiger B4 verursacht im Vorfeld von Mannschaft A einen Ausball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 8 Sekunden an.

Regelung

Mannschaft A verbleiben nach dem Einwurf nur noch 8 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 4

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld und wird von B4 gefoult (zweites Mannschaftsfoul). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 3 Sekunden an.

Regelung

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Beispiel 3 zu Art. 29 Festlegung 4

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld. Bei noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, weil sich

- a) A4
 - b) B4
- verletzt hat.

Regelung

Mannschaft A verbleiben noch

- a) 4 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 4 zu Art. 29 Festlegung 4

Als der Ball nach einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, wird gegen A5 und B5 ein Doppelfoul verhängt. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 6 Sekunden an. Der Ball geht nicht in den Korb. Mannschaft A steht der nächste Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu.

Regelung

Mannschaft A verbleiben noch 6 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 5 zu Art. 29 Festlegung 4

A4 dribbelt den Ball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 5 Sekunden an, als zuerst gegen B4 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 in der 24-Sekunden-Periode verbleiben.

Beispiel 6 zu Art. 29 Festlegung 4

Bei noch

- a) 16 Sekunden
- b) 12 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr berührt B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß bzw. B4 faustet den Ball.

Regelung

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

- a) 16 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 7 zu Art. 29 Festlegung 4

Während eines Einwurfs von A4 (in seinem Vorfeld) hält B4 seine Arme über die Grenzlinie. Bei noch

- a) 19 Sekunden
- b) 11 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A4 den Ball ein. Der Ball wird von B4 geblockt.

Regelung

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

- a) 19 Sekunden
- b) 14 Sekunden

in der 24-Sekunden-Periode.

Beispiel 8 zu Art. 29 Festlegung 4

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B4 unsportlich gefoult wird. Die 24-Sekundenuhr zeigt noch 6 Sekunden an.

Regelung

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe getroffen werden oder nicht, erhält Mannschaft A einen Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit neuen 24 Sekunden. Das gilt auch bei einem technischen oder disqualifizierenden Foul.

Art. 29 Festlegung 5

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 Rückstellen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 5

In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt Ballkontrolle und dribbelt den Ball 20 Sekunden lang.

Das Spiel wird von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen unterbrochen:

- a) Die Spieluhr oder die 24-Sekunden-Uhr fällt aus bzw. kann nicht gestartet werden.
- b) Eine Getränkeflasche wird auf das Spielfeld geworfen.
- c) Die 24-Sekunden-Uhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung

In allen drei Fällen erhält Mannschaft A den Einwurf mit nur noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, da Mannschaft B durch ein Zurücksetzen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt würde.

Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 5

Nach einem Korbwurf von A4 wird der vom Ring wegspringende Ball von A5 gefangen. Neun Sekunden später ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

Regelung

Mannschaft A wäre benachteiligt, wenn auf eine 24-Sekunden-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar und dem 24-Sekunden-Zeitnehmer setzen die Schiedsrichter das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von 15 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fort.

Art. 29 Festlegung 6

Wenn der angreifenden Mannschaft oder einer Verlängerung ein Einwurf als Folge eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls zuerkannt wird, wird dieser Einwurf immer an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt. Die 24-Sekundenuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, und zwar unabhängig davon, ob der angreifenden Mannschaft in dieser Situation eine Auszeit gewährt wird oder nicht.

Beispiel zu Art. 29 Festlegung 6

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld und es verbleiben noch 6 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr, als

- (a) B4 ein unsportliches Foul begeht
- (b) Coach B ein technisches Foul begeht.

Nun wird entweder Coach A oder Coach B eine Auszeit gewährt.

Regelung

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe verwandelt werden oder nicht und unabhängig davon, ob Coach A oder Coach B die Auszeit beantragt hat, der Einwurf für Team A findet an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Außerdem erhält Team A eine neue 24-Sekundenperiode.

Artikel 30 Rückspiel

Art. 30.1.2 Situation 1

Der Spieler A4, der sich in seinem Vorfeld befindet, fängt einen Pass von A5.

Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren (berührt) seine (sein) Vorderräder (Vorderrad) die Mittellinie.

Regelung

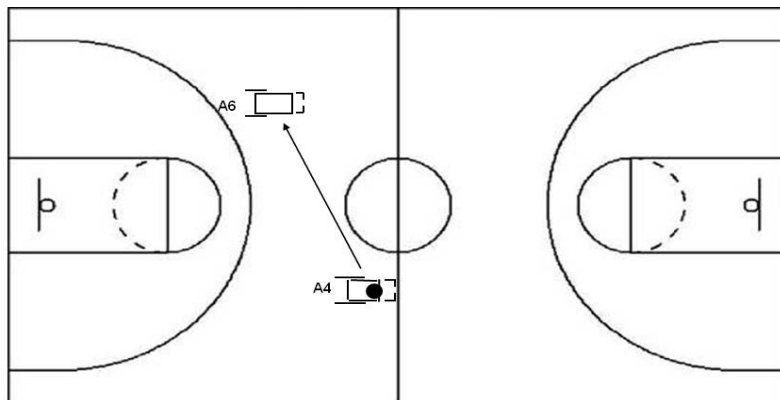
Regelübertretung von A4, der Ball wurde ins Rückfeld gespielt. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds (Art. 28.1.1). Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

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

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

Art. 30.1.2 Situation 2

Spieler A4, der sich im Rückfeld befindet, berührt mit seinen Vorderrädern bzw. seinem Vorderrad die Mittellinie und passt den Ball zu A6, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.



Regelung

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

Art. 30.1.2 Situation 3

Während sich die Vorderräder (das Vorderrad) von A4 im Vorfeld und die großen Räder im Rückfeld befinden, erhält er einen Pass von A5.

Sein Mitspieler A6 befindet sich mit drei Rädern im Vorfeld und mit einem Rad berührt er die Mittellinie. A4 passt den Ball zu A6.

Regelung

Legal. A4 und A6 befinden sich noch im Rückfeld.

Art. 30.1.2 Situation 4

Spieler A4 befindet sich mit Ball in Zwitterstellung über der Mittellinie, mit zwei Rädern im Vorfeld und mit zwei Rädern im Rückfeld. Er passt zu A5, der sich im Rückfeld befindet.

Regelung Legal. A4 war befand sich noch im Rückfeld, als er den Ball zu A5 passte.

Weitere Informationen zu Artikel 30 / Rückspiel**Festlegung**

Der Ball geht **illegal** in das Rückfeld von Team A, wenn ein A-Spieler, der sich seinem Vorfeld befindet, verursacht, dass der Ball den Boden im Rückfeld berührt und wenn danach ein A-Spieler den Ball als Erster berührt, gleichgültig ob er sich im Rückfeld oder im Vorfeld befindet. Es ist dagegen **legal**, wenn ein A-Spieler, der sich in seinem Rückfeld befindet, verursacht, dass der Ball den Boden des Vorfeldes berührt und anschließend ein A-Spieler der Erste ist, der diesen Ball entweder im Vorfeld oder im Rückfeld berührt.

Beispiel 1 zu Artikel 30 Festlegung

A4 befindet sich im Vorfeld nahe der Mittellinie und spielt den Ball mit einem Bodenpass zu A4, der sich ebenfalls im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie befindet. Bei diesem Bodenpass berührt der Ball das Rückfeld, bevor er A5 berührt.

Regelung: Regelübertretung, es handelt sich um ein Rückspiel.

Beispiel 2 zu Artikel 30 Festlegung

A4 befindet sich im Rückfeld nahe der Mittellinie und spielt einen Bodenpass zu A5, der sich auch im Rückfeld in der Nähe der Mittellinie befindet. Dabei berührt der Ball das Vorfeld, bevor er A5 berührt.

Regelung: Legal

Artikel 31 Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden**Art. 31.1 Kommentar (Lifting)**

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 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 Drei- und Vier-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 Ein- bzw. Zwei-Punkte-Spieler).

Art. 31.2.1 Situation 1

Der Spieler A4 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: Liftingfoul von A4. Strafe: Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftingfouls (in der Mannschaftsfoulsituation 2 FW durch einen vom Trainer bestimmten Feldspieler).

Art. 31.2.1 Situation 2

Spieler A4 erhebt sich im Kampf um den Eröffnungshochball vom Sitz, kann den Ball aber nicht berühren.

Regelung: Es handelt sich um ein Liftingfoul von A4. Da das Spiel schon begonnen hatte, erhält Team B den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Art. 31.2.3 Situation 1

Beim Versuch, einen Wurf abzublocken, der die Hand von A4 bereits verlassen hat, begeht B4 ein Lifting. Es gelingt ihm, den Ball zu berühren und dessen Richtung zu verändern, so dass er nicht in den Korb geht.

Regelung: Liftingfoul von B4. Strafe: 2 oder 3 Freiwürfe für A4.

Art. 31.2.3 Situation 2

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Wurf trotz Berührung des Balles durch B4 erfolgreich.

Regelung: Liftingfoul von B4. Strafe: Zunächst werden A4 zwei oder drei Punkte angeschrieben, danach erfolgt ein Bonusfreiwurf für A4.

Art. 31.4.1 Situation 1

Der Ballbesitzer A4, 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

Liftingfoul von A4. Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings (s. Art. 41.2.3).

Art. 31.4.1 Situation 2

Gleiche Situation wie vorher, aber es ist das 5. Teamfoul von Team A in dieser Spielperiode.

Regelung

Liftingfoul von A4, Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings (s. Art. 41.2.3).

Art. 31.4.1 Situation 3

Zu Beginn der 1. Spielperiode versucht der am Hochball beteiligte Spieler A4, den Ball zu erreichen. Dabei heben beide großen Räder vom Boden ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.

Regelung

Liftingfoul von A4, Einwurf an der Mittellinie für Team B.

Art. 31.4.1 Situation 4

Der Spieler A4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, springt mit dem Rollstuhl zur Seite, um sich (z.B.) aus dem Block zu lösen.

Regelung

Liftingfoul von A4, Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings.

Art. 31.4.1 Situation 5

Der Spieler B4, 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 versucht, zu rebounden.

Regelung

Liftingfoul von B4, Einwurf für Team A nächst der Stelle des Liftings.

Art. 31.4.2 Festlegung

Das Liftingfoul einer verteidigenden Mannschaft, die der Mannschaftsfoulregelung unterliegt, wird mit zwei Freiwürfen für das andere Team bestraft.

Art. 31.4.2 Situation 1

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass die beiden großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, den Wurf von A4 zu blocken.

Der Wurf ist erfolgreich. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Team B

Regelung

Liftingfoul von B4, 2 bzw. 3 Punkte werden angeschrieben, anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

Art. 31.4.2 Situation 2

Der Spieler B4, 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 versucht, zu rebounden. Es handelt sich um das 5. Teamfoul von Team B.

Regelung

2 Freiwürfe für Team A (s. Art. 41.2.2).

Art. 31.4.3 Festlegung 1

Für einen Spieler in der Korbwurfaktion gelten alle Regelungen des Artikels 15.

Art. 31.4.3 Situation 1

Der Spieler B4, 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 den Wurf eines Gegenspielers A4 erfolgreich blockt.

Regelung

Liftingfoul von B4, 2 oder 3 Freiwürfe für A4.

Art. 31.4.3 Situation 2

Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, versucht einen Wurf von A4 zu blocken. Dabei lösen sich beide großen Räder vom Boden, ohne dass B4 Kontakt mit seinem Mitspieler B5 hat. Der Wurf von A4 ist erfolgreich.

Regelung

Liftingfoul von B4. Der Korb von A4 zählt (2 oder 3 Punkte), anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

Art. 31.4.3 Situation 3

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass die beiden großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, den Wurf von A4 zu blocken. Der Wurf ist erfolgreich.

Regelung

Liftingfoul von B4, 2 bzw. 3 Punkte werden angeschrieben, anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

Art. 31.4.4 Festlegung

Falls beide großen Räder infolge eines Kontakts mit einem Gegenspieler vom Boden 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 nach Beurteilung des Schiedsrichters ein Nachteil für den Gegenspieler dadurch entstanden ist, um ein persönliches Foul des Verursachers.

Art. 31.5 Situation 1

Spieler A4 springt mit seinem Rollstuhl nach oben und zur Seite, während eine oder beide Hände auf die großen Räder einwirken.

Regelung: Legal

Art. 31.5 Situation 2

Spieler B4, der ein großes Rad mit der Hand hält, hebt beide großen Räder vom Boden ab und kippt den Rollstuhl auf die Vorderräder, in dem er zur Verteidigung einen Arm zum Angreifer A4 ausstreckt.

Regelung: Legal

Art. 31.5 Situation 3

Spieler A4, der ein großes Rad mit einer Hand hält, kippt seinen Rollstuhl seitlich auf ein großes Rad, während er a) auf den Korb wirft, b) reboundet, c) den Arm nach einem Pass ausstreckt, d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

Regelung: Legal in allen vier Fällen

Art. 31.5 Situation 4

A4 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er (a) mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft, (b) mit zwei Händen zum Rebound geht, (c) einen Pass mit beiden Händen fängt, (d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

Regelung: Legal in allen vier Fällen

Artikel 32**Fouls****Art. 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).

Artikel 33 Kontakte: Allgemeine Grundsätze

Art. 33.2 Definition: Kippen des Rollstuhls ("tilting")

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

Tilting ist legal.

Art. 33.2 Situation 1

A4 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 B4 verursacht.

Regelung

Foul von A4, da er seinen Zylinder verlassen hat und in den von B4 eingedrungen ist.

Art. 33.2 Situation 2

A4 verlässt seine Position, indem er seinen Rollstuhl legal zur Seite kippt. B4 bewegt sich in die Position, die A4 beim Kippen seines Rollstuhls verlassen hat, indem er mit seiner Fußraste unter das angehobene Rad von A4 fährt. Als A4 in die ursprüngliche Position "zurückkippt", kommt es zum Kontakt mit dem dort stehenden B4.

Regelung

Foul durch Blockieren von B4, der in den Zylinder von A4 eingedrungen ist. A4 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.

Art. 33.3 Situation 1

Spieler A4 fährt mit dem Ball auf den Korb zu. Verteidiger B4 versucht, eine Position vor ihm einzunehmen, dabei nimmt er seitlich Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und zwingt ihn dadurch, die Richtung zu ändern.

Regelung

Foul von B4. Da A4 (noch) nicht in der Wurfbewegung war, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf.

Art. 33.3 Situation 2

Spieler A4 wirft auf den Korb. Unmittelbar nachdem die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, wird A4 an den Fußrasten vom Gegenspieler B4 leicht berührt.

Regelung

Zu vernachlässigender Kontakt, es wird kein Foul gepfiffen, da A4 kein Nachteil entstanden ist (s. Art. 47.3).

Art. 33.3 Situation 3

Werfer A4 und Verteidiger B4 fahren aufeinander zu. Der Verteidiger bremst und kommt zum Stand, während der Werfer, unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, heftig auf B4 auffährt, ohne zu bremsen (s. Art. 33.4 und 33.5).

Regelung

Foul von A4.

- Ist der Wurf erfolgreich, werden die Punkte dem Spieler A4 angeschrieben, und 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 A4 um das 5. Mannschaftsfoul, so erhält B4 zwei Freiwürfe zugesprochen.

Art. 33.3 Situation 4

Ähnliche Situation wie vorher, jedoch gelingt es dem Werfer A4 nach dem Wurf noch, zu bremsen.

Trotzdem verursacht er beim Auffahren auf B4 einen leichten Kontakt.

Regelung

Dieser Kontakt ist zu tolerieren. Kein Foul von A4.

Art. 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.**

Allerdings sind Kontakte, welche die Schiedsrichter als unwesentlich betrachten, auch in einem solchen Fall zu tolerieren.

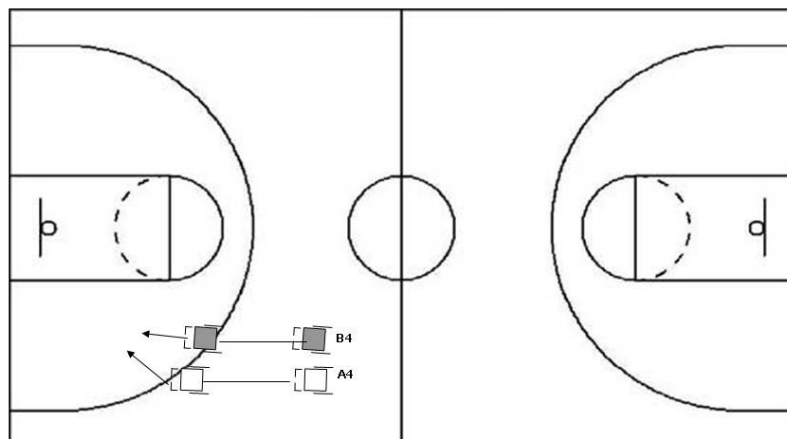
Art. 33.6 Situation

A4 fährt mit Ball in Richtung Korb des Gegners. D4 fährt parallel zu ihm mit.

Bei Erreichen der begrenzten Zone stellt A4 fest, dass er ohne Richtungskorrektur nicht zum Korb fahren kann, um einen Korbleger auszuführen.

Da sich die Fußrastenstange von A4 unmittelbar vor der von D4 befindet, bremst A4 das Innenrad ab, so dass sein Rollstuhl in Richtung Korb fährt.

Infolge der Aktion von A4 stößt D4 seitlich gegen die Fußraste von A4; der Kontakt bewirkt, dass A4 beim Korbwurf aus dem Rollstuhl fällt.

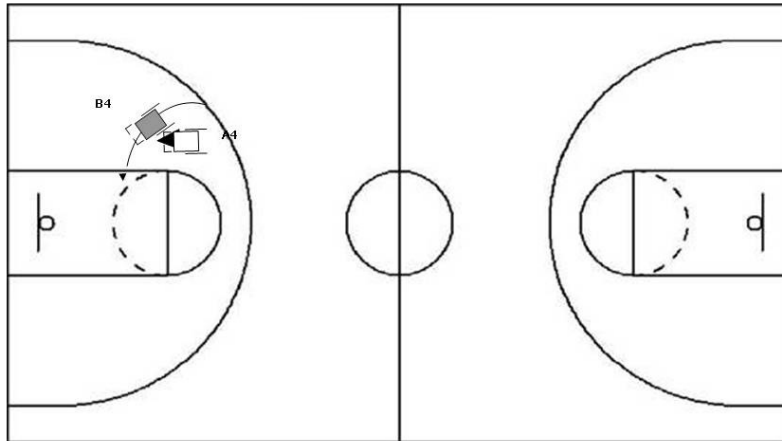


Regelung

Foul des Angriffsspielers A4, da er zu früh in die Bahn des Verteidigers D4 gefahren ist. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen.

Art. 33.6.4 Situation

Spieler D4 versucht, eine Position vor A4 einzunehmen. In dem Augenblick, in dem die Achse des großen Rades unmittelbar vor der Fußrastenstange von A4 ist, dreht D4 plötzlich seinen Rollstuhl in einem 45-Grad-Winkel in die Bahn von A4. Dabei entsteht ein heftiger Kontakt zwischen A4 und D4.

**Regelung**

Foul von D4, da er den Grundsatz des korrekten Kreuzens, wie es in Art. 33.6 und 33.7 definiert ist, nicht beachtet hat. Mannschaft A erhält Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.6.4 Kommentar

Dem **Kreuzen** in die Bahn des Gegners ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen.

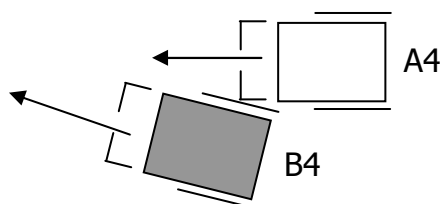
Der überholende Spieler (unten in der Skizze der Spieler D4) darf **allmählich** in die Bahn seines Gegenspielers A4 hereinschneiden, wenn die Achse des großen Rades von D4 **vor** der Fußrastenstange von A4 zu sehen ist.

Der gesamte Vorgang ist eine Frage von Raum und Zeit (s. Art. 33.7), also auch abhängig von der Geschwindigkeit des hereinkreuzenden Spielers und der relativen Stellung der Achse des großen Rades von D4 und der Fußraste von A4.

Im Bild unten kreuzt D4 die Bahn von A4 zu plötzlich und beachtet **nicht** das Prinzip von Raum und Zeit gemäß Art. 33.7.

Betrachtet man beide Rollstühle von der Seite, dann stellen die großen Räder von A4 und D4 das Bild einer liegenden Zahl 8 dar.

Wenn **jedoch** der Spieler **D4** in der Lage ist, **legal** eine Position **vor A4** einzunehmen, dann liegt die **Verantwortung**, einen sich aus dieser Situation **ergebenden Kontakt zu vermeiden, vorrangig bei A4**.



Art. 33.8.2 Situation

Im Rückfeld versucht B4 zu verhindern, dass der Angreifer A4 ins Vorfeld gelangt. Er fährt seitlich neben ihm, nimmt Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und drängt ihn mit kräftigen Schüben am Außenrad zur Seitenlinie ab.

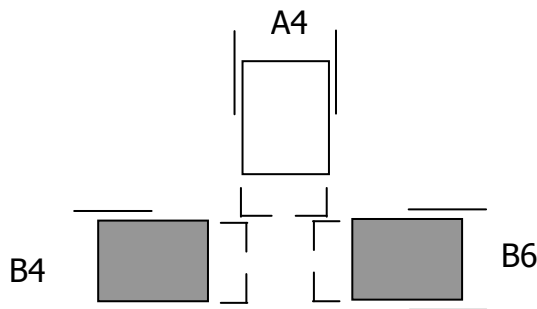
Regelung

Foul von B4. Einwurf für Mannschaft A. Unter Umständen können die Schiedsrichter eine solche Aktion als unsportliches Foul werten.

Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 1

Am Zonenrand stehen sich die Spieler D4 und D6 mit den Fußrasten gegenüber. Zwischen beiden Rollstühlen ist eine Lücke, die für den Gegenspieler A4 zum Hindurchfahren zu schmal ist.

A4 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.

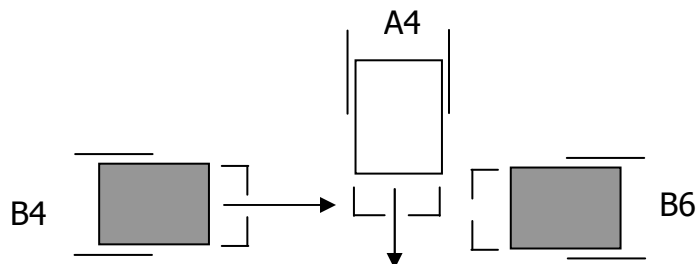
**Regelung**

Foul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf.

Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 2

Ähnliche Situation wie vorher. Allerdings ist die Lücke zwischen D4 und D6 groß genug, so dass der Angreifer A4 hindurchfahren kann.

Nachdem A4 in die Lücke hineingefahren ist, versucht der Verteidiger D4, ihn zu stoppen, indem er die Lücke schließt. Dabei verursacht er Kontakt mit A4, nachdem dieser seine Position in der Lücke eingenommen hat.

**Regelung**

Foul von D4. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

Art. 33.11 Situation 1

Spieler A4 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 A4 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. A4 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Wurfaktion begonnen hat.

Art. 33.11 Situation 2

Spieler A4 hält den Ball mit beiden Händen auf dem Schoß. Der Verteidiger B4 greift nach dem Ball. Dabei entsteht Kontakt mit beiden Händen von A4.

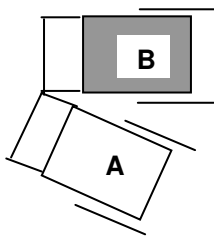
Regelung

Nicht legal. Es wird ein Foul gegen B4 verhängt.

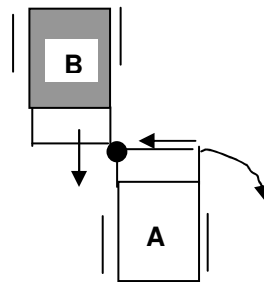
Art. 33.13 Kommentar

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.

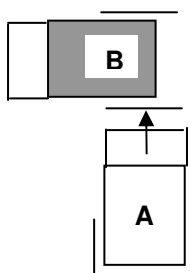
Ein Foul ist jedoch erst dann zu pfeifen, wenn der Gegenspieler wegzufahren versucht und nicht in der Lage ist, seinen Rollstuhl freizubekommen, weil ihn sein Gegner weiterhin festhält (klemmt).



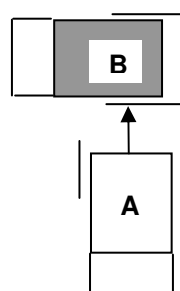
Seitliches Klemmen



Verhaken von vorn



Klemmen seitwärts, vorlings



Klemmen seitlich, rücklings

Beachte: In allen oben aufgeführten Situationen ist Spieler A der Angreifer.

Art. 33.13 Situation

Der Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4 in der Nähe der Mittellinie. Damit sein Mitspieler sich aus dem Block lösen kann, hilft ihm B6, indem er A4 klemmt.

Regelung

Ein Foul wird gegen B6 verhängt und Team erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.14 Situation 1

Der Verteidiger B4 nimmt, als sich A4 in der Wurfbewegung befindet, mit dem Rollstuhl von A4 einen nur geringfügigen Kontakt auf.

Regelung

Gegen B4 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.

Art. 33.14 Situation 2

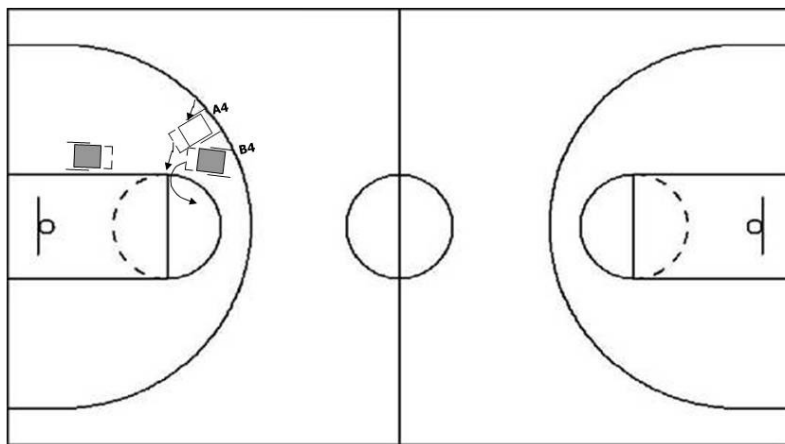
Verteidiger B4 steht dem Spieler A4, der gerade auf den Korb wirft, Fußraste an Fußraste gegenüber. Während der Wurfbewegung schiebt B4 den Werfer ein wenig zurück, indem er seinen eigenen Rollstuhl leicht nach vorne bewegt.

Regelung

Ein Foul wird gegen B4 verhängt. Ein erfolgreicher Korb zählt zwei oder drei Punkte, zusätzlich erhält A4 einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurfversuch ohne Erfolg, erhält A4 zwei oder drei Freiwürfe zugesprochen.

Art. 33.14 Situation 3

Spieler A4 steht in der Nähe der Freiwurflinie neben Verteidiger D4. Die Fußrastenstange von A4 befindet sich ein wenig vor der von D4. Der Angreifer A4 hält das Innenrad fest und drückt D4 durch einen kräftigen Vorwärtsschub am Außenrad zur Seite. A4 hat nun freie Bahn zum Korb.

**Regelung**

Offensivfoul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

Art. 33.14 und Art. 47.3 Situation

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4. Verteidiger B4 versucht, den Block zu umgehen, indem er rückwärtsfährt. Dabei stößt er jedoch gegen A6, der in einiger Entfernung eine feste Position eingenommen hat.

Regelung

Falls sich B4 nach der Kontaktaufnahme sofort wieder von A6 löst und A6 dabei kein Nachteil entstanden ist, ist der Kontakt zu tolerieren.

Artikel 35

Doppelfoul

Informationen zu Art. 35

Art. 35 Festlegung 1

Immer wenn gegensätzliche Entscheidungen der Schiedsrichter bezüglich einer Regelverletzung getroffen werden oder verschiedene Regelverletzungen sich ungefähr zum gleichen Zeitpunkt ereignen und eine der Sanktionen dazu führt, dass ein erzielter Korb annulliert wird, dann hat diese Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

Beispiel zu Art. 35 Festlegung 1

Während der Korbwurfaktion gibt es Körperkontakt zwischen dem Werfer A4 und seinem Verteidiger B4. Der Ball geht in den Korb.

Der vordere Schiedsrichter pfeift Angreiferfoul gegen A4, daher dürfte der Korb nicht zählen. Der folgende Schiedsrichter pfeift jedoch Verteidigerfoul gegen B4, so dass der Korb zählen müsste.

Regelung

Doppelfoul, der Korb zählt nicht. Das Spiel wird mit Einwurf von außen für Team A in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Team A verbleibt für seinen Angriff nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr.

Artikel 36

Unsportliches Foul

Art. 36 Kommentar 1

- a) Ein unsportliches Foul ist ein persönliches Foul, das nach Meinung der Schiedsrichter vorsätzlich an einem Spieler begangen wird.
- b) Die Tatsache, dass ein unsportliches Foul vorsätzlich begangen wird, macht es 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** disqualifiziert werden.
- d) Ein unsportliches Foul zieht normalerweise zwei Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz nach sich. **Ausnahmen** sind:
 - 1) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolgreichen** Korbwurf gefoult, erhält er nur einen Bonus-Freiwurf. Anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.
 - 2) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolglosen** Drei-Punkte-Wurf gefoult, dann erhält er drei Freiwürfe und anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

Art. 36 Kommentar 2

Unsportliche Fouls lassen sich - entlang eines Spektrums in Bezug auf die Intensität der Fouls - 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.

Im Falle der **taktischen** Fouls mit unsportlichem Charakter muss der Schiedsrichter - wenn mehr als ein ähnliches Foul unsportlicher Art gegen diese Mannschaft gepfiffen wird - den Spieler und den Trainer verwarnen mit dem Hinweis, dass der nächste Spieler der Mannschaft, der ein solches Foul begeht, disqualifiziert wird.

Art. 36 Kommentar 3

Unsportliche Fouls können als Fouls betrachtet werden, die von Spielern mit der Absicht begangen werden, sich durch ein Foul einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Art. 36 Kommentar 4

In allen Fällen, in denen nach der Ausführung von Freiwürfen der Mannschaft des Freiwurfs Ballbesitz zugestanden wird, erfolgt der Einwurf an der Mittellinie auf der Spielfeldseite, die dem Anschreibertisch gegenüber liegt.

Art. 36 Situation 1

Spieler B4 wird beim Fast Break von A4 überholt. Als A4 zu werfen versucht, unternimmt B4 keinen Versuch, den Ball zu spielen, sondern fährt

- a) von hinten gegen den Rollstuhl von A4.
- b) gegen das große Rad des Rollstuhls von A4.

Regelung

In beiden Fällen hat B4 keinen Versuch unternommen, den Ball zu spielen. Daher wird diese vorsätzliche Aktion vom Schiedsrichter mit einem unsportlichen Foul bestraft.

Falls der Korbwurf von A4 erfolgreich war, erhält A4 einen Bonus-Freiwurf (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum), anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

War der Korbwurf ohne Erfolg, erhält A4 zwei (drei) Freiwürfe, anschließend gibt es für Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie.

Art. 36 Situation 2

In den letzten 30 Sekunden des Spiels begeht B4 ein Foul an A4. Die Schiedsrichter sind der Auffassung, dass dieses Foul begangen wurde, um die Uhr zu stoppen.

Regelung

Taktische Fouls dieser Art müssen von den Schiedsrichtern kontrolliert und mit unsportlichen Fouls gegen die betreffenden Spieler geahndet werden.

Bei Wiederholung dieser Fouls müssen die Spieler und der Trainer verwarnet werden mit dem Hinweis, dass jede Eskalation zur Disqualifikation der Spieler führen wird.

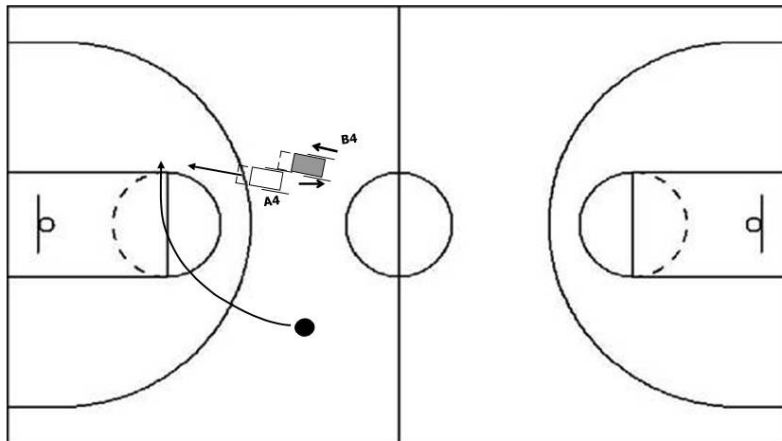
In diesem Fall wird ein unsportliches Foul gegen B4 verhängt. A4 führt zwei Freiwürfe aus, und anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

Art. 36.1.3 Situation 1

Bei Mann-Mann-Verteidigung gewinnt A4 eine vorteilhafte Position.

In dem Augenblick, in dem A4 versucht, von seinem Gegenspieler wegzufahren, um einen Pass anzunehmen, wird er am Hinterrad wirksam von seinem Gegenspieler D4 geklemmt.

Es gelingt A4, sich zu lösen, jedoch zu spät, um den Pass zu erreichen, so dass der Ball ins Aus geht.

**Regelung**

Unsportliches Foul von D4. A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

Art. 36.1.3 Situation 2

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4, um anschließend zum "give and go" abzurollen. B4 verhindert das durch Klemmen seines Gegenspielers.

Regelung

Unsportliches Foul von B4, A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

Art. 36.1.3 Situation 3

Um ein Überzahlspiel (fünf gegen vier, drei gegen zwei, usw.) zu erzielen, hält A4 den Verteidiger B4 mit legalen Mitteln im Rückfeld zurück. Als A4 versucht, wegzufahren, wird er von B4 geklemmt.

Regelung

Um eine Marschroute für das ganze Spiel festzulegen, können die Schiedsrichter gegen B4 ein unsportliches Foul verhängen, wenn B4 absichtlich klemmt.

Art. 36.1.3 Kommentar 5

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 absichtlich einen Kontakt mit einem Mannschaftsmitglied des Einwerfers verursacht und ein Foul gepfiffen wird, dann muss dieses Foul als unsportliches Foul geahndet werden.

Art. 36.1.3 Situation 4

Während der Einwurfer A4 den Ball in seinen Händen hält bzw. während ihm der Ball zum Einwurf zur Verfügung steht, verursacht B5 einen Kontakt an A5, der als Foul von B5 gepfiffen wird.

Regelung

Wenn B5 keinen Versuch macht, den Ball zu spielen und **absichtlich** einen Kontakt mit A5 herbeiführt, um einen unsportlichen Vorteil dadurch zu erreichen, dass die Spieluhr nicht gestartet werden kann, muss der Kontakt als unsportliches Foul gehandelt werden, und zwar ohne vorherige Verwarnung.

Art. 36 Kommentar 6

Unsportliche Fouls müssen von Anfang bis Ende des Spiels gleichmäßig interpretiert werden.

Art. 36 1.3 Festlegung

Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode bzw. einer Verlängerung ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder er steht dem Einwurfer bereits zur Verfügung.

Wenn ein Verteidiger auf dem Spielfeld **vorsätzlich** Kontakt mit einem Mitspieler des Einwurfers herbeiführt und dafür ein Foul gepfiffen wird, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.

Art. 36.1.3 Situation 5

A4 hat den Ball zum Einwurf in den Händen oder der Ball steht ihm zum Einwurf zur Verfügung, als B5 mit dem Rollstuhl / Arm von A5 Kontakt aufnimmt, und zwar bei einem berechtigten Versuch, den Ballbesitz zu erlangen.

Regelung

Die Aktion von B5 wird **nicht** als unsportlich bewertet. Ein persönliches Foul wird gegen B5 verhängt.

Art. 36.1.3 Situation 6

Bei einer Spielzeit von noch einer Minute und 23 Sekunden in der 2. Spielperiode, als der Ball dem Einwurfer A4 bereits zur Verfügung steht, verursacht B5 einen Kontakt mit A4. Die SR pfeifen ein Foul.

Regelung

Es handelt sich um ein persönliches Foul.

Weitere Informationen zu Artikel 36

Artikel 36 Festlegung

In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels hat der Ball die Hände des Einwerfers verlassen. Ein Verteidiger verursacht Kontakt an einem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat, in der Absicht, die Spieluhr sofort wieder zu stoppen oder nicht starten zu lassen.

Dieser Kontakt muss sofort als ein persönliches Foul gepfiffen werden, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend. Das Vorteil/Nachteil Prinzip wird nicht angewendet.

Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an A5, der gerade dabei ist, den Ball zu fangen. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

Regelung

Es handelt sich um ein persönliches Foul, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend.

Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. A5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B5. Gegen A5 wird ein Foul gepfiffen.

Regelung

A5 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Dies ist ein normales persönliches Foul von A5, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

Beispiel 3 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwerfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld weit entfernt von der Einwurfstelle einen Kontakt an A5. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

Regelung

B5 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Ohne vorherige Verwarnung muss dies mit einem unsportlichen Foul bestraft werden.

Artikel 37 Disqualifizierendes Foul

Art. 37 Kommentar

Weigert sich eine disqualifizierte Person, in den Umkleideraum zu gehen oder kehrt sie zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Umkleideraum zurück, muss der Schiedsrichter einen Mannschaftsbegleiter 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 1. Schiedsrichter muss einen Bericht an die zuständige Spielleitung geben.

Art. 37.1.3 Siehe Kommentare zu Art. 3.1

Artikel 38 Technisches Foul

Art. 38.3.1 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 A4 zum ersten Mal diese Regel verletzt, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung (Verlust des Ballbesitzes) und verwarnt sofort den Spieler A4 und teilt die Verwarnung dem Trainer mit.

Verstößt ein Spieler von 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 einen Spieler von Mannschaft B hat ein technisches Foul zur Folge.

Art. 38.3.1 Kommentar 2

Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler für eine Aktion oder für ein Verhalten verwarnt, 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 Ball tot ist und die Spieluhr steht.

Art. 38.3.1 Situation 1

Ein Mitglied von Team A wird verwarnt

- (a) wegen Behinderung beim Einwurf.
- (b) wegen Klatschens mit den Händen in der Nähe des Gesichts eines gegnerischen Spielers, der erfolgreich auf den Korb wirft.
- (c) wegen unsportlichen Verhaltens.
- (d) wegen irgendeiner anderen Aktion, die bei Wiederholung zum technischen Foul führen kann.

Regelung

Der Spieler wird verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Ende des Spiels.

Art. 38.3.1 Kommentar 3

Um eine Verwarnung gegen einen Spieler oder Trainer auszusprechen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbrechen.

Es sollte ein geeigneter Moment, bei dem keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht, abgewartet werden, um das Spiel zwecks Verwarnung zu unterbrechen.

Ansonsten erfolgt die Verwarnung bei der nächsten natürlichen Spielunterbrechung. Wenn es erforderlich ist, das Spiel **sofort** zu unterbrechen, **muss** ein technisches Foul verhängt werden.

Art. 38.3.1 Situation 2

Nach einem Fast Break verlässt der erfolgreiche Werfer A4 das Spielfeld an der Endlinie. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld fahren?

Regelung

A4 darf an jedem Punkt der Endlinie auf das Spielfeld zurückfahren, aber er darf den Spieler, der den Ball einwirft, nicht behindern.

Art. 38.3.1 Situation 3

Nach einem erfolglosen Fast Break verlässt A4 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 der Grundlinie auf das Spielfeld zurückfahren.

Art. 38.3.1 Situation 4

Spieler A4 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

Art. 38.3.1 Situation 5

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B4 zur Seitenlinie abgedrängt und verlässt dabei das Spielfeld.

Regelung

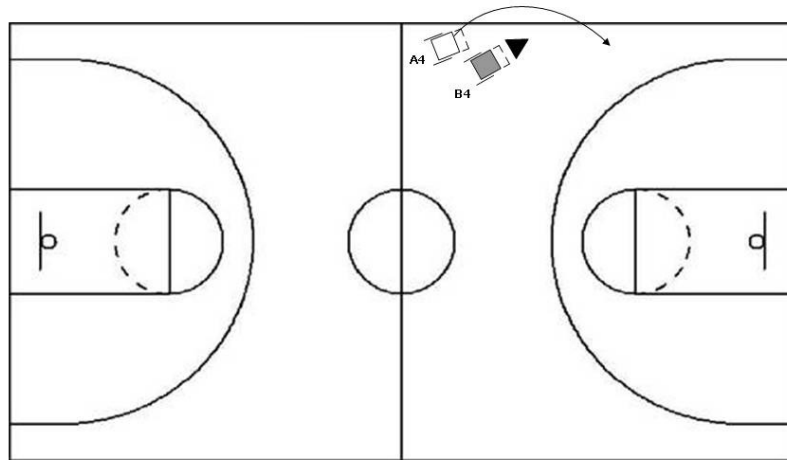
Wenn A4 das Spielfeld verlässt, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und verwarnet A4.

Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team A.

Ist A4 jedoch unabsichtlich ins Aus geraten, wird diese Aktion nicht beachtet.

Art. 38.3.1 Situation 6

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von D4 an der Seitenlinie "eingekleilt". A4 fährt am Rollstuhl von D4 vorbei, indem er durch das Aus fährt.

**Regelung**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

Art. 38.3.1 Situation 7

Der Angreifer A4 fährt an B4 vorbei, indem er die Seitenlinie mit einem Rad oder mit zwei Rädern überquert. Anschließend fährt er an der Endlinie auf das Feld zurück.

Regelung

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

Art. 38.3.1 Situation 8

Der Verteidiger B4 umgeht einen von A4 legal gestellten Block, indem er das Spielfeld verlässt und anschließend wieder auf das Feld zurückfährt.

Regelung

Beim erstmaligen Verstoß durch B4 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.

Art. 38.3.1 Situation 9

Angreifer A4 und Verteidiger B4 fahren nebeneinander (Rad an Rad) in diagonaler Richtung über das Spielfeld. Dabei gerät A4 an der Seitenlinie ins Aus. A4 versucht dann, auf das Feld zurückzukommen, indem er rückwärtsfährt. B4 versucht das zu verhindern, indem er parallel zu ihm an der Seitenlinie mitfährt.

Regelung

A4 ist berechtigt, auf das Spielfeld zurückzufahren. B4 ist zu verwarnen. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team B. Jedes gleichgeartete Vergehen dieser Art durch einen Spieler von Mannschaft B zieht ein technisches Foul nach sich.

Die Verwarnung erfolgt in Übereinstimmung mit dem folgenden Kommentar:

Art. 38.3.1 Kommentar 4

Eine eklatante Wiederholung eines technischen Fouls durch denselben Spieler **kann** zu seiner Disqualifikation führen, besonders wenn es sich um gleichartige Fouls handelt. Ein solches Foul wird dann als disqualifizierendes Foul bestraft (zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für die Gegenmannschaft).

Art. 38.3.1 Situation 10

Spieler A4 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 A4. Zwei Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

Zufälliges Abheben der Füße oder Beine führt nicht zu einem technischen Foul. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob die Aktion zu einem unfairen Vorteil führt.

Art. 38.3.1 Situation 11

Spieler A4, der gerade auf den Korb geworfen hat, vermeidet den Rollstuhlkontakt mit seinem Gegenspieler, indem er mit den Füßen bremst.

Regelung

Technisches Foul von A4. Falls erfolgreich, zählt der Korb zwei oder drei Punkte für A4. Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei Freiwürfe aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

Art. 38.3.1 Situation 12

Spieler A4 bremst seinen Rollstuhl mit dem Oberschenkel und / oder mit dem Fuß am Rad ab.

Regelung

Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Feldspieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team B.

Art. 38.3.1 Situation 13

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

Regelung

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen. Ihr steht eine neue 24-Sekunden-Periode zu.

Art. 38.3.1 Kommentar 5

Ernsthafte Verletzungen können sich ergeben, wenn heftiges Schwingen der Ellenbogen zugelassen wird. Das gilt vor allem für Reboundsituationen und bei enger Bewachung durch einen Gegenspieler.

Wird bei einer solchen Aktion der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul hängt werden. Wenn dagegen die Aktion nicht zum Kontakt führt, **kann** ein Technisches Foul verhängt werden.

Art. 38.3.1 Situation 14

A4 gewinnt durch einen Rebound die Ballkontrolle. Er wird sofort durch B4 eng bewacht. Ohne B4 zu berühren, schwingt er seine Ellenbogen sehr intensiv zur Seite, um B4 einzuschüchtern bzw. um sich genügend Platz zu verschaffen, um abzdrehen zu können, zu passen oder zu dribbeln.

Regelung

Die Aktion von A4 ist nicht konform mit dem Geist des Spiels und mit der Intention der Regeln. Ein technisches Foul **kann** gegen A4 verhängt werden.

Art. 38.3.2 Kommentar

Wird ein Trainer disqualifiziert (s. Art. 37), so zeigt ihm der SR nicht das Handzeichen für das disqualifizierende Foul. Der Trainer wird lediglich veranlasst, die Halle zu verlassen.

Der Schiedsrichter muss den Anschreiber darüber informieren (s. Art. 38.4.1),

- a) ob persönliches unsportliches Verhalten der Grund für das technische Trainerfoul (Coachfoul) ("C") ist oder
- b) ob es sich um ein "Bankfoul" ("B") handelt.

Weitere Informationen zu Artikel 38**Art. 38 Festlegung 1**

Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder 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 Spielende.

Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 1

Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) seines Verhaltens.
- c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

Regelung

Die Verwarnung muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.

Art. 38 Festlegung 2

Wird während einer Spielpause ein technisches Foul gegen ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied verhängt, das als Spielertrainer angegeben ist, dann wird das technische Foul als Spielerfoul gewertet und zählt zu den Mannschaftsfouls der folgenden Spielperiode.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 2

A4 ist Spielertrainer für Team A. Er wird wegen unsportlichen Verhaltens während einer Spielpause mit einem technischen Foul bestraft.

Regelung

A4 erhält das technische Foul als Spieler. Es zählt zu den Mannschaftsfouls der folgenden Spielperiode und ebenso zu den fünf Fouls, die für A4 zum Spelausschluss führen.

Art. 38 Festlegung 3

Während sich ein Spieler in der Korbwurfaktion befindet, dürfen ihn die Abwehrspieler nicht durch Aktionen stören wie: Winken mit den Händen im Blickfeld des Werfers, lautes Rufen oder Klatschen mit den Händen in der Nähe des Werfers. Das kann zu einem technischen Foul führen, wenn der Werfer durch eine solche Aktion einen Nachteil erfährt oder zu einer Verwarnung, wenn für den Werfer kein Nachteil entstanden ist.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 3

A4 ist in der Korbwurfaktion. B4 versucht, A4 zu stören, indem er laut ruft oder laut in die Hände klatscht. Der Korbwurf ist

- (a) erfolgreich.
- (b) nicht erfolgreich.

Regelung

- (a) B4 wird verwarnt und die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt. Damit gilt die Verwarnung für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel im Falle eines ähnlichen Verhaltens.
- (b) Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.

Art. 38 Festlegung 4

Wenn ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat und dem mitgeteilt wurde, dass er das Spiel verlassen muss, am Spiel wieder teilnimmt, wird die illegale Teilnahme sofort bei ihrer Entdeckung bestraft. Allerdings darf durch die sofortige Bestrafung der Gegenmannschaft kein Nachteil entstehen.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 4

Nach seinem 5. Foul wird B4 mitgeteilt, dass er nicht mehr spielberechtigt ist. Später wird B4 wieder ins Spiel eingewechselt. Die illegale Teilnahme von B4 wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wird.
- (b) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wurde und Team A die Ballkontrolle hat.
- (c) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wurde und Team B die Ballkontrolle hat.
- (d) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder zum toten Ball wurde.

Regelung

- (a) B4 wird sofort aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.
- (b) Das Spiel wird sofort gestoppt, es sei denn, dadurch entsteht Team A ein Nachteil. B4 wird aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.
- (c) und (d) Das Spiel wird sofort gestoppt. B4 wird aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.

Art. 38 Festlegung 5

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn er trotzdem im Spiel wieder mitwirkt und einen Feldkorb erzielt, ein Foul begeht oder von einem Gegenspieler gefoult wird, bevor die illegale Teilnahme am Spiel bemerkt wird, dann zählt der Korb und das Foul wird als Spielerfoul gewertet.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 5

A4 hat sein 5. Foul begangen hat und wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Später wird A4 wieder eingewechselt. Die illegale Mitwirkung im Spiel wird bemerkt,

- (a) nachdem A4 einen Feldkorb erzielt hat.
- (b) als A4 ein Foul begeht.
- (c) als A4 von B4 gefoult wird (5. Team-Foul von Mannschaft B).

Regelung

- (a) Der von A4 erzielte Korb zählt und wird A4 angeschrieben.
- (b) Das von A4 begangene Foul wird als Spielerfoul gewertet, es wird hinter der Foulspalte des Spielers eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls.
- (c) Die A4 zustehenden beiden Freiwürfe werden von dem Ersatzspieler von A4 ausgeführt.

Nachdem alle Aktivitäten im Zusammenhang mit (a), (b) und (c) abgeschlossen sind, wird die Strafe für das technische Foul ("B") gegen Trainer A ausgeführt.

Art. 38 Festlegung 6

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wurde **nicht** darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn dieser Spieler im Spiel bleibt oder wieder am Spiel teilnimmt, muss der Spieler das Spiel verlassen, sobald der Fehler bemerkt wird, und zwar sofort, es sei denn, der Gegenmannschaft entsteht dadurch ein Nachteil.

Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme ausgesprochen.

Hat dieser Spieler Punkte erzielt, ein Foul begangen oder ist er von einem anderen Spieler gefoult worden, dann sind die erzielten Punkte gültig und die Fouls werden als Spielerfouls gewertet.

Beispiel 1 zu Art. 38 Festlegung 6

A6 meldet Spielerwechsel gegen A4 an. Beim nächsten toten Ball infolge eines Fouls von A4 wird A6 eingewechselt. Die Schiedsrichter realisieren nicht, dass es sich um das 5. Foul von A4 handelt. Später wird A4 wieder eingewechselt. Die illegale Spielteilnahme von A4 wird entdeckt,

- (a) nachdem die Spieluhr gestartet wurde und A4 als Spieler auf dem Feld ist.
- (b) Nachdem A4 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem A4 den Gegenspieler B4 gefoult hat.
- (d) nachdem B4 seinen Gegenspieler A4 während eines erfolglosen Korbwurfversuchs gefoult hat.

Regelung

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, sofern Team B dadurch keinen Nachteil erleidet, und A4 wird ausgewechselt. Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme von A4 ausgesprochen.
- (b) Der von A4 erzielte Feldkorb zählt und wird A4 angeschrieben.
- (c) Das Foul von A4 wird als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- (d) Das Foul von B4 wird als Foul am Spieler A4 gewertet. Der Ersatzspieler von A4 führt die Freiwürfe aus.

Beispiel 2 zu Art. 38 Festlegung 6

10 Minuten vor Spielbeginn wird ein TF gegen A4 verhängt. Vor Spielbeginn führt B4 die beiden Freiwürfe aus. Das Spiel beginnt mit Hochball, aber B4 gehört nicht zu den "Ersten Fünf". Ist das legal?

Regelung

Nein. Einer der Spieler, der zu den "Ersten Fünf" gehört, muss die Freiwürfe ausführen. Vor Spielbeginn kann kein Spielerwechsel gewährt werden.

Art. 38 Festlegung 7

Wenn ein Spieler aus dem Rollstuhl fällt,

- ◆ um ein Foul vorzutäuschen oder
- ◆ um einen unfairen Vorteil zu erlangen, indem ein ungerechtfertigtes Foul gegen seinen Gegenspieler verhängt wird oder
- ◆ um eine unsportliche Atmosphäre unter den Zuschauern gegen die Schiedsrichter zu erzeugen,

dann ist ein solches Verhalten als unsportlich zu werten.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 7

A4 fährt auf den Korb zu, als der Verteidiger B4 sich aus dem Rollstuhl fallen lässt, obwohl kein oder ein nur ein geringer, zu vernachlässigender Kontakt stattgefunden hat, der sicherlich nicht das theatralische Verhalten von B4 rechtfertigt.

Eine Verwarnung für solche Aktionen ist schon vorher durch die SR dem Coach B mitgeteilt worden.

Regelung

Ein solches Verhalten ist offensichtlich unsportlich und beeinflusst den weiteren Verlauf des Spiels nachteilig. Es muss ein Technisches Foul gegen B4 verhängt werden.

Art. 38 Festlegung 8

Schwere Verletzungen können entstehen, wenn heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Reboundaktionen oder enger Bewachung zugelassen wird. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein technisches Foul verhängt werden.

Beispiel zu Art. 38 Festlegung 8

A4 fängt beim Rebound den Ball und landet, eng dabei bewacht von B4. Ohne B4 zu berühren schwingt A4 übertrieben seinen Ellbogen, entweder um dadurch seinen Gegenspieler einzuschüchtern oder um für sich genug Platz zum Pivotieren, Passen oder Dribbeln zu schaffen.

Regelung

Das Verhalten von A4 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A4 kann ein technisches Foul verhängt werden.

Artikel 39 Gewalttätigkeit**Informationen zu Artikel 39****Art. 39 Festlegung**

Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält dieselbe Mannschaft Einwurf, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war. Ihr steht bei der Spielfortsetzung nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage vor der Unterbrechung zu.

Beispiel zu Art. 39 Festlegung

Mannschaft A hat seit 20 Sekunden die Ballkontrolle, als eine Situation entsteht, die zu einer Gewalttätigkeit führt.

Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften, weil sie den Mannschaftsbankbereich verlassen haben.

Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

Regelung

Mannschaft A, die die Ballkontrolle zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung hatte, erhält den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibtisch.

Es verbleiben für den Angriff von Team A nur noch vier Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige.

Artikel 42 Sonderfälle**Art. 42 Situation**

Spieler A4 wirft den ersten von 2 Freiwürfen, jedoch bevor er den zweiten Freiwurf ausführt, erhält A6 ein TF. A4 führt den 2. Freiwurf aus. Darf Team B einen Spielerwechsel vor der Ausführung der beiden Freiwürfe für das TF durchführen?

Regelung: Ja (s. Art. 19.3.9)

Art. 42.2 Situation 1

- 1) Unsportliches Foul von B4 an A4 bei einem erfolgreichen Korbwurf.
Strafe: 1 FW für A4 + Ballbesitz für Mannschaft A.
- 2.) Technisches Foul gegen Coach B. Strafe: 2 FW für Team A + Ballbesitz für Team A.
- 3.) Technisches Foul von A5. Strafe: 2 FW + Ballbesitz für Team B.

Regelung

Die entsprechenden Fouls werden angeschrieben.

Die beiden gleichen Strafen für 2) und 3) werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit einem FW für A4 und anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team A.

Art. 42.2 Situation 2

- 1) A4 begeht ein unsportliches Foul an B4.
Strafe: 2 FW für B4 + EW Mitte Team B.
- 2) TF gegen B5. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.
- 3) Doppelfoul von A6 und B6 (keine Freiwurfstrafen).
- 4) TF gegen Trainer B. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.

Regelung

Alle fünf Fouls werden angeschrieben. Die 1. und 2. Strafe werden aufgerechnet. Das Recht auf Ballbesitz für Team A (Doppelfoul) entfällt wegen weiterer Strafen.

Es wird nur die Strafe für das letzte Foul ausgeführt:

Zwei Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team A + Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

Art. 42.2.2 Situation 1

Spieler A5 wird auf dem Weg zum Korb von B6 gefoult, 5. Mannschaftsfoul von Team B in der betreffenden Spielperiode. A5 - verärgert über das Foul – wirft den Ball gegen B6 und erhält deshalb ein technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

Regelung

Die entsprechenden Fouls werden B6 und A5 angeschrieben, A5 führt zwei Freiwürfe aus, anschließend folgen zwei Freiwürfe durch einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

Art. 42.2.2 Situation 2

Wie vorhergehende Situation, allerdings ist das technische Spielerfoul von A5 sein 5. Foul und er muss das Spielfeld verlassen. A5 argumentiert weiter mit dem SR, der ihn daraufhin mit einem weiteren TF bestraft. Wie wird das Spiel fortgeführt?

Regelung

1. B6 wird ein persönliches Foul angeschrieben.
2. A5 (sein 5. Foul) und Trainer A wird jew. ein TF angeschrieben, A5 muss das Spielfeld verlassen.
3. Es können keine Strafen aufgerechnet werden.

4. Spielfortsetzung: Zunächst führt der Ersatzspieler von A5 zwei Freiwürfe aus (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum).
Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei FW aus (ebenfalls ohne Aufstellung), der Anspruch auf Ballbesitz aus dem TF gegen A5 entfällt.
Danach führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei Freiwürfe aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B (wegen des TF von Trainer A).

Art. 42.2.3 Situation

- 1) Foul von B4 an A4 beim erfolglosen Korbwurf (Strafe: 2 Freiwürfe für A4).
- 2) TF gegen Coach B (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 3) TF gegen A5 (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).

Regelung

Die 2. und 3. Strafe werden aufgerechnet.

Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen für A4 fortgesetzt.

Art. 42.2.5 Situation 1

A4 stehen zwei Freiwürfe zu.

- 1) Bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode.
- 2) Nachdem der Ball zum 1. Freiwurf belebt wurde, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Teamfoul in dieser Spielperiode.

Regelung

Fall 1) Die Strafen können noch gegeneinander aufgerechnet werden, da der Ball noch nicht zum 1. Freiwurf übergeben worden ist. Das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.

Fall 2) Es ist keine Aufrechnung mehr möglich, da der Ball zum 1. Freiwurf schon belebt ist. Beim Foul von A5 handelt es sich um ein Foul in Mannschaftsballkontrolle. Zunächst führt A4 seine beiden Freiwürfe aus, danach erhält Team B Einwurf nächst der Stelle, an der sich das Foul von A5 ereignet hat.

Art. 42.2.5 Situation 2

- 1) Foul von B6 an A6 (5. Mannschaftsfoul von Team B).
Strafe: zwei Freiwürfe für A6.
- 2) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.
- 3) Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zur Ausführung der 1. Strafe zum 1. Freiwurf an A6 übergeben, als ein technisches Foul gegen Trainer A verhängt wird.
Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

Regelung

Die beiden technischen Fouls aus 2) und 3) ziehen gleiche Strafen nach sich und werden daher gegeneinander aufgerechnet.

Danach führt A6 seine beiden Freiwürfe aus und das Spiel geht weiter.

Art. 42.2.7 Situation 1

A5 wird von B6 unsportlich gefoult. Der über das Foul aufgebrachte und laut schimpfende Trainer A erhält vom Schiedsrichter ein technisches Foul.

Regelung

Die entsprechenden Fouls werden B6 und Trainer A angeschrieben. Die beiden gleichen Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt. Das Spiel wird fortgesetzt

- a) mit alternierendem Einwurf, falls keine Mannschaft zum Zeitpunkt des Fouls Ballkontrolle hatte.
- b) mit Einwurf für Team A, falls beim Foul von B6 die Mannschaft A die Ballkontrolle hatte.

Weitere Informationen zu Artikel 42**Art. 42 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.

Beispiel zu Art. 42 Festlegung 1

A4 wirft auf den Korb. während der Ball in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Nach dem Signal, - die Wurfbewegung von A4 mit der Hand ist noch nicht abgeschlossen – begeht B4 ein unsportliches Foul an A4 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.

- (a) A4 wurde in der Wurfaktion gefoult (Strafe: zwei oder drei Freiwürfe, gefolgt von Einwurf an der Mittellinie für Team A).

Anschließend ereignete sich eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Team A (Strafe: Einwurf für Team B nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignete, jedoch nicht unmittelbar hinter dem Brett).

A4 führt 2 oder 3 Freiwürfe aus, das Anrecht auf den Einwurf an der Mittellinie entfällt, da es sich nicht um die letzte auszuführende Strafe handelt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Team B nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignete, jedoch nicht unmittelbar hinter dem Brett.

- (b) Es ereignete sich keine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel, also wird das Spiel mit zwei oder drei Freiwürfen für A4 zuzüglich anschließendem Einwurf an der Mittellinie – gegenüber dem Anschreibertisch - für Team A fortgesetzt.
- (c) Es ereignete sich keine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel. Zwei oder drei Punkte werden A4 angeschrieben, anschließend erhält A4 einen Bonusfreiwurf. Danach erhält Team A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 1

A4 versucht auf den Korb zu werfen und wird dabei von B4 gefoult. Anschließend, während sich A4 noch in der Wurfbewegung befindet, wird er von B5 gefoult.

Regelung: Das Foul von B5 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

Beispiel 3 zu Art. 42 Festlegung 1

B4 begeht ein unsportliches Foul an A4. Nach dem Foul begehen Coach A und Coach B je ein technisches Foul.

Regelung

Die Strafen werden in der Reihenfolge, in der sie passiert sind, gegeneinander aufgerechnet. Daher werden das unsportliche Foul von B4 und das technische Foul von Coach A gegeneinander aufgerechnet. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen (für das technische Foul von Coach B) durch einen beliebigen A-Spieler fortgesetzt.

Art. 42 Festlegung 2

Ereignen sich in einer Freiwurfphase ein Doppelfoul oder Fouls mit gleichen Strafen, dann werden die Fouls lediglich angeschrieben, die Strafen werden aber nicht ausgeführt.

Beispiel 1 zu Art. 42 Festlegung 2

A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurf begehen A5 und B5 a) ein Doppelfoul (b) je ein technisches Foul.

Regelung: Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, danach führt A4 den 2. Freiwurf aus und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf wieder aufgenommen.

Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 2

A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Beide Freiwürfe sind erfolgreich.

Bevor der Ball nach dem 2. Freiwurf wieder belebt wird,

- (a) begehen A5 und B5 ein Doppelfoul.
- (b) begehen A5 und B5 jeweils ein technisches Foul.

Regelung zu (a) und (b):

Die Fouls werden den Spielern angeschrieben, danach wird das Spiel wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf mit Einwurf von der Endlinie fortgesetzt.

Art. 42 Festlegung 3

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.

Beispiel zu Art. 42 Festlegung 3

Während einer Spielpause zwischen der 1. und 2. Spielperiode

- ◆ wird ein Doppelfoul zwischen A5 und B5 gepfiffen, die sich geschlagen haben und disqualifiziert wurden.
- ◆ wird gegen Coach A, dann gegen Coach B ein TF gepfiffen.

Der Richtungspfeil für den alternierenden Ballbesitz steht

- (a) in Richtung Team A
- (b) in Richtung Team B

Wie wird das Spiel zu Beginn der 2. Spielperiode fortgesetzt?

Regelung

- (a) Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt nächst der Stelle, an der sich das Doppelfoul oder der 1. Regelverstoß ereignete. In dem Augenblick, in dem der Ball den ersten Spieler auf dem Feld berührt, wird der Richtungspfeil in die Richtung von Team B gestellt.
- (b) Das Spiel wird mit Einwurf für Team B fortgesetzt nächst der Stelle, an der sich das Doppelfoul oder der 1. Regelverstoß ereignete. In dem Augenblick, in dem der Ball den ersten Spieler auf dem Feld berührt, wird der Richtungspfeil in die Richtung von Team A gestellt.

Artikel 43 Freiwürfe

Art. 43.2.1 und Art. 44.1 Situation

Nach einem unsportlichen Foul erhält A4 zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie zugesprochen. A6 wirft jedoch anstelle von A4 den 1. Freiwurf mit Erfolg. Der Kapitän der Gegenmannschaft protestiert und benennt A4 als den richtigen Freierwerfer. Der Schiedsrichter akzeptiert den Protest.

Regelung

Der 1. Freiwurf wird annulliert. Der 2. Freiwurf entfällt. Es folgt Einwurf für Team B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

Art. 43.2.3 Situation

Ein Freierwerfer 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 eins der großen Räder die Freiwurflinie berührt.

Regelung

Legal. Der Freierwerfer 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.

Art. 43.2.4 und Art. 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 drei Spieler der Mannschaft B und zwei Spieler der Mannschaft A.

Art. 43.2.4 Kommentar 1

- a) Der Grundlinienverteidiger darf mit seinem Rollstuhl die neutrale Zone nicht berühren.
- b) Ein Rollstuhl darf nur dann die angrenzende Begrenzungslinie überschreiten, wenn der Rollstuhl breiter ist als der dafür vorgesehene Platz (85 cm) am Freiwurfraum.
- c) Zunächst muss der vorgesehene Platz am Freiwurfraum vollständig genutzt werden, bevor die Begrenzungslinie des Reboundplatzes überschritten werden darf.

Art. 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.

Festlegung

Die Festlegung, dass eine Regelübertretung durch den Freierwerfer Vorrang hat vor Regelübertretungen anderer Spieler, ist aus den Regeln gestrichen worden.

Art. 43.3.3 Situation 1

A4 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, fährt B4 in die begrenzte Zone (ohne dadurch A4 zu stören) und A4 berührt mit einem der großen Räder die Freiwurflinie. Der Freiwurf ist erfolgreich.

Regelung

Der Freiwurf zählt nicht. Die Mannschaft, der der nächste alternierende Einwurf zusteht, erhält den Ball zum Einwurf in Höhe der Freiwurflinie.

Art. 43.3.3 Situation 2

Situation wie zuvor, aber der Freiwurf ist ohne Erfolg.

Regelung

Es ist das gleiche Verfahren wie in Situation 1 anzuwenden.

Kommentar 1

In beiden Situationen hat von beiden Teams eine Regelübertretung stattgefunden, so dass eine Hochballsituation mit anschließendem alternierendem Einwurf entstanden ist.

Art. 43.3.3 Situation 3

A4 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, fährt B4 in die begrenzte Zone und stört dadurch A4 bei seinem Freiwurf. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, berührt A4 mit seinen großen Rädern die Freiwurflinie oder die begrenzte Zone. Der Freiwurf ist erfolgreich.

Regelung

Der Freiwurf zählt nicht. A4 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

Art. 43.3.3 Situation 4

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Freiwurf nicht erfolgreich.

Regelung

A4 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

Kommentar 2

In den beiden vorhergehenden Situationen wird nur die Störung des Freierfers durch B4 bestraft. Infolgedessen erhält A4 einen Ersatzfreiwurf.

Kommentar 3

Wichtig ist, dass es sich in den 4 beschriebenen Situationen jeweils um den letzten bzw. einzigen Freiwurf handelte.

Artikel 44 Korrigierbare Fehler

Art. 44 Kommentar

Der Fehler, bei dem ein falscher Spieler die Freiwürfe ausgeführt hat, kann korrigiert werden, bis der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Uhr nach dem Fehler wieder gelaufen war.

Art. 44.2.4 Situation

A4 führt zwei Freiwurfversuche aus, die eigentlich A5 zustanden. Der Fehler wird entdeckt, nachdem der Ball wieder belebt wurde und Team B in Ballkontrolle ist.

Regelung: Alle erfolgreichen Freiwürfe werden annulliert. Team B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Weitere Informationen zu Artikel 44

Art. 44 Festlegung 1

Um einen Fehler korrigieren zu können, muss er von einem Schiedsrichter, Kampf-richter oder Kommissar bemerkt worden sein, **bevor** der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder in Gang gesetzt worden war. Das bedeutet:

Der Fehler / die Fehler ereignen sich während eines toten Balls.

Wird anschließend der Ball wieder belebt, ist der Fehler noch korrigierbar.

Startet dann die Spieluhr oder läuft weiter, ist der Fehler noch korrigierbar.

Wird der Ball wieder zum toten Ball, ist der Fehler immer noch korrigierbar.

Wird der Ball danach wieder belebt, ist der Fehler **nicht** mehr korrigierbar.

Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es wegen der Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Den Ball erhält das Team zum Einwurf, dem der Ball zustand, als das Spiel unterbrochen wurde.

Beispiel zu Art. 44 Festlegung 1

A4 wird von B4 gefoult, es handelt sich um das 4. Mannschaftsfoul von Team B. Der SR begeht einen Fehler, indem er A4 zwei Freiwürfe gewährt. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf geht das Spiel weiter und die Spieluhr startet. B5 erhält den Ball, dribbelt und erzielt einen Korb.

Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball dem Einwerfer A5 an der Endlinie zur Verfügung steht.
- (b) nachdem der Ball dem Einwerfer A5 hinter der Endlinie zur Verfügung steht.

Regelung

Der Korb von B5 zählt.

Im Fall (a) wird jeder erfolgreiche Freiwurf von A4 annulliert. Der Fehler kann noch korrigiert werden und Team A erhält den Ball zum Einwurf an der Endlinie, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall (b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

Art. 44 Festlegung 2

Betrifft der Fehler einen falschen Freierwerfer, wird der / werden die durch den falschen Freierwerfer erzielte Punkt / erzielten Punkte annulliert und der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie übergeben, es sei denn, das Spiel hat wieder begonnen. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, wieder aufgenommen, es sei denn, dass Freiwürfe für weitere Regelverstöße auszuführen sind.

Falls die SR bemerken, dass ein falscher Spieler die Absicht hat, die Freiwürfe auszuführen und falls die Absicht vom SR realisiert wird, bevor der Ball die Hände des falschen Freierwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, wird er sofort durch den richtigen Freierwerfer ersetzt, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 2

A4 wird von B4 gefoult und es handelt sich um das 6. Mannschaftsfoul von Team B. Anstelle von A4 will A5 die Freiwürfe ausführen bzw. A5 führt einen oder sogar beide Freiwürfe erfolgreich aus. Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball A5 zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.
- (b) nachdem der Ball die Hand von A5 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
- (c) nachdem der 2. Freiwurf von A5 erfolgreich verwandelt wurde.

Regelung

Im Fall (a) wird der Irrtum sofort korrigiert und A4 führt die beiden Freiwürfe aus, ohne dass eine Sanktion gegen Team A verhängt wird.

Im Fall (b) und (c) werden der / die erfolgreichen Freiwürfe annulliert. Anschließend wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

Das gleiche Verfahren wird auch im Falle eines unsportlichen Fouls von B4 angewandt. In diesem Fall wird auch der Einwurf als Teil der Strafe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 2

A4 wird beim Korbwurf von B4 gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstelle von A4 (2 Freiwürfe) führt A5 alle vier Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hände des Einwerfers der Mannschaft A zum Einwurf (als Teil der Strafe für das technische Foul) verlassen hat.

Regelung

Die beiden von A5 ausgeführten Freiwürfe, die A4 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Die Freiwürfe für das andere Foul waren legal ausgeführt. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

Art. 44 Festlegung 3

Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel normalerweise am dem Ort wieder aufgenommen, an dem es zwecks Korrektur unterbrochen wurde, es sei denn, die Korrektur besteht in der nachträglichen Ausführung von zustehenden Freiwürfen.

Wenn dabei

- (a) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat, wird das Spiel wie nach jedem normalen Freiwurf fortgesetzt.
- (b) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat und das Team, dem anstelle der Freiwürfe nur ein Einwurf zugestanden wurde, einen gültigen Feldkorb erzielt, dann zählt der Korb und der Fehler wird nicht mehr beachtet.

Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 3

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. A5 erhält den Ball und dribbelt, als ihm B5 den Ball aus der Hand ins Aus tippt. Coach A verlangt eine Auszeit.

Während der Auszeit stellen die SR fest bzw. es wird ihnen mitgeteilt, dass A4 hätte 2 Freiwürfe erhalten müssen.

Regelung

Die Freiwürfe werden von A4 ausgeführt und das Spiel geht nach dem letzten Freiwurf wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf weiter.

Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 3

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. Der Einwurf kommt zu A5, der von B5 beim erfolglosen Korbwurf gefoult wird.

Nun werden A5 zwei Freiwürfe zugesprochen.

Während dieser Uhr-Stopp-Periode erkennen die Schiedsrichter den Fehler.

Regelung

Zunächst führt A4 seine beiden Freiwürfe (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum) aus.

Danach führt A5 zwei Freiwürfe aus und das Spiel geht wie nach jedem einzigen oder letzten Freiwurf weiter.

Beispiel 3 zu Art. 44 Festlegung 3

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B. Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. A5 erhält den Ball, dribbelt und erzielt einen Korb (2 oder 3 Punkte).

Bevor der Ball wieder belebt wird, wird der Fehler von den Schiedsrichtern entdeckt.

Regelung

Der Fehler wird nicht beachtet und das Spiel wird wie nach jedem erfolgreichen Feldkorb fortgesetzt.

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar**Art. 45.4 Kommentar**

Es ist die Pflicht jedes Schiedsrichters, jegliches Verhalten zu vermeiden, das seine Objektivität in Frage stellen könnte.

Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters**Art. 46.1 Kommentar** (Siehe auch Kommentare unter Art. 3.1)

Einer der Schiedsrichter kontrolliert spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn die Rollstühle.

Besonderes Augenmerk muss den **Fußrasten** und der **maximalen Höhe des Sitzes** (einschließlich Kissen, falls vorhanden) gewidmet werden.

Art. 46.9 Kommentar

Die Schiedsrichter müssen spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn auf dem Spielfeld erscheinen, um ihren vor dem Spiel auszuführenden Pflichten nachkommen zu können.

Falls einer der Schiedsrichter danach aus irgendeinem Grund die Halle verlassen muss, ist der andere Schiedsrichter (sind die Schiedsrichterkollegen) verpflichtet, auf dem Spielfeld zu bleiben, bis der betreffende Kollege zurückkommt.

Art. 46.10 Kommentar

Bei unsportlichem Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel, jedoch nach Unterzeichnung des Spielberichts durch den 1. SR, muss der 1. SR (Kommissar, falls anwesend) einen detaillierten Bericht an die für die Veranstaltung verantwortliche Person richten, die die Angelegenheit mit der angemessenen Strenge verfolgen muss.

Weitere Informationen zu Artikel 46

Art. 46 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter darf auf Grund eigener Entscheidung oder nach Aufforderung durch einen Coach technische Hilfsmittel verwenden, um festzustellen, ob beim letzten Korbwurf zum Ende einer Spielperiode der Ball die Hand des Werfers während der Spielzeit verlassen hat und / oder ob es sich beim letzten Korbwurf um einen 2- oder 3-Punktewurf gehandelt hat.

Er ist die einzige Person, die das Recht hat, darüber zu entscheiden, ob eine solche technische Ausrüstung verwendet werden darf oder nicht.

Im Fall einer Videoaufzeichnung wird das Abspielen des Bandes ausschließlich durch die beiden Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer durchgeführt. Der 1. Schiedsrichter fällt die endgültige Entscheidung.

Die Forderung nach der Verwendung von Videomaterial muss vor Beginn der nächsten Spielperiode bzw. vor Unterschrift des Anschreibebogens durch den ersten Schiedsrichter erfolgen.

Beispiel 1 zu Art. 46 Festlegung 1

Während eines Feldkorbwurfversuchs von A4 ertönt das Signal zum Ende einer Spielperiode oder zum Ende des Spiels. Der Wurf ist erfolgreich und die Schiedsrichter geben 2 Punkte für Team A.

Coach B gibt zu bedenken, dass nach seiner Meinung der Ball die Hand des Werfers A4 beim Zeitsignal noch nicht verlassen hatte und er beantragt daher eine Überprüfung anhand der Videoaufzeichnung.

- (a) Die Schiedsrichter sind sich bezüglich der Entscheidung absolut sicher.
- (b) Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher bzw. uneinig, ob der Ball die Wurfhand bereits verlassen hatte, als das Zeitsignal zum Ende der Spielperiode oder zum Ende des gesamten Spiels ertönte.

Regelung

Im Fall (a) lehnt der 1. Schiedsrichter den Antrag von Coach B ab.

Im Fall (b) entspricht der 1. Schiedsrichter dem Ersuchen von Coach B.

Die Betrachtung der Aufzeichnung erfolgt durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer.

Ergibt die Betrachtung des Videobandes eindeutig, dass der Ball zum Zeitpunkt des Zeitnehmersignals die Hand des Werfers noch nicht verlassen hatte, wird der Korb annulliert.

Ergibt die Auswertung des Videobandes, dass der Ball vor Ertönen des Zeitnehmersignals zum Ende der Spielperiode bzw. der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hatte, wird der Korb für Team A bestätigt.

Beispiel 2 zu Art. 46 Festlegung 1

Mannschaft B führt mit 2 Punkten. Das Signal zum Ende der Spielperiode bzw. des Spiels ertönt, als ein persönliches Foul gegen B4 gepfiffen wird und A4 dafür 2 Freiwürfe zuerkannt werden.

Beide Freiwürfe sind erfolgreich und das Spiel steht unentschieden. Vor Beginn der nächsten Spielperiode oder Verlängerung beantragt Coach A die Verwendung der Videoaufzeichnung.

Regelung

Technische Geräte dürfen verwendet werden, wenn festgestellt werden soll, ob der Ball die Wurfhand vor oder nach dem Zeitnehmersignal verlassen hatte, nicht aber, ob das Foul vor oder nach dem Signal gepfiffen wurde.

Das Ersuchen von Coach A ist daher abzulehnen.

Beispiel 3 zu Art. 46 Festlegung 1

Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zum Ende einer Spielperiode bzw. des Spiels erzielt A4 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte und nicht die von Mannschaft A geforderten drei Punkte.

Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung bzw. vor der Unterzeichnung des Anschreibebogens durch den 1. Schiedsrichter beantragt Trainer A eine Betrachtung der Videoaufzeichnung.

Regelung

Technische Geräte dürfen dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und / oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Feldkorb handelt.

Dem Antrag von Trainer A ist stattzugeben.

Art. 46 Festlegung 2

Vor Spielbeginn überprüft der 1. Schiedsrichter die technischen Hilfsmittel und informiert beide Trainer über deren Vorhandensein.

Nur ein vom 1. Schiedsrichter anerkanntes Gerät kann für eine Videoüberprüfung verwendet werden.

Beispiel zu Art. 46 Festlegung 2

A4 wirft auf den Korb, als das Zeitnehmersignal zum Ende der Spielperiode bzw. zum Ende des Spiels ertönt. Der Wurf ist erfolgreich.

Coach B bittet um Überprüfung durch Video, da seiner Meinung nach der Ball die Wurfhand von A4 erst nach dem Zeitnehmersignal verlassen hatte.

Es steht kein vom 1. Schiedsrichter für diesen Zweck anerkanntes technisches Gerät zur Verfügung.

Jedoch teilt der Manager von Team B mit, dass das Spiel von einem Videoteam von erhöhter Position aus gefilmt wurde und er bietet den Schiedsrichtern das Videomaterial zur Überprüfung der Situation an.

Regelung

Das Ersuchen von Coach B ist abzulehnen.

Artikel 48 Anschreiber, Anschreiberassistent, Klassifizierer: Pflichten

Art. 48.5 Kommentar 1

Wird ein Spielerwechsel angemeldet, soll der Klassifizierer oder der Anschreiber bzw. 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 Klassifizierer oder 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.

Art. 48.5 Kommentar 2

Ist kein Klassifizierer anwesend, übernimmt der anwesende Anschreiberassistent die Pflichten des Klassifizierers einschließlich der Kontrolle der Spielerpässe.

Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers

Informationen zu Artikel 50

Art. 50 Festlegung

Immer wenn eine Mannschaft im Vorfeld oder im Rückfeld den Besitz eines belebten Balles gewinnt und auf der Spieluhr 24 oder weniger Sekunden verbleiben, wird die 24-Sekunden-Uhr ausgeschaltet.

Beispiel 1 zu Artikel 50 Festlegung

Team A wird ein neuer Ballbesitz zuerkannt, als nur noch 22 Sekunden auf der Spieluhr angezeigt werden.

Regelung: Die 24-Sekundenuhr wird ausgeschaltet.

Beispiel 2 zu Artikel 50 Festlegung

Mit 10 Sekunden auf der Spieluhr und 6 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr lenkt B4 im Vorfeld von Team A einen Pass von A4 ins Aus ab.

Regelung: Die 24-Sekundenuhr wird ausgeschaltet.

Beispiel 3 zu Art. 50 Festlegung

Die Spieluhr zeigt noch 18 Sekunden und die 24-Sekunden-Uhr noch 3 Sekunden, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit der Fußraste spielt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fortgesetzt.

Beispiel 4 zu Art. 50 Festlegung

Auf der Spieluhr sind 7 Sekunden und auf der 24-Sekunden-Anlage 3 Sekunden angezeigt, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit der Fußraste spielt.

Regelung

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 7 Sekunden auf der Spieluhr fortgesetzt. Die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet.

Artikel 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

Art. 51 Situation 1

Während einer Auszeit führt Mannschaft A einen Spielerwechsel durch. Nachdem der Ball wieder belebt ist, bemerkt der Klassifizierer / Anschreiberassistent, dass Mannschaft A mit mehr als 14 Punkten spielt.

Regelung

Der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent muss den Anschreiber informieren, der seinerseits den 1. 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 zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie.

Art. 51 Situation 2

Mannschaft A spielt mit 14 Punkten (4 + 4 + 3 + 2 + 1) auf dem Feld. Der Ein-Punkte-Spieler begeht sein 5. Foul. Zum Auswechseln stehen Mannschaft A nur ein Zwei-Punkte-Spieler und ein Drei-Punkte-Spieler zur Verfügung.

Regelung

Eine Mannschaft muss solange 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 Vier-Punkte-Spieler mit nur vier Spielern auf dem Feld zu bestreiten.

Art. 51.2 Situation 1

Mannschaft A reist mit fünf 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 **fünf** Spielern begonnen werden, die die 14-Punkte-Regel erfüllen. Mannschaft A kann das Spiel nicht mit vier Spielern fortsetzen.

Art. 51.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des Schiedsrichters verlassen hat, stellt der Anschreiber fest, dass Team A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der SR wird darüber informiert. Muss der SR ein Technisches Foul gegen Coach A verhängen mit anschließenden 2 Freiwürfen für Team B zuzüglich Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch?

Regelung: Ja

Ende der Interpretationen