

Offizielle
ROLLSTUHLBASKETBALLREGELN

für Männer und Frauen

2004



IWBF

Internationaler
Rollstuhlbasketballverband

gültig ab der Saison 2004 / 2005

Inhaltsverzeichnis

REGEL I DAS SPIEL

Art. 1	Definitionen	B-5
--------	--------------	-----

REGEL II SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG

Art. 2	Spielfeld	B-5
Art. 3	Technische Ausrüstung / Der <u>Rollstuhl</u>	B-9

REGEL III MANNSCHAFTEN

Art. 4	Mannschaften	B-11
Art. 5	Verletzung von Spielern	B-13
Art. 6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	B-13
Art. 7	Pflichten und Rechte der Trainer	B-14

REGEL IV SPIELVORSCHRIFTEN

Art. 8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	B-15
Art. 9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	B-15
Art. 10	Zustand des Balles	B-16
Art. 11	Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	B-17
Art. 12	<u>Hochball</u> und <u>alternierender Einwurf</u>	B-17
Art. 13	Wie der Ball gespielt wird	B-19
Art. 14	Ballkontrolle	B-19
Art. 15	Spieler in der Korbwurfaktion	B-20
Art. 16	Korberfolg und seine Wertung	B-20
Art. 17	Einwurf	B-21
Art. 18	Angerechnete Auszeit	B-22
Art. 19	Spielerwechsel	B-24
Art. 20	Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	B-26
Art. 21	Verlust der Spielberechtigung (weniger als 2 Spieler)	B-26

REGEL V REGELÜBERTRETUNGEN

Art. 22	Regelübertretungen	B-27
Art. 23	Spieler im Aus und Ball im Aus	B-27
Art. 24	Dribbling	B-27
Art. 25	<u>Fortbewegung mit dem Ball</u>	B-28
Art. 26	Drei Sekunden	B-28
Art. 27	Nah bewachter Spieler	B-28
Art. 28	Acht Sekunden	B-29
Art. 29	Vierundzwanzig Sekunden	B-29
Art. 30	Rückspiel	B-30
Art. 31	"Spiel über Korbniveau" und Stören des Balles	B-30

REGEL VI FOULS

Art. 32	Fouls	B-31
Art. 33	Kontakte: Allgemeine Grundsätze	B-31
Art. 34	Persönliches Foul	B-36
Art. 35	Doppelfoul	B-36
Art. 36	Unsportliches Foul	B-37
Art. 37	Disqualifizierendes Foul	B-38
Art. 38	Technisches Foul	B-39
Art. 39	Gewalttätigkeit	B-41

REGEL VII ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Art. 40	Fünf Fouls, begangen von einem Spieler	B-42
Art. 41	Mannschaftsfouls / Strafen	B-42
Art. 42	Sonderfälle	B-42
Art. 43	Freiwürfe	B-43
Art. 44	Korrigierbare Fehler	B-45

**REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER, KOMMISSAR
PFLICHTEN UND RECHTE**

Art. 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	B-47
Art. 46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	B-47
Art. 47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	B-48
Art. 48	Anschreiber, Anschreiberassistent und <u>Klassifizierer</u> : Pflichten	B-49
Art. 49	Pflichten des Zeitnehmers	B-50
Art. 50	Pflichten des Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmers	B-51
Art. 51	<u>Punktesystem für die Spielerklassifizierung</u>	B-51

A	Schiedsrichterhandzeichen	B-52
B	Anschreibebogen	B-57
C	Verfahren im Falle eines Protests	B-63
D	"Ranking" der Mannschaften	B-64
E	Fernsehauszeiten	B-67

Verzeichnis der Abbildungen

1	Spielfeld	B-6
2	Begrenzte Zone	B-7
3	Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich	B-7
4	Anschreibertisch und Plätze für Auswechselspieler	B-8
5	<u>Der Rollstuhl und seine Abmessungen</u>	B-10
6	Positionen der Spieler während der Freiwürfe	B-44
7	Schiedsrichter – Handzeichen	B-51
8	Anschreibebogen	B-57
9	Kopf des Anschreibebogens	B-58
10	Mannschaften auf dem Anschreibebogen	B-59
11	Laufendes Ergebnis	B-61
12	Abschluss des Anschreibebogens	B-62
13	Unteres Ende des Anschreibebogens	B-62

Ende der Regeln und Spielvorschriften

Basketball Ausrüstung		B-69
Anhang zu den offiziellen Basketballregeln 2004		bis B-82
1	Korbanlage	B-70
2	Spielbrett	B-70
3	Korbring	B-72
4	Korbnetz	B-73
5	Korbstützen	B-73
6	Polsterung	B-73
7	Basketbälle	B-74
8	Spieluhr	B-75
9	Anzeigetafel	B-76
10	Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage	B-77
11	Signale	B-78
12	Schilder für Spielerfouls	B-78
13	Anzeiger für Mannschaftsfouls	B-79
14	Anzeiger für den altern. Einwurf	B-79
15	Spielfeldoberfläche	B-79
16	Spielfeld	B-80
17	Beleuchtung	B-80
18	Werbepanden	B-80
19	Servicebereiche	B-81
20	Zuschauerbereiche	B-82
21	Quellenangaben	B-82

Die Rollstuhlbasketballregeln der IWBF wurden auf Grund langjähriger Erfahrung im RBB - Bereich entwickelt. Sie basieren auf den Regeln des Internationalen Basketball-Verbandes (FIBA).

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

Die rollstuhlspezifischen Teile der Regeln sind durch Unterstreichung gekennzeichnet.

REGEL I

DAS SPIEL

Art. 1. Definitionen

1.1 Rollstuhlbasketballspiel

Rollstuhlbasketball wird von zwei (2) Mannschaften mit je fünf (5) Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, Korberfolge zu erzielen.

Ein Basketballspiel wird von Schiedsrichtern, Kampfrichtern und einem Kommissar geleitet.

1.2 Eigener Korb / gegnerischer Korb

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

1.3 Gewinner des Spiels

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

REGEL II

SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

Art. 2 Spielfeld

2.1 Spielfeld

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

Die nationalen Verbände haben die Befugnis, für ihre Wettkämpfe bestehende Spielfelder mit folgenden Abmessungen zu genehmigen: mindestens sechsundzwanzig (26) m lang und vierzehn (14) m breit.

2.2 Linien

Alle Linien müssen mit derselben Farbe (möglichst weiß) eingezeichnet sein, sie müssen fünf (5) cm breit und deutlich sichtbar sein.

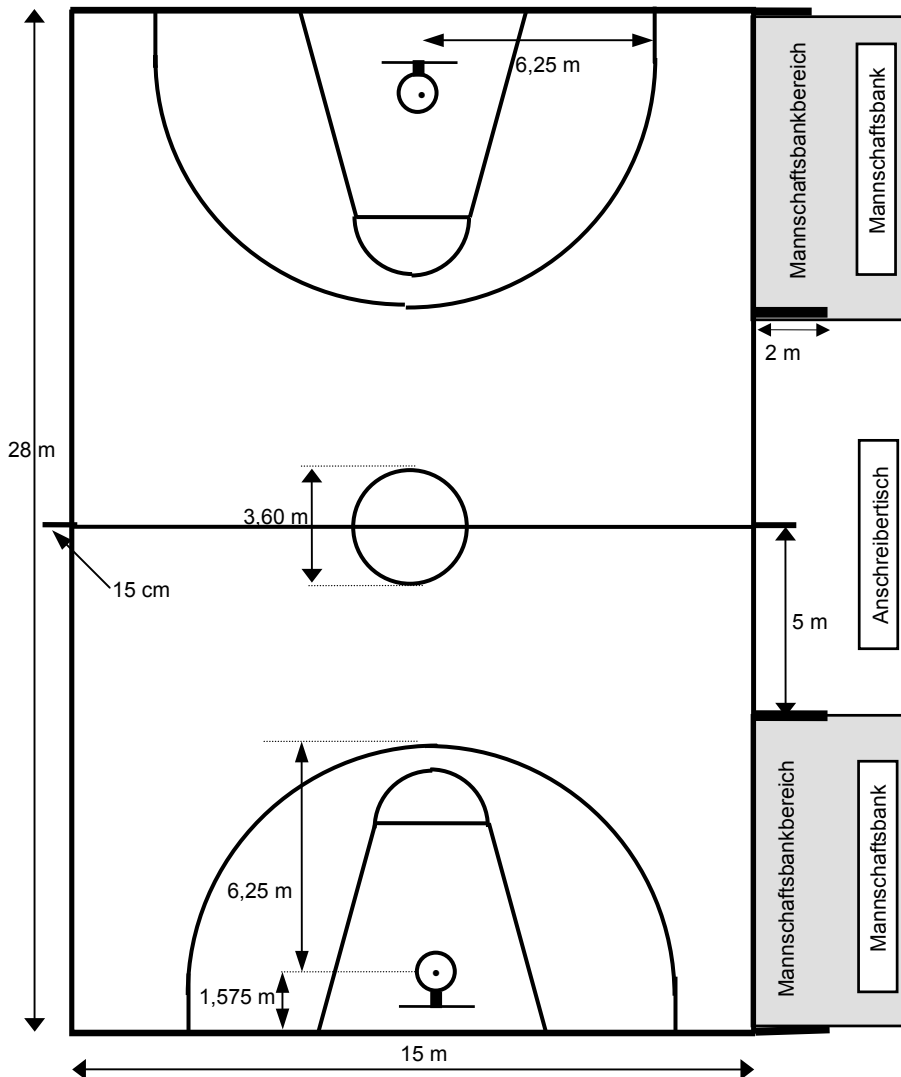
2.2.1 Begrenzungslinien

Das Spielfeld wird von den Begrenzungslinien eingeschlossen, die aus den Endlinien (an den kurzen Seiten des Spielfelds) und den Seitenlinien (an den langen Seiten) bestehen. Diese Linien gehören nicht zum Spielfeld.

Alle Hindernisse einschließlich der Mannschaftsbank müssen mindestens zwei (2) Meter vom Spielfeld entfernt sein.

Abbildung 1: Vorschriftsmäßiges Spielfeld

(alle Linien 5 cm breit und in der gleichen Farbe)

**2.2.2 Mittellinie, Mittelkreis und Halbkreise**

Die Mittellinie wird parallel zu den Endlinien von den Mittelpunkten der Seitenlinien aus gezeichnet. Sie ragt jeweils fünfzehn (15) cm über jede Seitenlinie hinaus.

Der Mittelkreis ist in der Mitte des Spielfelds eingezeichnet. Sein Radius beträgt 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie. Wenn die Fläche des Mittelkreises farbig ausgelegt ist, muss sie dieselbe Farbe haben wie die begrenzten Zonen.

Die Halbkreise werden auf dem Spielfeld mit einem Radius von 1,80 m – gemessen vom Außenrand der Kreislinie – um den Mittelpunkt der Freiwurflinien eingezeichnet (Abbildung 2).

2.2.3 Freiwurflinien und begrenzte Zonen

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

Begrenzte Zonen sind auf dem Spielfeld markierte Flächen, begrenzt durch die Endlinien, die Freiwurflinien und durch Linien, die - vom äußeren Rand gemessen - vom Mittelpunkt der Endlinien drei (3) m entfernt beginnen und an den Endpunkten der Freiwurflinien enden. Diese Linien - mit Ausnahme der Endlinien - sind Teil der begrenzten Zonen.

Die Fläche der begrenzten Zone kann farbig gestaltet sein, aber sie muss die gleiche Farbe haben wie der Mittelkreis.

Die Reboundplätze zu beiden Seiten der begrenzten Zonen, die für die Aufstellung der Spieler während der Freiwürfe vorgesehen sind, werden wie in Abbildung 2 markiert.

Abbildung 2: Vorschriftsmäßiger Freiwurfraum
(alle Linien 5 cm breit)

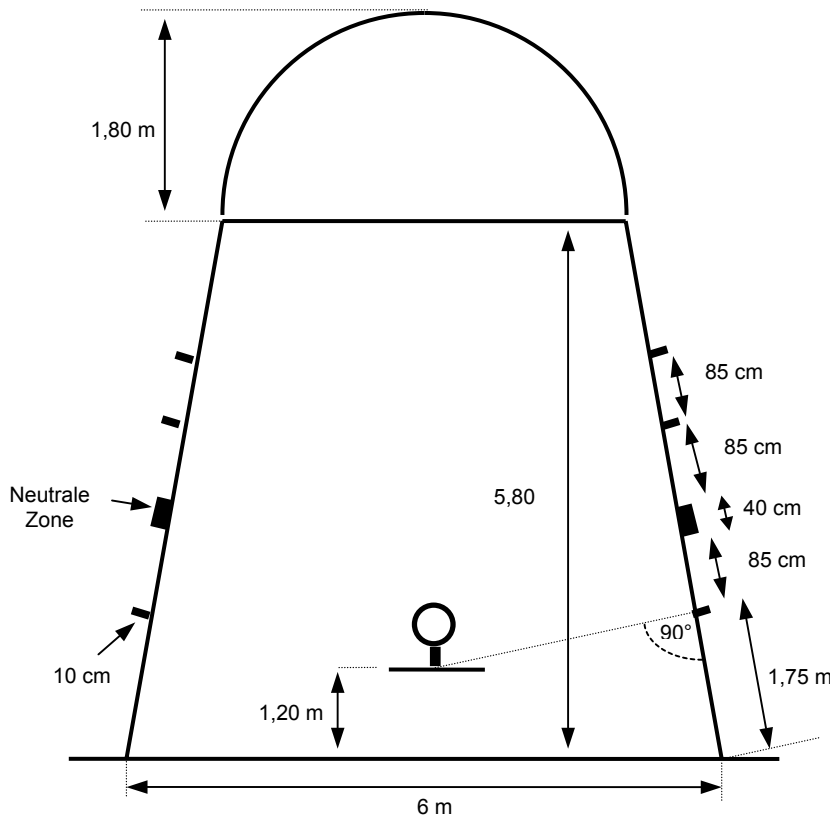
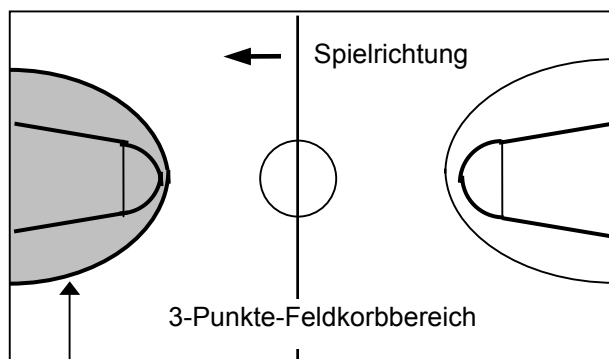


Abbildung 3: Dreipunktfeldkorbbereich
2-P.-Bereich (grau) / 3-P.-Bereich (weiß)



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

2.2.4 Dreipunktefeldkorbbereich (Abbildung 1 und Abbildung 3)

Der Dreipunktefeldkorbbereich einer Mannschaft besteht aus der gesamten Fläche des Spielfeldes, ausgenommen der Teilbereich in der Nähe des gegnerischen Korbes, der einschließlich der Linien begrenzt ist durch

- ◆ zwei (2) Linien parallel zu den Seitenlinien, die an der Endlinie beginnen und 6,25 m von dem Punkt auf dem Spielfeld entfernt sind, der sich senkrecht unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbes befindet. Dieser Punkt ist genau 1,575 m von der Innenkante des Mittelpunktes der Endlinie entfernt.
- ◆ einen Halbkreis von 6,25 m Radius (gemessen vom Außenrand), der in die beiden parallelen Linien übergeht. Sein Mittelpunkt ist mit dem oben definierten identisch.

2.2.5 Mannschaftsbankbereiche (Abbildung 1)

Die Mannschaftsbankbereiche werden außerhalb des Spielfeldes auf der Seite des Anschreibtisches und der Mannschaftsbänke folgendermaßen eingezeichnet:

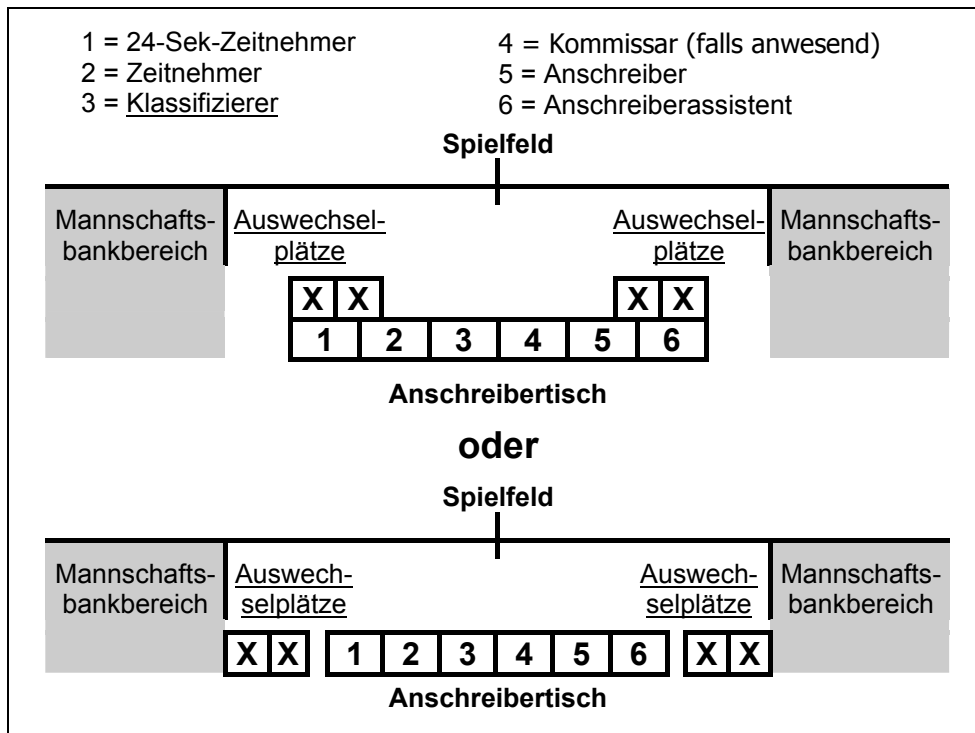
Jeder Bereich wird von einer mindestens zwei (2) m langen Linie, die die Endlinie verlängert und von einer mindestens zwei (2) m langen Linie, die fünf (5) m von der Mittellinie senkrecht zur Seitenlinie eingezeichnet wird, begrenzt.

Im Mannschaftsbankbereich müssen vierzehn (14) Plätze für die Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter vorhanden sein. Alle anderen Personen müssen sich mindestens zwei (2) m hinter der Mannschaftsbank befinden.

2.3 Position des Anschreibtisches und der Plätze für Auswechselspieler (Abb. 4)

Der Anschreibtisch und die Stühle der Kampfrichter müssen auf einem Podest stehen. Der Hallensprecher und / oder die Statistiker (falls anwesend) können seitlich und / oder hinter dem Anschreibtisch sitzen.

Abbildung 4: Anschreibtisch und Plätze für Auswechselspieler



Art. 3 Technische Ausrüstung

3.1 Die folgende Ausrüstung muss vorhanden sein:

- ◆ Korbanlagen bestehend aus
 - Spielbrettern
 - Körben, Ringen mit Belastungssicherungen und Netzen
 - Korbstützen einschließlich Polsterung
- ◆ Basketball
- ◆ Spieluhr
- ◆ Anzeigetafel
- ◆ Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage
- ◆ Stoppuhr oder sichtbare Anzeige (nicht Spieluhr) für die Auszeiten
- ◆ zwei (2) unterschiedliche, laute Signale
- ◆ Spielberichtsblock
- ◆ Anzeiger für Spielerfouls
- ◆ Anzeiger für Mannschaftsfouls
- ◆ Richtungsanzeiger für den alternierenden Einwurf
- ◆ Spielfläche
- ◆ Spielfeld
- ◆ Gleichmäßige Beleuchtung

Eine genauere Beschreibung der Ausrüstung: s. Anhang: **Basketball - Ausrüstung**

3.2 Rollstühle

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

3.2.2 Auf der Sitzfläche des Rollstuhls ist nur ein **Kissen** erlaubt.

Es muss dieselbe Größe wie die Sitzfläche haben und es darf nicht dicker als 10 cm sein, bei den 3,5- , 4 - und 4,5 - Punkte - Spielern darf es nicht dicker als 5 cm sein. Das Kissen muss durchweg von der gleichen Beschaffenheit und Dichte sein.

Das Kissen muss hinreichend biegsam sein, so dass sich die gegenüberliegenden Ecken berühren können, wenn es gefaltet wird. Darüber hinaus muss es gleichmäßig dick sein und darf nicht keilförmig zugeschnitten sein. Zusätzlich zum Kissen dürfen keine Bretter oder andere harte Materialien verwendet werden.

3.2.3 Die **Fußraste** oder, falls vorhanden, der horizontale Rammbügel an der Vorderseite des Rollstuhls / Abweiser an den Seiten des Rollstuhls darf sich an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in seiner gesamten Länge nicht mehr als 11 cm über dem Boden befinden.

Der Rammbügel kann gerade oder leicht gebogen sein, aber er darf nicht spitz zulaufen. Die Höhe wird gemessen, wenn die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

3.2.4 Die **Unterseite** der Fußrasten muss so beschaffen sein, dass der Hallenboden nicht beschädigt werden kann. Rollen unter den Fußrasten zum Schutz des Hallenbodens und kleine Überkipprollen hinten am Rollstuhl sind aus Sicherheitsgründen erlaubt.

Kommentar:

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

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

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

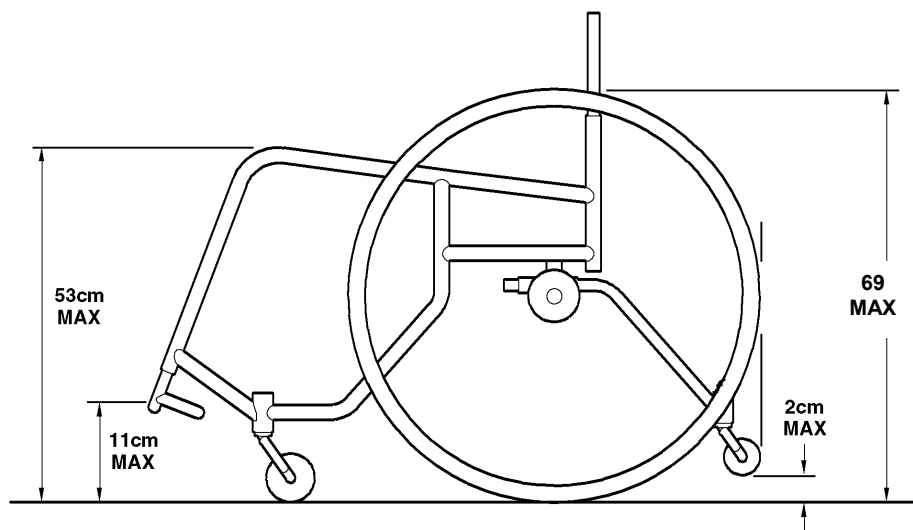
Die Überkippprolle/n darf / **dürfen** nicht nach hinten über die großen Räder hinausragen, d.h. über eine senkrechte Ebene hinaus, welche die beiden am weitesten nach hinten ragenden Punkte der großen Räder berührt.

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

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

- 3.2.5 Die maximale Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Sitzrahmens (**einschließlich des Materials, aus dem die Sitzfläche des Rollstuhls gefertigt ist**) beträgt 53 cm. Gemessen wird diese Höhe, wenn die Räder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.
- 3.2.6 Der Rollstuhl muss entweder drei oder vier **Räder** haben, und zwar zwei große Räder hinten und ein oder zwei kleine Räder vorn am Rollstuhl. Der maximale Durchmesser der großen Räder - einschließlich der Reifen - darf höchstens **69** cm betragen.
- Hat ein Rollstuhl drei Räder, so muss das kleine Rad (oder Rolle) in der Mitte und innerhalb der horizontalen Stange des Rahmens vorn am Rollstuhl angebracht sein.
- Das kleine Rad vorn am Rollstuhl kann durch ein zweites kleines Rad (oder Rolle) ergänzt werden.
- 3.2.7 An jedem großen Rad muss ein **Greifreifen** vorhanden sein.
- 3.2.8 Lenkhilfen, Bremsen oder Übersetzungen (z.B. zweiter Greifreifen) sind am Rollstuhl **nicht** erlaubt.
- 3.2.9 Reifen oder Überkippprollen (Stützräder), die (farbige) Markierungen auf dem Hallenboden hinterlassen, sind **nicht** erlaubt.
- 3.2.10 **Armlehnen** und Stützen für den Oberkörper, die am Rollstuhl angebracht sind, dürfen – in der natürlichen Sitzposition – nicht über den Rumpf bzw. die Oberschenkel des Spielers hinausragen.
- 3.2.11 Die waagerechte Stange, die hinter der Rückenlehne des Rollstuhls angebracht ist, muss **gepolstert** sein, um die Knie anderer Spieler vor Verletzungen zu schützen.

Abbildung 5: Der Rollstuhl und seine Abmessungen



REGEL III**MANNSCHAFTEN**

Art. 4 Mannschaften**4.1 Definition**

- 4.1.1. **Einsatzberechtigung** ist die Erlaubnis, für eine Mannschaft spielen zu dürfen, wie es in den Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs festgelegt ist. Dies schließt die Altersgrenzen mit ein.
- 4.1.2 Ein Mannschaftsmitglied ist **spielberechtigt**, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf (5) Fouls begangen hat.
- 4.1.3 Während des Spiels ist ein Mannschaftsmitglied
- ◆ **Spieler**, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
 - ◆ **Ersatzspieler**, wenn es sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
 - ◆ ein vom Spiel **ausgeschlossener Spieler**, wenn er fünf (5) Fouls begangen hat und nicht mehr spielberechtigt ist.
- 4.1.4 Während einer Spielpause werden alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler betrachtet.

4.2 Regel

- 4.2.1 Jede Mannschaft besteht aus:
- ◆ höchstens zwölf (12) spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern, einschl. Kapitän.
 - ◆ einem Trainer und gegebenenfalls einem Co-Trainer.
 - ◆ maximal fünf Mannschaftsbegleitern, die auf der Bank sitzen dürfen und besondere Aufgaben haben, z.B. Manager, Arzt, Physiotherapeut, Statistiker, Dolmetscher, etc.
- 4.2.2 Fünf (5) Spieler jeder Mannschaft müssen während des Spiels auf dem Spielfeld sein und können ausgewechselt werden.
- 4.2.3 Ein Ersatzspieler wird zum Spieler und ein Spieler wird zum Ersatzspieler, wenn
- ◆ der Schiedsrichter den Ersatzspieler auffordert, das Spielfeld zu betreten.
 - ◆ während einer angerechneten Auszeit oder während einer Spielpause der Ersatzspieler den Wechsel beim Anschreiber anmeldet.

4.3 Spielkleidung

- 4.3.1 Die Spielkleidung der Mannschaftsmitglieder besteht aus:
- ◆ **Hemden**, deren dominante Farbe auf Vorder- und Rückseite gleich sein muss.
Alle Spieler (männlich und weiblich) müssen ihre Hemden während des Spiels in den Shorts / in ihrer Trainingshose tragen. Einteiler sind erlaubt.
 - ◆ **T-Shirts dürfen unter den Hemden getragen werden.** Das T-Shirt muss die gleiche Grundfarbe haben wie das Trikot.
 - ◆ **Shorts / Trainingshosen** mit der gleichen dominanten Farbe auf Vorder- und Rückseite. Die Farbe muss nicht mit der der Trikots übereinstimmen.
 - ◆ **Unterkleidung**, die unterhalb der Shorts sichtbar ist, darf getragen werden, wenn sie die gleiche dominante Farbe hat wie die Shorts.

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

Die Zahlen müssen deutlich sichtbar sein und

- ◆ auf der Rückseite mindestens zwanzig (20) cm hoch sein.
- ◆ auf der Vorderseite mindestens zehn (10) cm hoch sein.
- ◆ sie müssen mindestens zwei (2) cm breit sein.
- ◆ die Mannschaften müssen die Nummern vier (4) bis fünfzehn (15) verwenden. Die nationalen Verbände können für ihre Wettbewerbe beliebige zweistellige Nummern zulassen.
- ◆ Spieler derselben Mannschaft dürfen nicht die gleichen Nummern benutzen.
- ◆ Logos oder Werbung müssen mindestens fünf (5) cm von den Nummern entfernt angebracht sein.

- 4.3.3 Die Mannschaften müssen mindestens zwei Sätze Trikots zur Verfügung haben und

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

4.4 Andere Ausrüstungsgegenstände

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

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

- ◆ Folgendes ist **nicht erlaubt**:

- Schutzvorrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, Weichplastik, Metall oder anderen harten Werkstoffen für Finger, Hände, Armgelenke, Ellenbogen oder Unterarm, auch dann nicht, wenn sie mit weichem Material abgepolstert sind.
- Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
- Kopfschmuck, Kopfbedeckungen und Schmuckgegenstände.

- ◆ Folgendes **ist erlaubt**:

- Schulter-, Oberarm-, Oberschenkel-, Unterschenkel - Schützer, wenn das Material hinreichend abgepolstert ist.
- Knieschienen, wenn sie gut abgedeckt sind.
- Schutzmaske für eine gebrochene Nase, selbst wenn sie aus hartem Material besteht.
- Brillen, wenn sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen.
- Kopfbänder, höchstens fünf (5) cm breit, die aus nicht-abschürfendem, einfarbigem Stoff, flexiblem Kunststoff oder Gummi hergestellt sind.

- 4.4.3 Alle weiteren Gegenstände, die nicht ausdrücklich in diesem Artikel erwähnt sind, müssen zunächst durch die Technische Kommission der IWBF und / oder durch die Klassifikationskommission der IWBF genehmigt werden.

Art. 5 Verletzung von Spielern

- 5.1 Bei Verletzung eines Spielers (von Spielern) dürfen die Schiedsrichter das Spiel stoppen.
- 5.2 Ereignet sich eine Verletzung, wenn der Ball belebt ist, müssen die Schiedsrichter mit ihrem Pfiff **warten**, bis die Spielaktion beendet ist, das bedeutet:
- Die Mannschaft in Ballkontrolle hat auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten oder der Ball wurde zum toten Ball.
- Wenn jedoch der verletzte Spieler **geschützt** werden muss, dürfen die Schiedsrichter das Spiel **sofort** unterbrechen.
- 5.3 Kann der verletzte Spieler nicht sofort (innerhalb von ca. 15 Sekunden) weiterspielen oder wird er auf dem Spielfeld behandelt, muss er ausgewechselt werden oder das Team muss das Spiel mit weniger als fünf (5) Spielern fortsetzen.
- 5.4 Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter dürfen das Spielfeld mit Erlaubnis eines Schiedsrichters betreten, um einem verletzten Spieler zu helfen, bevor er ausgewechselt wird.
- 5.5 Ein Arzt darf auch ohne die Erlaubnis eines Schiedsrichters das Spielfeld betreten, wenn nach seiner Meinung der Spieler sofortige ärztliche Hilfe braucht.
- 5.6 Während des Spiels muss jeder Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, ausgewechselt werden. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Blutung gestoppt und die verletzte Stelle oder offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.
- Wenn der verletzte Spieler oder ein Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, sich während einer angerechneten Auszeit, die von einer der beiden Mannschaften in der gleichen Uhr-Stopp-Periode genommen wurde, erholt, darf dieser Spieler weiterspielen.
- 5.7 Wurden einem verletzten Spieler Freiwürfe zuerkannt, so müssen sie von seinem **Ersatzspieler** ausgeführt werden. Der für einen verletzten Spieler eingewechselte Ersatzspieler darf erst wieder ausgewechselt werden, nachdem er in der nächsten Phase, in der die Spieluhr läuft, gespielt hat.
- 5.8 Spieler, die vom Trainer bezeichnet wurden, das Spiel zu beginnen, können im Falle einer Verletzung ersetzt werden. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern ersetzen, falls sie dies wünscht.

Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

- 6.1 Der Kapitän ist ein Spieler, der seine Mannschaft auf dem Spielfeld vertritt. Er darf sich während des Spiels in höflicher Form an einen Schiedsrichter wenden, um Auskünfte zu erhalten. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht.
- 6.2 Der Kapitän kann die Funktion des Trainers übernehmen.
- 6.3 Der Kapitän muss unmittelbar nach Spielende den 1. Schiedsrichter informieren, falls seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und er muss den Anschreibebogen an der entsprechenden Stelle ("Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests") unterschreiben.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

- 7.1** Spätestens zwanzig (20) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn übergeben die Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und den entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkten der Mannschaftsmitglieder, die für das Spiel einsatzberechtigt sind.
- Diese Liste enthält auch die Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns und die Namen des Trainers und des Co-Trainers.
- Alle Mannschaftsmitglieder, deren Namen auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind berechtigt, am Spiel teilzunehmen, auch wenn sie erst nach Beginn des Spiels eintreffen.
- 7.2** Spätestens zehn (10) Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer die Übereinstimmung der Namen und der entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer durch ihre Unterschrift auf dem Anschreibebogen.
- Gleichzeitig kreuzen sie die fünf (5) Spieler an, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer von Mannschaft "A" hat diese Information als Erster zu geben.
- 7.3** Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter sind die einzigen Personen, die sich im Mannschaftsbankbereich aufhalten dürfen. Sie müssen dort bleiben, wenn die Regeln nichts anderes festlegen.
- 7.4** Der Trainer und der Co-Trainer dürfen während des Spiels mit den Kampfrichtern Verbindung aufnehmen, um statistische Informationen zu erlangen, allerdings nur dann, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht.
- 7.5** Nur der Trainer darf während des Spiels stehen bzw. sich mit dem Rollstuhl im Mannschaftsbankbereich bewegen. Er darf die Spieler während des Spiels ansprechen, vorausgesetzt er bleibt innerhalb seines Mannschaftsbankbereichs.
- 7.6** Ist ein Co-Trainer vorhanden, so muss sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen werden (seine Unterschrift ist nicht erforderlich). Er übernimmt alle Pflichten und Rechte des Trainers, wenn dieser aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter auszuüben.
- 7.7** Wenn der Kapitän das Spielfeld verlässt, muss der Trainer einem der beiden Schiedsrichter die Nummer des Spielers angeben, der die Rolle des Kapitäns auf dem Spielfeld übernimmt.
- 7.8** Der Mannschaftskapitän muss als Trainer fungieren, wenn der Trainer nicht anwesend ist oder wenn dieser nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter durchzuführen und wenn kein Co-Trainer auf dem Block eingetragen ist (bzw. Letzterer nicht in der Lage ist, die Traineraufgaben zu übernehmen).
- Muss der Kapitän das Spielfeld verlassen, kann er weiter als Trainer tätig sein.
- Wenn er jedoch auf Grund eines disqualifizierenden Fouls das Spielfeld verlassen muss oder wenn er wegen einer Verletzung nicht in der Lage ist, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, kann ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer ersetzen.
- 7.9** Der Trainer bestimmt den Freierwerfer in allen Fällen, in denen der Freierwerfer nicht durch die Regeln festgelegt ist.

REGEL IV**SPIELVORSCHRIFTEN**

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

- 8.1 Das Spiel besteht aus vier (4) Spielperioden von je zehn (10) Minuten.
- 8.2 Zwischen der ersten und zweiten Spielperiode sowie zwischen der dritten und vierten Spielperiode und vor jeder Verlängerung gibt es jeweils eine Pause von zwei (2) Minuten.
- 8.3 Die Halbzeitpause dauert fünfzehn (15) Minuten.
- 8.4 Die Spielpause vor dem angesetzten Spielbeginn dauert zwanzig (20) Minuten.
- 8.5 Eine Spielpause beginnt
- ◆ Zwanzig (20) Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
 - ◆ mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode.
- 8.6 Eine Spielpause endet
- ◆ zu Beginn der 1. Spielperiode, wenn der Ball beim Hochball von einem der am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.
 - ◆ zu Beginn der übrigen Spielperioden, wenn der Ball nach dem Eröffnungseinwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird.
- 8.7 Ist das Spielergebnis am Ende der Spielzeit der vierten Spielperiode unentschieden, wird das Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf (5) Minuten fortgesetzt, bis das Unentschieden durchbrochen ist.
- 8.8 Wird ein Foul gleichzeitig mit oder unmittelbar vor dem Signal zum Spielende begangen, wird ein möglicher Freiwurf (werden mögliche Freiwürfe) nach Ende der Spielzeit ausgeführt.
- 8.9 Entsteht auf Grund dieser Freiwürfe (dieses Freiwurfs) eine Verlängerung, dann werden alle Fouls nach Ende der Spielzeit als Fouls in einer Pause betrachtet. Die fälligen Freiwürfe werden vor Beginn der Verlängerung ausgeführt.

Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels

- 9.1 Die 1. Spielperiode beginnt, wenn der Ball beim Eröffnungshochball vom ersten der am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.
- 9.2 Alle anderen Spielperioden beginnen, wenn der Ball nach dem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder legal von einem Spieler berührt wird.
- 9.3 Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine der Mannschaften nicht mit fünf (5) spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld ist.
- 9.4 Bei allen Spielen hat das auf dem Anschreibebogen zuerst aufgeführte Team (Heimmannschaft) die Mannschaftsbank und den Korb links vom Anschreibertisch, vom Anschreiber aus gesehen.
Falls sich die Mannschaften einigen, können sie auch die Mannschaftsbänke und / oder die Körbe tauschen.
- 9.5 Vor der ersten und dritten Spielperiode dürfen sich die Mannschaften in der Hälfte des Spielfelds aufwärmen, in der sich der Korb des Gegners befindet.

- 9.6 Zur 2. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Körbe.
- 9.7 In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf die Körbe spielen, auf die sie in der vierten Spielperiode gespielt haben.
- 9.8 Eine Spielperiode, Verlängerung bzw. das Spiel endet, wenn das Signal zum Ende der Spielzeit ertönt.

Art. 10 Status des Balles

- 10.1 Der Ball kann entweder belebt oder tot sein.
- 10.2 Der Ball wird **belebt**, wenn
- ◆ er beim Eröffnungshochball legal von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler getippt wird.
 - ◆ er beim Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
 - ◆ er beim Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 10.3 Der Ball wird zum **toten Ball**, wenn
- ◆ ein Feldkorb oder Freiwurf erzielt wird.
 - ◆ ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
 - ◆ es offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb gehen wird, und zwar dann, wenn noch
 - ein Freiwurf oder weitere Freiwürfe folgen oder
 - eine weitere Strafe (Freiwurf / Freiwürfe und / oder Einwurf) folgt.
 - ◆ das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode ertönt.
 - ◆ das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.
 - ◆ ein Spieler einer beliebigen Mannschaft den Ball, der auf Grund eines Korbwurfversuches in der Luft ist, berührt, und zwar nachdem
 - ein Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal zum Ende einer Spielperiode ertönt.
 - das Signal zum Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode ertönt.
- 10.4 Der Ball **wird nicht zum toten Ball** und erzielte Punkte zählen, wenn
- ◆ der Ball bei einem Feldkorbversuch auf dem Weg zum Korb ist und
 - der Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode ertönt.
 - das Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage ertönt.
 - ◆ der Ball bei einem Freiwurf auf dem Weg zum Korb ist und ein Schiedsrichter wegen einer Regelverletzung pfeift, die nicht vom Freierwerfer begangen wird.
 - ◆ ein Spieler ein Foul an einem **Gegenspieler in Ballkontrolle** während der Korbwurfaktion begeht, die vor dem Foul mit einer kontinuierlichen Wurfbewegung begonnen und nach dem Foul erfolgreich abgeschlossen wurde.
- Diese Vorschrift kommt nicht zur Anwendung und ein erzielter Korb zählt **nicht**, wenn, nach dem Foulpfeiff des Schiedsrichters
- das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt, während der Spieler sich noch in Ballkontrolle befindet.
 - das Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage ertönt, während der Spieler sich noch in Ballkontrolle befindet.
 - der Spieler einen völlig neuen Wurfversuch unternimmt.

Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

- 11.1 Der Standort eines **Spielers** ist die Stelle, an der sein Rollstuhl den Boden berührt.
- 11.2 Der Standort eines **Schiedsrichters** ist die Stelle, an der er den Boden berührt.
Befindet sich der Schiedsrichter in der Luft, behält er den Status bei, den er hatte, als er zuletzt den Boden berührte.
Wenn der Ball einen Schiedsrichter berührt, ist es dasselbe, als wenn der Ball den Boden an dieser Stelle berührt.

Art. 12 Hochball und alternierender Einwurf

12.1 Definition

- 12.1.1 Ein Hochball findet statt, wenn der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei Gegenspielern zu Beginn der 1. Spielperiode im Mittelkreis hochwirft.
- 12.1.2 Ein Halteball entsteht, wenn zwei oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte in Ballkontrolle kommen kann.

12.2 Verfahren beim Hochball

- 12.2.1 Während des Hochballs müssen die am Hochball beteiligten Spieler mit ihrem Rollstuhl in der Hälfte des Mittelkreises stehen, die ihrem eigenen Korb näher liegt, und zwar mit einem Rad (zwei Rädern) in der Nähe der Mittellinie, die zwischen ihnen verläuft.
- 12.2.2 Spieler derselben Mannschaft dürfen keine benachbarten Plätze am Kreis besetzen, falls ein Gegenspieler eine dieser Positionen einnehmen möchte.
- 12.2.3 Der 1. Schiedsrichter wirft dann den Ball zwischen den beiden am Hochball beteiligten Spielern senkrecht hoch, so dass ihn keiner von beiden erreichen kann und so, dass er zwischen ihnen herunterfallen wird.
- 12.2.4 Der Ball muss von einem oder beiden am Hochball beteiligten Spielern mit einer oder beiden Händen getippt werden, **nachdem** er den höchsten Punkt erreicht hat.
- 12.2.5 Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf seine Position verlassen, bevor der Ball legal getippt ist.
- 12.2.6 Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf den Ball fangen oder ihn mehr als zweimal berühren, bevor der Ball einen der anderen acht Spieler oder den Boden berührt hat.
- 12.2.7 Ist der Ball nicht von wenigstens einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden, so wird der Hochball wiederholt.
- 12.2.8 Keiner der anderen acht Spieler darf einen Teil seines Körpers oder Rollstuhls auf oder über der Kreislinie (Zylinder) haben, bevor der Ball getippt worden ist.

Ein Verstoß gegen die Bestimmungen 12.2.1, 12.2.4, 14.2.5, 15.2.6 und 12.2.8 ist eine Regelübertretung.

12.3 Hochballsituationen

Eine Hochballsituation entsteht, wenn

- ◆ Halteball gepfiffen wird.
- ◆ der Ball ins Aus geht und die Schiedsrichter im Zweifel oder sich nicht einig sind, wer den Ball zuletzt berührt hat.
- ◆ während des letzten oder einzigen erfolglosen Freiwurfs eine Regelverstoß gegen die Freiwurfbestimmungen durch beide Mannschaften erfolgt.
- ◆ ein belebter Ball in der Korbbefestigung eingeklemmt ist (außer zwischen 2 Freiwürfen)
- ◆ ein Ball zum toten Ball wird, wenn keine Mannschaft Ballkontrolle hat oder der Ball keiner Mannschaft zusteht.
- ◆ Nach der Aufrechnung von Strafen gleicher Schwere gegen beide Teams keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig bleiben und keine Mannschaft Ballkontrolle hatte bzw. keiner Mannschaft der Ball zustand, bevor das 1. Foul bzw. die Regelübertretung gepfiffen wurde.
- ◆ alle Spielperioden (außer der ersten) beginnen.

12.4 Alternierender Einwurf (Prozess)

12.4.1 Der alternierende Einwurf (Prozess) ist eine Methode, bei der den Mannschaften anstelle eines Hochballs abwechselnd der Ball zum Einwurf von außen zugesprochen wird.

12.4.2 Der alternierende Einwurf erfolgt von der Stelle, die der Hochballsituation am nächsten liegt.

12.4.3 Die Mannschaft, die nach dem Hochball zur Eröffnung der 1. Spielperiode nicht die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld gewonnen hat, erhält als Erste den Ball zum alternierenden Einwurf.

12.4.4 Die Mannschaft, der bei Ende einer Spielperiode der nächste alternierende Einwurf zusteht, beginnt die nächste Spielperiode mit Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.

12.4.5 Der alternierende Einwurf

- ◆ **beginnt**, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- ◆ **endet**, wenn
 - der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird.
 - das Team des Einwerfers eine Regelübertretung begeht.
 - der Ball beim Einwurf die Korbstützen berührt.

12.4.6 Die Mannschaft, die Anrecht auf den alternierenden Einwurf hat, wird durch den Richtungspfeil am Anschreibertisch bezeichnet. Der Richtungspfeil wird in dem Augenblick in die andere Richtung gestellt, wenn der alternierende Einwurf beendet ist.

12.4.7 Das Anrecht auf den alternierenden Einwurf geht verloren, wenn die einwerfende Mannschaft (Team A) während des Einwurfs eine Regelübertretung begeht.

Der Richtungspfeil wird sofort in die andere Richtung gedreht, um damit anzuzeigen, dass der Gegenmannschaft (Team B) bei der nächsten Hochballsituation der nächste alternierende Einwurf zusteht.

Als Folge der Regelübertretung durch die einwerfende Mannschaft (Team A) wird das Spiel mit Einwurf für die Gegenmannschaft (Team B) fortgesetzt (es handelt sich hierbei also **nicht** um einen alternierenden Einwurf).

12.4.8 Durch ein Foul – gleich welcher Mannschaft –

- ◆ vor Beginn einer Spielperiode (außer der 1. Spielperiode)
- ◆ während des alternierenden Einwurfs

geht das Anrecht der einwerfenden Mannschaft auf den alternierenden Einwurf **nicht** verloren.

Ereignet sich ein solches Foul beim Eröffnungseinwurf zu einer Spielperiode, nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung gestellt wurde und bevor er einen Spieler auf dem Feld berührt hat, dann wird dieses Foul als ein Foul während der Spielzeit betrachtet und entsprechend bestraft.

Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

13.1 Definition

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

13.2 Regel

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

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

Art. 14 Ballkontrolle

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

14.2 Die **Mannschaftsballkontrolle besteht weiter**, wenn

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

14.3 Die **Mannschaftsballkontrolle endet**, wenn

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

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

- ◆ den Boden mit irgendeinem Teil seines Körpers außer mit der Hand / den Händen berührt.
- ◆ sich im Rollstuhl nach vorn oder rückwärts lehnt, so dass der Rollstuhl kippt und mit irgendeinem Teil - außer mit dem / den Reifen bzw. der Überkipprolle / den Überkipprollen - den Boden berührt.

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

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

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

Ein **Tipp** wird als Feldkorbwurf betrachtet.

15.1.1 Ein Feldkorbwurf bzw. ein Freiwurf

- ◆ **beginnt**, wenn der Ball die Hand (Hände) eines Spielers bei der Korbwurfaktion verlassen hat.
- ◆ **endet**, wenn der Ball
 - von oben direkt in den Korb geht und darin verbleibt oder durch den Korb geht.
 - nicht länger die Möglichkeit hat, in den Korb zu gehen.
 - den Ring berührt.
 - den Boden berührt.
 - zum toten Ball wird.

15.2 Die Korbwurfaktion

- ◆ **beginnt**, wenn der Spieler die kontinuierliche Bewegung begonnen hat, die normalerweise dem Loslassen des Balles vorausgeht, und wenn er nach Beurteilung des Schiedsrichters einen Versuch begonnen hat, einen Korb zu erzielen, indem er den Ball in Richtung des gegnerischen Korbes wirft oder tippt.
- ◆ **endet**, wenn der Ball die Hand (die Hände) verlassen hat und die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, d.h. dass die Hand (Hände) des Werfers beginnt (beginnen), sich in Richtung Boden oder Rollstuhl bzw. im Falle eines Unterhandwurfs in Richtung Korb zu bewegen.

Wenn ein Spieler versucht, auf den Korb zu werfen, kann es sein, dass sein Arm (seine Arme) von einem Gegenspieler festgehalten werden, um ihn am Korbwurf zu hindern. Trotzdem wird dieser Versuch als Korbwurfaktion gewertet.

In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand / Hände des Spielers verlässt.

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

15.3 Die kontinuierliche Bewegung bei der Korbwurfaktion

- ◆ **beginnt**, wenn der Ball in der Hand (den Händen) des Werfers zur Ruhe kommt und die Wurfbewegung, normalerweise nach oben, begonnen hat.
- ◆ kann auch Arm-, Körper- und / oder Rollstuhl - Bewegungen einschließen, die beim Korbwurfversuch eines Spielers üblich sind.
- ◆ **endet**, wenn der Spieler eine vollständig neue Korbwurfaktion beginnt.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

16.1 Definition

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

- 16.1.2** Der Ball befindet sich **im Korb**, sobald sich der kleinste Teil des Balles innerhalb und unterhalb der Oberkante des Ringes befindet.

16.2 Regel

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

- ◆ Ein durch einen Freiwurf erzielter Korb zählt einen (1) Punkt.
- ◆ Ein Feldkorb aus dem Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt zwei (2) Punkte.
- ◆ Ein Feldkorb aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt drei (3) Punkte.
- ◆ Wenn der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf vom Ring zurückspringt und von einem Angreifer oder Verteidiger legal berührt wird, bevor er in den Korb geht, dann zählt der Korb zwei (2) Punkte.

Kommentar: Beim Drei-Punkte-Wurf müssen sich die großen Räder des Rollstuhls innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs befinden, das heißt, die kleinen Vorderräder dürfen sich auf oder jenseits der Linie des Drei-Punkte-Kreises befinden.

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

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

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

Art. 17 Einwurf

17.1 Definition

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

17.2 Verfahren

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

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

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

17.2.3 Nach allen Spielperioden, nach einem oder mehreren Freiwürfen infolge eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls wird der darauf folgende Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, unabhängig davon, ob der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder nicht.

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

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

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

- 17.2.6 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder einem erfolgreichen, letzten oder einzigen Freiwurf gilt:
- ◆ Ein Spieler der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, wirft den Ball an einer beliebigen Stelle der Endlinie ein, an der der Korb erzielt wurde.
 - ◆ Das gilt auch nach einem erfolgreichen Feldkorb oder Freiwurf, wenn der SR nach einer Auszeit oder Spielunterbrechung den Ball einem Spieler zum Einwurf übergibt oder zur Verfügung stellt.
 - ◆ Der Einwerfer darf sich seitlich und / oder rückwärts bewegen und / oder der Ball darf zwischen Mitspielern, die sich auf oder hinter der Endlinie befinden, zugespielt werden, allerdings beginnt das Zählen der fünf (5) Sekunden, sobald der Ball dem ersten Spieler außerhalb des Feldes zur Verfügung steht.

17.3 Regel

17.3.1 Der Einwerfer darf nicht

- ◆ mehr als fünf (5) Sekunden benötigen, um den Ball einzuwerfen.
- ◆ das Spielfeld betreten, während er den Ball in der Hand (den Händen) hält.
- ◆ verursachen, dass der Ball beim Einwurf nach Verlassen seiner Hand (Hände) das Aus berührt.
- ◆ den Ball auf dem Spielfeld berühren, bevor er einen anderen Spieler berührt hat.
- ◆ den Ball so einwerfen, dass er direkt in den Korb geht.
- ◆ sich weiter als einen Meter seitlich oder in mehr als eine Richtung von der ihm vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle bewegen, bevor oder während der Ball die Hand (Hände) zum Einwurf verlässt. Nach hinten - senkrecht zur Auslinie - darf sich der Einwerfer bewegen, so weit es die Umstände zulassen.

17.3.2 Kein anderer Spieler darf

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

17.3.3 Bei einer Einwurfsituation darf ein Angreifer erst in die begrenzte Zone der gegnerischen Mannschaft fahren, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Ein Verstoß gegen Artikel 17.3 ist eine Regelübertretung.

17.4 Strafe

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

Art. 18 Angerechnete Auszeit

18.1 Definition

Eine **angerechnete Auszeit** ist eine Spielunterbrechung, die vom Trainer oder Co-Trainer einer Mannschaft beantragt wird.

18.2 Regel

18.2.1 Jede angerechneten Auszeit hat die Dauer von einer (1) Minute.

18.2.2 Eine Auszeitmöglichkeit **beginnt**, wenn

- ◆ der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- ◆ ein Feldkorb erzielt wurde. Diese Auszeitmöglichkeit besteht nur für die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat.

18.2.3 Eine Auszeitmöglichkeit **endet**, wenn

- ◆ der Ball einem Spieler zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- ◆ der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

18.2.4 Jeder Mannschaft dürfen zu jedem Zeitpunkt während der 1. Halbzeit zwei (2) Auszeiten, zu jedem Zeitpunkt während der 2. Halbzeit drei (3) Auszeiten und zu jedem Zeitpunkt während jeder Verlängerung eine (1) Auszeit gewährt werden.

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

18.2.6 Die Auszeit wird der Mannschaft angerechnet, deren Trainer sie zuerst beantragt hat, es sei denn, die Auszeit wird nach gegnerischem Korberfolg gewährt, ohne dass dabei ein Foul verhängt worden ist.

18.3 Verfahren

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

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

18.3.3 Die Auszeit

- ◆ **beginnt**, wenn ein Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt.
- ◆ **endet**, wenn der Schiedsrichter pfeift und die Mannschaften wieder zum Betreten des Spielfeldes auffordert.

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

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

18.3.5 Während der Auszeit (und während einer Pause vor dem Beginn der zweiten und vierten Spielperiode und vor jeder Verlängerung) dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen und auf der Mannschaftsbank sitzen.
Die Personen, denen der Aufenthalt im Mannschaftsbankbereich erlaubt ist, dürfen das Spielfeld betreten, vorausgesetzt sie bleiben in der Nähe ihres Mannschaftsbankbereichs.

18.4 Einschränkungen

18.4.1 Eine angerechnete Auszeit ist **nicht zulässig** zwischen oder nach einem / mehreren Freiwürfen, die zu einer Foulstrafe gehören, bis der Ball nach einer Spielphase mit laufender Spieluhr wieder zum toten Ball wird.

Ausnahmen:

- ◆ Ein Foul wird zwischen den Freiwürfen gepfiffen. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende ausgeführt und die Auszeit wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt.
- ◆ Ein Foul wird gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
- ◆ Wird eine Regelübertretung gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird, so wird die Auszeit vor der Ausführung des Einwurfs gewährt.

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

- 18.4.2 Wenn in den letzten zwei (2) Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten zwei (2) Minuten einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf der Mannschaft des Korbwerfers keine angerechnete Auszeit gewährt werden, es sei denn, ein Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen.

Art. 19 Spielerwechsel

19.1 Definition

Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die durch den Auswechselspieler beantragt wird.

19.2 Regel

19.2.1 Eine Mannschaft darf während einer Wechselmöglichkeit Spielerwechsel vornehmen.

19.2.2 Eine Wechselmöglichkeit **beginnt**, wenn

- ◆ der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- ◆ in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten zwei Minuten einer Verlängerung einen Feldkorb erzielt wurde. Diese Wechselmöglichkeit besteht nur für die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat.

19.2.3 Eine Wechselmöglichkeit **endet**, wenn

- ◆ der Ball einem Spieler zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- ◆ der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

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

Ausnahmen:

- ◆ Eine Mannschaft wurde auf weniger als fünf (5) Spieler reduziert.
- ◆ Ein Spieler, der bei einer Fehlerkorrektur beteiligt ist, sitzt auf der Mannschaftsbank, nachdem er legal ausgewechselt wurde.
- ◆ Ein Spieler ist verletzt, wird behandelt oder blutet und erholt sich während der Auszeit.

19.3 Verfahren

19.3.1 Nur ein Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel anzumelden. Dazu begibt er sich persönlich (nicht der Trainer oder Co-Trainer) zum Schreiber und zeigt deutlich den gewünschten Wechsel mit dem entsprechenden Handzeichen an und begibt sich auf den Auswechselplatz. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.

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

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

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

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

19.3.6 Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss sofort (innerhalb von ca. dreißig (30) Sekunden) ersetzt werden.

Wenn - nach Meinung des Schiedsrichters - eine unnötige Verzögerung entsteht, wird der schuldigen Mannschaft eine Auszeit angerechnet.
Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen den Trainer ein Technisches Foul ("B" - Foul) verhängt werden.

- 19.3.7 Wird ein Spielerwechsel **während** einer angerechneten Auszeit oder während einer Spielpause angemeldet, muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber melden, bevor er auf das Spielfeld fährt.

Kommentar

Um Verstöße gegen die 14-Punkte-Regel (Art. 51.2) zu vermeiden, befinden sich die Klassifizierungsausweise aller Spieler auf dem Anschreibertisch.

Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass kein Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel vor-
kommt. Ein Verstoß wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Trainer ("C")
geahndet.

Ist der Spielerwechsel abgeschlossen, soll der Klassifizierer (falls anwesend) bzw. der
Anschreiberassistent überprüfen, ob die zulässige Gesamtpunktzahl (gemäß Artikel 51.2)
von der wechselnden Mannschaft eingehalten wurde.

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

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

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

- 19.3.8 Der Freiwurfer darf ausgewechselt werden, vorausgesetzt
- ◆ der Wechsel war angemeldet, bevor die Wechselmöglichkeit für den ersten oder einzigen Freiwurf endet.
 - ◆ der Ball wird nach dem letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball.
- 19.3.9 Der Freiwurfer muss ausgewechselt werden, wenn
- ◆ er verletzt ist.
 - ◆ er sein 5. Foul begangen hat.
 - ◆ er disqualifiziert worden ist.

Wenn der Freiwurfer ausgewechselt wird, nachdem der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wurde, kann die Gegenmannschaft ebenfalls **einen** Spieler (s. auch 19.3.10) auswechseln, vorausgesetzt, der Wechsel wurde beantragt, bevor der Ball zum letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird.

- 19.3.10 Falls der Freiwurfer gewechselt wird, kann es zur Einhaltung der 14-Punkte-Regel erforderlich sein, weitere Spieler seiner Mannschaft zu wechseln.
In diesem Fall darf auch die Gegenmannschaft mehrere Spieler wechseln. Es dürfen jedoch nicht mehr Spieler gewechselt werden als durch die Mannschaft des Freiwurfers.

19.4 Einschränkungen

- 19.4.1 Zwischen oder nach einem oder mehreren Freiwürfen, die zu einer (1) Foulstrafe gehören, darf kein Spielerwechsel vorgenommen werden.
Spielerwechsel ist erst wieder möglich, wenn der Ball nach einer Spielphase mit laufender Spieluhr wieder zum toten Ball wird.

Ausnahmen:

- ◆ Ein Foul wird zwischen den Freiwürfen gepfiffen. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende ausgeführt und der Spielerwechsel erfolgt vor Ausführung der nächsten Foulstrafe.
- ◆ Ein Foul wird gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
- ◆ Eine Regelübertretung wird gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor Ausführung des Einwurfs gewährt.

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

- 19.4.2 Wenn die Spieluhr während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung nach einem Feldkorb angehalten worden ist, ist ein angemeldeter **Spielerwechsel** für die Mannschaft, die den Feldkorb erzielt hat, **nicht erlaubt**, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen oder die andere Mannschaft führt einen (mehrere) Spielerwechsel durch.

Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)**20.1 Regel**

Eine Mannschaft verliert das Recht zu spielen, wenn

- ◆ sie fünfzehn (15) Minuten nach der angesetzten Anfangszeit noch nicht anwesend oder nicht in der Lage ist, mit fünf (5) spielbereiten Spielern anzutreten.
- ◆ sie durch ihr Verhalten verhindert, dass gespielt werden kann.
- ◆ sie sich trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter weigert zu spielen.

20.2 Strafe

- 20.2.1 Das Spiel wird für die Gegenmannschaft mit **zwanzig zu null (20 : 0)** Korbpunkten gewertet. Darüber hinaus erhält der Verlierer null (0) Wertungspunkte.

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

Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)**21.1 Regel**

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

21.2. Strafe

- 21.2.1 Liegt die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel gewertet wird, in Führung, wird der Spielstand vom Zeitpunkt des Spielabbruchs übernommen. Liegt diese Mannschaft nicht nach Korbpunkten vorn, so wird das Ergebnis mit zwei zu null (2 : 0) Korbpunkten zu ihren Gunsten gewertet.

Außerdem erhält die unterlegene Mannschaft einen (1) Wertungspunkt.

- 21.2.2 Bei einer Runde, die aus zwei Spielen (Heim und Auswärts) besteht, verliert die Mannschaft die Gesamtrunde, wenn sie das erste oder das zweite Spiel gemäß diesem Artikel verloren hat.

REGEL V**REGELÜBERTRETUNGEN**

Art. 22 Regelübertretungen**22.1 Definition**

Eine Regelübertretung ist eine Verletzung der Regeln.

22.2 Strafe

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

Art. 23 Spieler im Aus und Ball im Aus**23.1 Definition**

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

23.1.2 Der **Ball ist im Aus**, wenn er

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

23.2 Regel

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

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

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

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

Art. 24 Dribbling**24.1 Definition**

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

24.1.1 seinen Rollstuhl schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt.

24.1.2 abwechselnd seinen Rollstuhl schiebt und den Ball prellt. Während der Rollstuhl geschoben wird, muss der Ball auf den Schoß gelegt werden, er darf nicht zwischen den Knien eingeklemmt sein. **Liegt der Ball auf dem Schoß**, darf der Rollstuhl höchstens **zweimal** angeschoben werden, dann muss der Ball wieder einmal oder mehrfach auf den Boden geprellt werden.

24.1.3 die beiden oben beschriebenen Sequenzen abwechselnd anwendet.

24.2 Regel

Ein Spieler darf den Ball nicht gegen das Spielbrett werfen und den Ball wieder berühren, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, es sei denn, die Schiedsrichter beurteilen diese Aktion als Korbwurf.

24.3 Ein Verstoß gegen die Vorschriften dieses Artikels ist eine Regelübertretung.

Art. 25 Fortbewegung mit dem Ball

25.1 Definition

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

25.1.1 Während der Ball gehalten wird, darf die Anzahl der Schübe die Zahl zwei (2) nicht überschreiten.

25.1.2 Pivotbewegungen sind Teil des Dribblings und sie sind auf zwei (2) aufeinander folgende Schübe begrenzt, wenn der Ball nicht gedribbelt wird.

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

25.2 Ein Verstoß gegen Artikel 25.1.1 und 25.1.2 ist eine Regelübertretung.

Art. 26 **Drei Sekunden**

26.1 Regel

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

26.1.2 Nachsicht muss bei einem Spieler geübt werden, der

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

26.1.3 Ein Spieler nimmt nur dann eine Position außerhalb der begrenzten Zone ein, wenn er sich mit allen Rädern seines Rollstuhls außerhalb der begrenzten Zone befindet.

Art. 27 **Nah bewachter Spieler**

27.1 Definition

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

27.2 Regel

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

Art. 28 Acht Sekunden

28.1 Definition

28.1.1 Das **Rückfeld** einer Mannschaft besteht aus dem eigenen Korb mit den Innenseiten des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem eigenen Korb, den Seitenlinien und der Mittellinie begrenzt ist.

28.1.2 Das **Vorfeld** einer Mannschaft besteht aus dem gegnerischen Korb mit den Innenseiten des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem gegnerischen Korb, den Seitenlinien und der dem gegnerischen Korb näherliegenden Kante der Mittellinie begrenzt wird.

28.1.3 Der Ball **geht in das Vorfeld** einer Mannschaft, wenn er

- ◆ das Vorfeld berührt.
- ◆ einen Spieler berührt, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Vorfeld berührt.
- ◆ einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Vorfeld hat.

28.2 Regel

28.2.1 Erlangt ein Spieler in seinem **Rückfeld** Kontrolle über einen **belebten** Ball, muss seine Mannschaft innerhalb von acht (8) Sekunden den Ball in ihr Vorfeld spielen.

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

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

Art. 29 Vierundzwanzig Sekunden

29.1 Regel

29.1.1 Erlangt ein Spieler auf dem **Spielfeld** die Kontrolle über einen **belebten** Ball, muss seine Mannschaft innerhalb von vierundzwanzig (24) Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen.

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

- ◆ Der Ball muss die Hand oder die Hände des Spielers verlassen haben, bevor das Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage ertönt, und
- ◆ nachdem der Ball die Hand oder die Hände des Spielers verlassen hat, muss der Ball den Ring berühren oder in den Korb gehen.

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

- ◆ Geht der Ball in den Korb, dann hat keine Regelübertretung stattgefunden, das Signal wird ignoriert und der Korb zählt.
- ◆ Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, dann hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird ignoriert und das Spiel geht weiter.
- ◆ wenn der Ball das Brett trifft (nicht den Ring) oder am Ring vorbeigeht, handelt es sich um eine Regelübertretung, es sei denn, die Gegenmannschaft hat sofort und eindeutig die Ballkontrolle gewonnen. In diesem Fall wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter.

29.2 Verfahren

29.2.1 Wenn die Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage **irrtümlich zurückgestellt** wurde, kann der Schiedsrichter, das Spiel sofort unterbrechen, sofern dadurch keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht.

Die Zeit auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage wird korrigiert und der Ball wird der Mannschaft zugesprochen, die zuvor die Ballkontrolle hatte.

29.2.2 Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter aus irgendeinem Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, **unterbrochen** wird, gibt es eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode.

Anschließend erhält die Mannschaft den Ball, die zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung die Ballkontrolle hatte.

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

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

Wenn jedoch - nach Beurteilung des Schiedsrichters - die Mannschaft in Ballkontrolle durch das falsche Signal benachteiligt wird, wird das Spiel unterbrochen.

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

Art. 30 Rückspiel

30.1 Definition

30.1.1 Der Ball **geht** in das **Rückfeld** einer Mannschaft, wenn er

- ◆ den Boden im Rückfeld berührt.
- ◆ einen Spieler berührt, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Rückfeld berührt.
- ◆ einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.

30.1.2 Der Ball geht illegal in das Rückfeld einer Mannschaft, die die Kontrolle über einen belebten Ball hat, wenn einer ihrer Spieler

- ◆ den Ball **als Letzter** in seinem Vorfeld berührt und anschließend derselbe Spieler oder ein anderer Spieler seiner Mannschaft den Ball **zuerst** im Rückfeld berührt.
- ◆ den Ball **als Letzter** in seinem Rückfeld berührt, bevor der Ball ins Vorfeld geht und dann im Rückfeld von demselben oder einem anderen Spieler seiner Mannschaft zuerst wieder berührt wird.

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

30.2 Regel

Ein Spieler, der einen belebten Ball in seinem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball illegal in sein Rückfeld geht.

Art. 31 "Spiel über Korbniveau" und Stören des Balles beim Korbwurf

Dieser Artikel ist für Rollstuhlbasketball nicht relevant. Die Definitionen vom Beginn und Ende des Korbwurfs bzw. Freiwurfs sind unter 15.1.1 aufgeführt.

Regel VI**FOULS**

Art. 32 Fouls**32.1 Definition**

32.1.1 Wenn sich während des Spiels zehn Spieler mit großer Schnelligkeit auf einem begrenzten Spielfeld bewegen, kann **persönlicher Kontakt** nicht vermieden werden.

32.1.2 Ein **Foul** ist eine Verletzung der Regeln, die persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder seinem Rollstuhl und / oder unsportliches Verhalten einschließt.

Anmerkung: Der Rollstuhl wird als Teil des Spielers betrachtet.

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

Art. 33 Kontakt: Allgemeine Grundsätze**33.1 Zylinderprinzip**

Der Rollstuhlzylinder ist definiert als der Raum innerhalb eines imaginären "Zylinders", der von einem Spieler (in aufrechter Sitzhaltung) und von seinem Rollstuhl (wenn alle Räder mit dem Boden in Kontakt sind) auf dem Spielfeld eingenommen wird. Es schließt den Luftraum über dem Spieler ein.

33.2 Vertikalprinzip

Während des Spiels hat jeder Spieler das Recht, jede Position (Zylinder) auf dem Spielfeld einzunehmen, die nicht schon von einem Gegenspieler besetzt ist.

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

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

Ein Verteidiger darf nicht dafür bestraft werden, weil er den Boden innerhalb seines Zylinders senkrecht nach oben verlässt (z.B. durch Springen mit dem Rollstuhl oder Kippen des Rollstuhls) oder seine Arme und Hände innerhalb seines Zylinders nach oben hält.

Der Angreifer darf gegen den Verteidiger, der sich in einer legalen Position befindet,

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

33.3 Legale Verteidigungsposition

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

- ◆ wenn er sich vollständig in der Bahn seines Gegenspielers befindet.
- ◆ wenn er eine Position in der Bahn seines Gegenspielers eingenommen und ihm dabei ausreichend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.

33.3.2 Kommentar

- a) Die Bahn eines Spielers führt in die Richtung, in die sich dieser Spieler bewegt.
- b) Die Breite der Bahn des Gegenspielers wird begrenzt durch zwei parallele Linien, die man von beiden Seiten des Sitzes aus ziehen kann, und zwar entsprechend der Richtung, in die sich der Rollstuhl bewegt.

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

- c) Um die Bahn des Gegenspielers zu besetzen, muss ein Spieler seinen Rollstuhl vollständig in der Bahn des Gegenspielers platzieren, und zwar von der einen Seite der Bahn bis zur anderen.
- d) Ein Spieler darf seinen Rollstuhl nicht (von hinten) zwischen die großen Räder seines Gegenspielers stellen.

33.3.3 Die legale Verteidigungsposition erstreckt sich auch auf den Raum oberhalb des Körpers des Spielers, und zwar innerhalb des Zylinders, der von Rollstuhl und Körper gebildet wird. Der Spieler darf seine Arme über den Kopf heben, allerdings müssen sie innerhalb des gedachten Zylinders bleiben.

33.4 Bewachen eines Spielers in Ballkontrolle

33.4.1 Ein Spieler mit Ball muss damit rechnen, dass gegen ihn verteidigt wird. Er muss imstande sein, zu stoppen oder seine Richtung zu ändern, sobald ein Gegenspieler eine legale Verteidigungsstellung vor ihm einnimmt.

33.4.2 Dabei sind im Rollstuhlbasketball die Elemente von Zeit und Raum zu beachten:

- ◆ Es ist unmöglich, mit dem Rollstuhl sofort zum Stopp zu kommen.
- ◆ Die Distanz, die ein Spieler benötigt, um zu stoppen, ist direkt proportional zur Geschwindigkeit seines Rollstuhls.
- ◆ Spieler, die in der Bahn vor einem fahrenden Gegenspieler stoppen, müssen genügend Abstand zwischen den Rollstühlen lassen, um dem Gegenspieler die Möglichkeit zum Bremsen oder Richtungswechsel zu geben, ohne dabei ernsthaften Kontakt zu verursachen.
- ◆ Ein leichter Kontakt, der keinen Spieler benachteiligt, kann als zufällig angesehen werden, wenn der Spieler versucht, zu **stoppen** oder die **Richtung zu ändern**.

33.4.3 Hat ein Verteidiger die Bahn seines Gegners **vollständig** besetzt, so kann man davon ausgehen, dass er ihm genügend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.

33.4.4 Hat ein Verteidiger einmal eine legale Verteidigungsposition eingenommen, muss er seine Position beibehalten; d.h., er darf sich bewegen, um gegen seinen Gegenspieler zu verteidigen, aber er darf den Ballbesitzer nicht durch Ausstrecken seiner Arme oder durch illegale Bewegung seines Rollstuhls daran hindern, an ihm vorbeizufahren.

33.4.5 Bei der Beurteilung einer **Block/Charge – Situation**, an der ein Spieler mit Ball beteiligt ist, muss ein Schiedsrichter folgende Grundsätze beachten:

- ◆ Der Verteidiger muss eine legale Verteidigungsstellung **zuerst** einnehmen, indem er entweder
 - die Bahn des Gegenspielers vollständig besetzt oder
 - eine Position in der Bahn des Gegenspielers einnimmt, die dem Gegner genügend Raum und Zeit gibt, um Kontakt zu vermeiden (siehe auch die Definition des illegalen Kreuzens – Art. 33.6.3).
- ◆ Um seine legale Verteidigungsposition beizubehalten, darf der Verteidiger in seiner Position stehen bleiben, sich seitlich oder rückwärts bewegen.
- ◆ Hat ein Verteidiger legal die Bahn seines Gegenspielers besetzt, darf er innerhalb seines Zylinders seine Arme vor seinen Körper halten oder seinen Rollstuhl drehen, um eine Verletzung zu vermeiden.

Wenn ein Verteidiger die vorgenannten Kriterien erfüllt, kann man bei einem Foul davon ausgehen, dass es von dem Spieler mit Ball verursacht wurde.

33.5 Bewachen eines Spielers, der keine Ballkontrolle hat

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

- ◆ Wenn ein Spieler eine legale Position nah an einem Gegenspieler einnimmt, muss er diese Position zuerst einnehmen.
- ◆ Der Verteidiger muss **zuerst** an der Stelle sein. Er befindet sich in einer legalen Position, wenn er den Platz **früher** als sein Gegenspieler (ohne Ball) **erreicht**.
- ◆ **Steht** ein Verteidiger innerhalb der Distanz einer Rollstuhllänge zum Bremsweg eines fahrenden Gegenspielers (ohne Ball) und fährt **dann** in dessen Bahn (Bremsweg), muss er die Elemente von Zeit und Raum (s. 33.4.2) beachten, damit der Gegenspieler Kontakt vermeiden kann.

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

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

33.5.3 Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen,

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

33.6 Kreuzen

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

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

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

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

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

33.7 Sperren - legal und illegal

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

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

- ◆ **steht** (innerhalb seines Zylinders), wenn es zum Kontakt kommt.
- ◆ eine legale Position auf dem Spielfeld eingenommen hat, wenn es zum Kontakt kommt.

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

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

Wird die Sperre (frontal oder seitlich) **im Gesichtsfeld** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der sperrende Spieler dies tun, so nahe er will, bis kurz vor dem Kontakt mit dem Gegenspieler.

Wird die Sperre **außerhalb des Gesichtsfelds** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der Spieler dies ebenfalls tun, so nahe er will, bis kurz vor dem Kontakt mit dem Gegenspieler.

Befindet sich der Gegenspieler in **Bewegung**, kommen die Elemente von Zeit und Raum zur Anwendung. Der sperrende Spieler muss entweder

- ◆ die Bahn des gesperrten Spielers vollständig besetzt haben oder
- ◆ dem gesperrten Spieler genügend Zeit und Raum lassen, damit er Kontakt vermeiden kann, wenn er stoppt oder die Richtung ändert.

Ein Spieler, der legal gesperrt wird, ist für jeden Kontakt mit dem Spieler, der den Block gestellt hat, verantwortlich.

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

33.9 Blockieren

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.11 Post-Spiel

Das Vertikalprinzip ist auch auf das Post-Spiel anzuwenden.

Der Angreifer in der Post-Position und sein Verteidiger müssen die gegenseitigen Rechte in Bezug auf das Vertikal-Prinzip (Zylinder) beachten.

Es handelt sich um ein Foul des Angreifers oder Verteidigers in der Post-Position, wenn er den Gegenspieler aus seiner Position drängt oder dessen Bewegungsfreiheit durch den Gebrauch von Ellenbogen, Armen oder Rollstuhl in seiner Bewegungsfreiheit einschränkt.

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

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

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

Art. 34 Persönliches Foul

34.1 Definition

34.1.1 Ein **persönliches Foul** ist ein Kontaktfoul eines Spielers an einem Gegenspieler (einschließlich seines Rollstuhls), gleichgültig ob der Ball belebt oder tot ist.
Alle zehn Spieler sind dafür verantwortlich, Kontakt mit dem Gegenspieler zu vermeiden.

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

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

Er darf weder den Rahmen des Rollstuhls seines Gegenspielers festhalten noch irgendeine andere rohe Spielweise anwenden.

34.2 Strafe

Ein persönliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

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

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

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

- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Feld **erfolgreich**, zählt der Korb und es wird ein (1) Freiwurf zuerkannt.
- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich **erfolglos**, werden zwei (2) Freiwürfe zuerkannt.
- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich **erfolglos**, werden drei (3) Freiwürfe zuerkannt.
- ◆ Wird der Spieler unmittelbar **vor bzw. gleichzeitig** mit dem Signal der Spieluhr zur Beendigung einer Spielperiode oder gleichzeitig mit bzw. unmittelbar vor dem Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage gefoult, während sich der Ball noch in der Hand (den Händen) des Werfers befindet und geht der Ball in den Korb, so zählt er **nicht**. Es werden zwei (2) oder drei (3) Freiwürfe zuerkannt.

Art. 35 Doppelfoul

35.1 Definition

Ein **Doppelfoul** ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd zur gleichen Zeit Fouls gegeneinander begehen.

35.2 Strafe

35.2.1 Jedem der schuldigen Spieler wird ein persönliches Foul angeschrieben. Es werden **keine** Freiwürfe zugesprochen.

35.2.2 Das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

- ◆ Wurde ungefähr zum gleichen Zeitpunkt ein gültiger Feldkorb erzielt, erhält die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat, den Ball zum Einwurf an der Endlinie.
- ◆ Wenn zum Zeitpunkt des Doppelfouls eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft nächst der Stelle des Doppelfouls den Ball zum Einwurf.
- ◆ Wenn zum Zeitpunkt des Doppelfouls keine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, entsteht eine Hochballsituation.

Art 36 Unsportliches Foul

36.1 Definition

36.1.1 Ein **unsportliches Foul** ist ein Kontaktfoul eines Spielers, das nach Beurteilung des Schiedsrichters **keinen** legalen Versuch darstellt, den Ball direkt zu spielen, entsprechend dem Geist und Sinn der Regeln.

36.1.2 Unsportliche Fouls müssen während des gesamten Spiels in gleicher Weise beurteilt werden.

36.1.3 Der Schiedsrichter darf nur die Aktion beurteilen.

36.1.4 Um zu entscheiden, ob es sich um ein unsportliches Foul handelt, müssen die Schiedsrichter folgende **Grundsätze** anwenden:

- ◆ Wenn ein Spieler keine Anstrengungen unternimmt, den Ball zu spielen, und es kommt zum Kontakt, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.
- ◆ Wenn ein Spieler bei dem Bemühen, den Ball zu spielen, einen besonders heftigen Kontakt verursacht (hartes Foul), dann ist der Kontakt als unsportliches Foul zu werten.
- ◆ Begeht ein Spieler ein Foul bei einem legalen Versuch, den Ball zu spielen (normale Rollstuhlbasketballaktion), dann handelt es sich **nicht** um ein unsportliches Foul.

36.2 Strafe

36.2.1 Ein unsportliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

36.2.2 Ein (1) oder mehrere (2 bzw. 3) Freiwürfe werden dem gefoulten Spieler zugesprochen, danach folgt

- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
- ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.

Die Anzahl der Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:

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

Art. 37 Disqualifizierendes Foul

37.1 Definition

- 37.1.1 Jedes eklatant unsportliche Verhalten eines Spielers, Ersatzspielers, Trainers, Co-Trainers oder Mannschaftsbegleiters ist ein **disqualifizierendes Foul**.
- 37.1.2 Ein Spieler muss auch disqualifiziert werden, wenn er mit zwei (2) unsportlichen Fouls auf Grund persönlichen unsportlichen Verhaltens bestraft wurde.
- 37.1.3 Ein Trainer muss auch disqualifiziert werden, wenn
- ◆ er mit zwei (2) technischen Fouls ("C") auf Grund seines persönlichen unsportlichen Verhaltens bestraft wurde.
 - ◆ er mit drei (3) technischen Fouls bestraft wurde, die sich durch unsportliches Verhalten des Co-Trainers und / oder der Ersatzspieler und / oder der Mannschaftsbegleiter auf der Mannschaftsbank ("B") ergeben haben oder durch eine Kombination von drei (3) technischen Fouls, von denen eins gegen den Trainer selbst ("C") verhängt wurde.
- 37.1.4 Wenn ein Spieler bzw. Trainer (gemäß Artikel 37.1.2. bzw. 37.1.3) disqualifiziert wurde, dann ist das unsportliche oder das technische Foul das einzige Foul, das bestraft wird. Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgeführt.
- 37.1.5 Ein disqualifizierter Trainer wird durch den auf dem Anschreibebogen eingetragenen Co-Trainer ersetzt. Ist kein Co-Trainer eingetragen, wird der Trainer durch den Mannschaftskapitän ersetzt.

37.2 Strafe

- 37.2.1 Ein disqualifizierendes Foul wird gegen den "Täter" verhängt.
- 37.2.2 Er wird disqualifiziert und muss in den Umkleideraum seiner Mannschaft gehen und dort für die Dauer des Spiels bleiben oder er kann, falls er es wünscht, das Gebäude verlassen.
- 37.2.3 Ein (1) Freiwurf oder mehrere Freiwürfe werden
- ◆ einem beliebigen Spieler der Gegenmannschaft gewährt, falls es sich **nicht** um ein Kontaktfoul handelte.
 - ◆ dem gefoulten Spieler gewährt, falls es sich um ein Kontaktfoul handelte.
- Danach folgt
- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
 - ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.
- 37.2.4 Die Anzahl der gewährten Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:
- ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler **nicht** in der Korbwurfaktion befand oder wenn es sich um ein technisches Foul handelte, werden zwei (2) Freiwürfe gewährt.
 - ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und ein Korb erzielt wurde, zählt der Korb und dem gefoulten Spieler wird zusätzlich ein (1) Freiwurf zugesprochen.
 - ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und kein Korb erzielt wurde, werden dem gefoulten Spieler zwei (2) oder drei (3) Freiwürfe zugesprochen.

Art. 38 Technisches Foul

38.1 Verhaltensregeln

- 38.1.1 Die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels erfordert die volle und aufrichtige Zusammenarbeit der Mitglieder beider Mannschaften (Spieler, Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter) mit den Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar.
- 38.1.2 Jede Mannschaft soll ihr Bestes geben, um den Sieg zu erringen. Es muss aber im Geist sportlicher Haltung und "Fair Play" geschehen.
- 38.1.3 Jeder absichtliche oder wiederholte Verstoß gegen diese Zusammenarbeit oder gegen den Geist der Regeln ist als technisches Foul zu betrachten.
- 38.1.4 Ein Schiedsrichter kann technischen Fouls durch Verwarnen der Spieler zuvorkommen oder geringfügige administrative Regelverletzungen übersehen, die offensichtlich unbeabsichtigt sind und keinen direkten Einfluss auf das Spiel haben, es sei denn, wegen derselben Regelverletzung wurde bereits zuvor eine Verwarnung ausgesprochen.
- 38.1.5 Wird ein technisches Foul erst entdeckt, nachdem der Ball nach dem Foul belebt ist, wird das Spiel unterbrochen und ein technisches Foul verhängt.
Die Strafe wird so vollzogen, als ob sich das technische Foul zum Zeitpunkt der Entdeckung ereignet hätte. Alles, was in der Zeit zwischen der Regelverletzung und der Unterbrechung des Spiels geschehen ist, bleibt gültig.

38.2 Gewalttätige Aktionen

- 38.2.1 Während des Spiels kann es gegen den Geist sportlicher Haltung und des "Fair play" zu gewalttätigen Aktionen kommen. Diese müssen sofort von den Schiedsrichtern und – falls notwendig – von den offiziellen Ordnungskräften gestoppt werden.
- 38.2.2 Sobald es zwischen Spielern, Ersatzspielern, Trainern, Co-Trainern und Mannschaftsbegleitern auf dem Spielfeld oder in seiner Umgebung zu Gewalttätigkeiten kommt, müssen die Schiedsrichter die notwendigen Maßnahmen ergreifen, um sie zu unterbinden.
- 38.2.3 Alle Personen, die für eklatante aggressive Aktionen gegen Schiedsrichter oder Gegenspieler verantwortlich sind, müssen sofort disqualifiziert werden. Die Schiedsrichter müssen über die Vorkommnisse einen Bericht für die betr. Spielleitung anfertigen.
- 38.2.4 Offizielle Ordnungskräfte dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden.
Sollten jedoch Zuschauer das Spielfeld mit der offensichtlichen Absicht zur Ausübung von Gewalttätigkeiten betreten, müssen die offiziellen Ordnungskräfte sofort zum Schutz der Mannschaften und Schiedsrichter eingreifen.
- 38.2.5 Alle anderen Bereiche einschließlich der Eingänge, Ausgänge, Gänge, der Umkleieräume, etc. fallen unter die Zuständigkeit des Ausrichters und der offiziellen Ordnungskräfte.
- 38.2.6 Aktionen von Spielern, Ersatzspielern, Trainern, Co-Trainern und Mannschaftsbegleitern, die zur Beschädigung der Spielerausstattung führen können, dürfen von den Schiedsrichtern nicht geduldet werden.

Werden Vorkommnisse dieser Art von den Schiedsrichtern beobachtet, ist der Trainer der betreffenden Mannschaft sofort zu verwarnen.

Sollten sich diese Aktionen fortsetzen, ist sofort ein technisches Foul gegen jeden Beteiligten zu verhängen.

Die Entscheidungen der SR sind endgültig und können nicht angefochten oder missachtet werden.

38.3 Definition

38.3.1 Ein **technisches Foul eines Spielers** ist ein Foul (ohne Kontakt) auf Grund des **Verhaltens** dieses Spielers.

Fouls dieser Art sind u.a.:

- ◆ Missachtung von Ermahnungen der Schiedsrichter
- ◆ respektloses Berühren von Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder Personen auf der Mannschaftsbank
- ◆ respektloses Ansprechen von Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder Gegenspielern
- ◆ Gebrauch von Redensarten oder Gesten, die geeignet sind, die Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen
- ◆ Provozieren eines Gegenspielers oder Behindern seiner Sicht durch Winken mit den Händen in der Nähe seiner Augen
- ◆ Verzögern des Spiels durch absichtliches Berühren des Balles, nachdem er durch den Korb gegangen ist
- ◆ Verzögern des Spiels durch Verhindern der sofortigen Ausführung eines Einwurfs
- ◆ aus dem Rollstuhl fallen oder mit dem Rollstuhl umkippen, um ein Foul vorzutäuschen
- ◆ Berührung des Balles (durch einen Verteidiger) beim letzten oder einzigen Freiwurf, bevor er den Ring berührt oder es offensichtlich ist, dass er den Ring berühren wird. Dem Freiwürfer wird ein (1) Punkt angeschrieben, anschließend wird das technische Foul (gegen den Verteidiger) bestraft.
- ◆ Erheben aus dem Rollstuhl (**Lifting**), um einen unfairen Vorteil zu erlangen
- ◆ die beiden großen Räder vom Boden abheben, um einen unfairen Vorteil zu erlangen
- ◆ die Füße von den Fußrasten nehmen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen
- ◆ irgendeinen Teil der unteren Gliedmaßen zu benutzen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen oder den Rollstuhl zu **lenken** oder zu **bremsen**
- ◆ einen Rollstuhl benutzen, der Artikel 3.2 widerspricht

38.3.2 Ein **technisches Foul durch Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter** ist das respektlose Ansprechen oder Berühren von Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder Gegenspielern bzw. ein Verstoß gegen verfahrenstechnische oder administrative Vorschriften.

38.4 Strafe

38.4.1 Wird das technische Foul

- ◆ durch einen Spieler begangen, wird ihm das technische Foul als Spielerfoul angeschrieben, es zählt zu den Mannschaftsfouls.
- ◆ Durch einen Trainer ("C"), Co-Trainer ("B"), Ersatzspieler ("B") oder Mannschaftsbegleiter ("B") begangen, wird das technische Foul dem Trainer angeschrieben, es zählt **nicht** zu den Mannschaftsfouls.

38.4.2 Der Gegenmannschaft werden zwei (2) Freiwürfe zugesprochen, anschließend erfolgt

- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
- ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.

Art. 39 Gewalttätige Auseinandersetzung

39.1 Definition

An einer gewalttätigen Auseinandersetzung sind zwei oder mehr Personen (Spieler, Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter) beteiligt.

Dieser Artikel bezieht sich **nur** auf Ersatzspieler, Trainer, Co-Trainer und Mannschaftsbegleiter, die den Mannschaftsbankbereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, verlassen.

39.2 Regel

39.2.1 Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter, die den Mannschaftsbankbereich **während** einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation **verlassen**, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, müssen disqualifiziert werden.

39.2.2 Nur dem Trainer **und / oder Co-Trainer** ist es gestattet, den Mannschaftsbankbereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, zu verlassen, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen.

In dieser Situation wird der Trainer und / oder Co-Trainer **nicht** disqualifiziert.

39.2.3 Verlässt ein Trainer und / oder Co-Trainer den Mannschaftsbankbereich und **unterlässt** es, bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu helfen oder dies zu versuchen, wird er disqualifiziert.

39.3 Strafe

39.3.1 Unabhängig von der Zahl der Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter, die wegen des Verlassens des Mannschaftsbankbereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges technisches Foul ("B") gegen den Trainer verhängt.

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

- ◆ Wurde zur gleichen Zeit ein Feldkorb erzielt, so zählt der Korb und der Ball wird der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, zum Einwurf an der Endlinie zuerkannt.
- ◆ Hatte eine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand ihr der Ball zu, wird der Ball dieser Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, und zwar an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
- ◆ Hatte keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand keiner Mannschaft der Ball zu, dann handelt es sich um eine Hochballsituation.

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

39.3.4 Alle Foulstrafen, die vor der gewalttätigen Auseinandersetzung entstanden sind, werden gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) behandelt.

Regel VII**ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN**

Art. 40 Fünf Fouls, begangen von einem Spieler

- 40.1** Ein Spieler, der fünf (5) Fouls - persönliche und / oder technische - begangen hat, wird darüber vom 1. Schiedsrichter informiert und er muss das Spiel sofort verlassen. Er muss innerhalb von dreißig (30) Sekunden ersetzt werden.
- 40.2** Ein Foul, das von einem Spieler begangen wird, der bereits zuvor sein 5. Foul erhalten hat, wird als Foul eines ausgeschlossenen Spielers betrachtet und dem Trainer ("B") angeschrieben.

Art. 41 Mannschaftsfouls / Strafen**41.1 Definition**

- 41.1.1 Eine Mannschaft befindet sich in der **Mannschaftsfoulsituation**, wenn sie in einer Spielperiode vier (4) Mannschaftsfouls begangen hat.
- 41.1.2 Alle in Spielpausen begangenen Mannschaftsfouls werden der sich daran anschließenden Spielperiode oder Verlängerung zugerechnet.
- 41.1.3 Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden der vierten Spielperiode zugerechnet.

41.2 Regel

- 41.2.1 Wenn sich eine Mannschaft in der **Mannschaftsfoulsituation** befindet, werden alle danach folgenden persönlichen Spielerfouls, die an einem Spieler begangen wurden, der sich **nicht** in der Korbwurfaktion befindet, anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft.
- 41.2.2 Falls das persönliche Foul von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat oder der der Ball für einen Einwurf zusteht, wird dieses persönliche Foul mit Einwurf für die Gegenmannschaft bestraft.

Art. 42 Sonderfälle**42.1 Definition**

Während derselben Uhr-Stopp-Periode, die auf ein Foul oder eine Regelübertretung folgt, können **Sonderfälle** entstehen, wenn ein oder mehrere zusätzliche Fouls begangen werden.

42.2 Verfahren

- 42.2.1 Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen festgelegt.
- 42.2.2 Die Reihenfolge, in der sich die Fouls ereignet haben, wird festgelegt.
- 42.2.3 Alle gleichen Strafen gegen beide Mannschaften und alle Strafen für Doppelfouls werden gegeneinander aufgerechnet. Sobald Strafen aufgerechnet worden sind, werden sie so betrachtet, als wären sie nicht geschehen.
- 42.2.4 Das Recht auf Ballbesitz als Teil der letzten Foulstrafe, die noch ausgeführt werden muss, hebt jedes vorausgegangene Recht auf Ballbesitz auf.
- 42.2.5 Sobald der Ball beim ersten oder einzigen Freiwurf oder beim Einwurf belebt ist, kann die betr. Strafe nicht mehr zur Aufrechnung mit einer anderen Strafe herangezogen werden.

- 42.2.6 Alle übrig bleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der die Fouls gepfiffen wurden.
- 42.2.7 Sofern nach der Aufrechnung von gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig bleiben, wird das Spiel folgendermaßen fortgesetzt:
- ◆ Wurde ungefähr zur gleichen Zeit ein Feldkorb erzielt, so zählt der Korb und der Ball wird der Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat, zum Einwurf an der Endlinie zuerkannt.
 - ◆ Hatte eine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand ihr der Ball zu, wird der Ball dieser Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, und zwar nächst der Stelle, an dem sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand.
 - ◆ Hatte keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand keiner Mannschaft der Ball zu, dann handelt es sich um eine Hochballsituation.

Art. 43 Freiwürfe

43.1 Definition

- 43.1.1 Ein **Freiwurf** ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises einen (1) Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.
- 43.1.2 Zu einem **Satz von Freiwürfen** gehören alle sich aus einer einzigen Foulstrafe ergebenden Freiwürfe ggf. einschließlich des anschließenden Ballbesitzes.

43.2 Regel

- 43.2.1 Wird ein **persönliches Foul** gepfiffen und eine Freiwurfstrafe verhängt, gilt Folgendes:
- ◆ Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt den Freiwurf oder die Freiwürfe aus.
 - ◆ Soll der Spieler, der gefoult wurde, ausgewechselt werden, muss er den oder die Freiwürfe ausführen, bevor er das Spielfeld verlässt.
 - ◆ Scheidet der Spieler, der den Freiwurf (die Freiwürfe) ausführen soll, wegen Verletzung, fünftem Foul oder Disqualifikation aus dem Spiel aus, muss sein Ersatzspieler den Freiwurf (die Freiwürfe) ausführen.
Steht kein Ersatzspieler zur Verfügung, wird (werden) der Freiwurf (die Freiwürfe) von einem beliebigen Mannschaftsmitglied ausgeführt.
- 43.2.2 Wird ein technisches Foul verhängt, dürfen die Freiwürfe von einem beliebigen Spieler der Gegenmannschaft ausgeführt werden.
- 43.2.3 **Der Freierwerfer**
- ◆ muss eine Position innerhalb des Halbkreises einnehmen, so dass sich die großen Räder hinter der Freiwurflinie befinden. Die Vorderräder dürfen sich auf oder vor der Freiwurflinie befinden.
 - ◆ darf den Freiwurf in beliebiger Wurfart ausführen, jedoch muss er so werfen, dass der Ball von oben in den Korb geht oder den Ring berührt.
 - ◆ muss den Ball innerhalb von fünf (5) Sekunden auf den Korb geworfen haben, gerechnet von dem Zeitpunkt an, an dem ihm der Ball vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.
 - ◆ darf weder die Freiwurflinie noch den Boden jenseits der Freiwurflinie mit seiner Hand (seinen Händen) oder mit einem oder beiden großen Rädern berühren, bis der Ball in den Korb gegangen ist oder den Ring berührt hat.
 - ◆ darf den Freiwurf nicht antäuschen.

43.2.4 Die Spieler auf den Reboundplätzen am Freiwurfraum sind berechtigt, abwechselnde Positionen auf diesen Plätzen einzunehmen (s. Abbildung 6). Diese sind als einen (1) Meter tief anzusehen.

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

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

Folgendes ist den Spielern auf den Reboundplätzen **nicht** erlaubt:

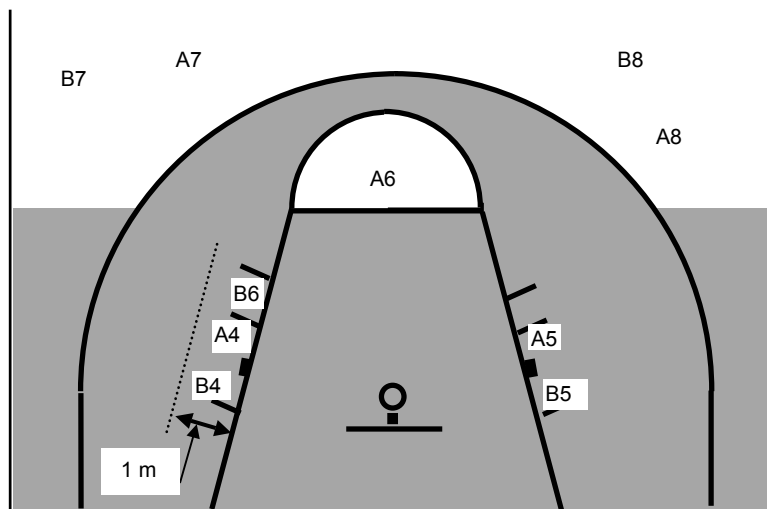
- ◆ Sie dürfen keine Reboundplätze einnehmen, die ihnen nicht zustehen.
- ◆ Sie dürfen den Freiwurfraum und die neutrale Zone (s. obiger Kommentar) nicht betreten bzw. ihren Platz nicht verlassen, bevor der Ball die Hand (Hände) des Freierwerfers verlassen hat.
- ◆ Die Verteidiger dürfen den Freierwerfer durch ihre Aktionen nicht ablenken.

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

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

Ein Verstoß gegen Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 oder 43.2.6 ist eine Regelübertretung.

Abbildung 6: Positionen der Spieler während der Freiwürfe



43.3 Strafe

43.3.1 Wird die Regelübertretung durch den Freierwerfer begangen,

- ◆ wird ein erzielter Korb nicht anerkannt.
- ◆ werden alle Regelübertretungen, die andere Spieler unmittelbar vor, gleichzeitig mit oder nach der Regelübertretung des Freierwerfers begehen, nicht beachtet.

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

43.3.2 Ist **ein Freiwurf erfolgreich** und wird die Regelübertretung nicht durch den Freierwerfer, sondern durch einen beliebigen anderen (beliebige andere) Spieler begangen, dann

- ◆ zählt der Korb.
- ◆ wird (werden) die Regelübertretung (en) nicht beachtet.

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

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

- ◆ einem **Mitspieler** des Freierwerfers beim letzten oder einzigen Freiwurf, dann wird der Ball der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zuerkannt, es sei denn, dieser Mannschaft steht der Ball zum nächsten Ballbesitz zu.
- ◆ einem **Gegenspieler** des Freierwerfers, dann wird dem Freierwerfer ein Ersatzfreiwurf gewährt.
- ◆ **beiden Mannschaften** beim letzten oder einzigen Freiwurf, dann wird das Spiel mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

44.1 Definition

Schiedsrichter können einen Fehler korrigieren, falls eine Regel unbeabsichtigt nicht angewendet wurde, und zwar nur in folgenden Situationen:

- ◆ Es wurden ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe gewährt.
- ◆ Es wurde einem falschen Spieler erlaubt, einen oder mehrere Freiwürfe auszuführen.
- ◆ Es wurde versäumt, einen oder mehrere zustehende Freiwürfe zu gewähren.
- ◆ Es wurden von den Schiedsrichtern irrtümlich Punkte (ein Punkt) gegeben oder nicht gegeben.

44.2 Verfahren

44.2.1 Damit die oben aufgeführten Fehler korrigiert werden können, müssen sie von einem Schiedsrichter bemerkt worden sein oder ein Schiedsrichter muss darauf aufmerksam gemacht 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 geschieht	—	die in 44.1. aufgeführten Fehler ereignen sich während eines toten Balls
Ball ist nach dem Fehler wieder belebt	—	der Fehler ist korrigierbar
die Spieluhr startet oder läuft weiter	—	der Fehler ist korrigierbar
der Ball wird wieder zum toten Ball	—	der Fehler ist korrigierbar
der Ball wird danach wieder belebt	—	der Fehler ist nicht mehr korrigierbar

44.2.2 Ein Schiedsrichter darf das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, solange keiner Mannschaft dadurch ein Nachteil entsteht.

Wird der Irrtum während des Spiels bemerkt, muss der Anschreiber den 1. toten Ball abwarten, bevor er sein Signal betätigt, um die Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen, dass sie das Spiel stoppen müssen.

44.2.3 Begangene Fouls, erzielte Punkte, abgelaufene Spielzeit und andere Vorkommnisse, die sich **nach** dem Entstehen des Fehlers und **vor** seiner Entdeckung ereignet haben, werden **nicht annulliert**.

44.2.4 Nach der Berichtigung des Fehlers wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es unterbrochen wurde, um den Fehler zu korrigieren. Der Ball wird der Mannschaft zum Einwurf übergeben, die zu dem Zeitpunkt, als der Fehler entdeckt wurde, das Recht auf Ballbesitz hatte.

- 44.2.5 Besteht der Fehler darin, dass ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe gewährt wurden oder der falsche Spieler die Freiwürfe ausgeführt hat, werden die auf Grund des Irrtums ausgeführten Freiwürfe annulliert und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:
- ◆ Wurde die Spieluhr nach dem Fehler noch nicht gestartet, erhält die Mannschaft, deren Freiwürfe annulliert wurden, den Ball zum Einwurf.
 - ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und
 - zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers dieselbe Mannschaft die Ballkontrolle hat (oder der Ball zusteht), die auch die Ballkontrolle hatte, als der Fehler entstand, oder
 - keine der beiden Mannschaften zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers die Ballkontrolle hat,erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, der der Ball zum Zeitpunkt der Entstehung des Fehlers zustand.
 - ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers diejenige Mannschaft die Ballkontrolle hat (oder der Ball zusteht), die zum Zeitpunkt der Entstehung des Fehlers **keine** Ballkontrolle hatte, ergibt sich eine Hochballsituation.
 - ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers ein Foul gepfiffen wurde, das mit einem / mehreren Freiwürfen bestraft wird, dann wird / werden dieser / diese Freiwürfe ausgeführt und anschließend der Ball der Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, die bei der Entstehung des Fehlers die Ballkontrolle hatte.
- 44.2.6 Besteht der Fehler darin, dass ein oder mehrere zustehende Freiwürfe nicht gewährt wurden, gilt folgende Regelung:
- ◆ Hat es keinen Wechsel des Ballbesitzes gegeben, seitdem der Fehler entstanden ist, wird das Spiel nach der Korrektur des Fehlers wie nach jedem normalen Freiwurf fortgesetzt.
 - ◆ Wenn dasselbe Team, dem irrtümlich der Ball zum Einwurf zuerkannt wurde, einen Korb erzielt, wird der Fehler nicht beachtet.
- 44.2.7 Nachdem ein Fehler entdeckt worden ist, der noch korrigierbar ist, gilt:
- ◆ Sitzt ein Spieler, der an der Berichtigung des Fehlers beteiligt ist, nach einem legalen Spielerwechsel auf der Mannschaftsbank (**ausgenommen** er wurde disqualifiziert oder er hat sein fünftes Foul begangen), muss er **wieder zurück auf das Spielfeld**, um an der Korrektur des Fehlers mitzuwirken.
In diesem Augenblick wird er wieder zum Spieler.
Nach Abschluss der Korrektur **kann** er im Spiel bleiben, **wenn nicht** der Trainer wieder einen legalen Spielerwechsel beantragt hat. In diesem Fall der Spieler darf das Spielfeld verlassen.
 - ◆ Wurde ein Spieler ausgewechselt, weil er sein fünftes Foul begangen hatte oder weil er disqualifiziert wurde, so muss der für ihn eingewechselte Spieler bei der Korrektur des Fehlers mitwirken.
- 44.2.8 Nachdem der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat, können korrigierbare Fehler im Sinne dieses Artikels **nicht mehr** korrigiert werden.
- 44.2.9 Irrtümer oder Fehler des Zeitnehmers in Bezug auf die Zeitnahme (die Uhr ist weitergelaufen oder nicht gestoppt worden) oder Fehler des Anschreibers in Bezug auf das laufende Ergebnis, die Anzahl der Fouls und die Anzahl der Auszeiten können von den Schiedsrichtern **jederzeit** berichtigt werden, bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschreibt.

**REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND
KOMMISSAR: PFLICHTEN UND RECHTE**

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

- 45.1** Es gibt einen 1. und einen bzw. zwei 2. **Schiedsrichter**. Sie werden von den Kampfrichtern, von einem Kommissar (falls eingesetzt) und / oder von einem Klassifizierer unterstützt.
- 45.2** Die **Kampfrichter** sind ein Anschreiber, ein Anschreiberassistent, ein Klassifizierer, ein Zeitnehmer und ein 24-Sekunden-Zeitnehmer.
- 45.3** Der **Kommissar** sitzt zwischen Anschreiber und Zeitnehmer bzw. zwischen Anschreiber und Klassifizierer. Seine Aufgabe während des Spiels besteht hauptsächlich darin, die Arbeit des Kampfgerichts zu überwachen und die Schiedsrichter beim reibungslosen Spielablauf zu unterstützen.
- 45.4** Die angesetzten Schiedsrichter dürfen in keiner Weise mit einer der auf dem Spielfeld vertretenen Mannschaften in Verbindung stehen.
- 45.5** **Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Kommissar leiten bzw. überwachen das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und sind nicht befugt, sie zu ändern.**
- 45.6** Die **Kleidung** der Schiedsrichter besteht aus einem Schiedsrichterhemd, langer schwarzer Hose, schwarzen Socken und schwarzen Basketballschuhen.
- 45.7** Schiedsrichter und Kampfrichter müssen einheitlich gekleidet sein.

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

- 46.1** **überprüft** und genehmigt die Rollstühle und Ausrüstungsgegenstände, die beim Spiel benutzt werden.
- 46.2** bestimmt die offizielle Spieluhr, genehmigt die Vierundzwanzig-Sekundenanlage, die Stoppuhr des Zeitnehmers und erkennt die Kampfrichter an.
- 46.3** sucht aus wenigstens zwei (2) von der Heimmannschaft zur Verfügung gestellten gebrauchten Bällen den Spielball aus.
Sollte keiner der Bälle für das Spiel geeignet sein, so kann er den qualitativ besten Ball, der verfügbar ist, auswählen.
- 46.4** darf keinem Spieler gestatten, Gegenstände zu tragen, die andere Spieler verletzen können.
- 46.5** führt den Hochball zu Beginn des Spiels im Mittelkreis aus und den Einwurf zu Beginn aller anderen Spielperioden.
- 46.6** hat das Recht, ein Spiel zu stoppen, wenn die Umstände es erfordern.
- 46.7** hat das Recht, auf Spielverlust einer Mannschaft gemäß Artikel 20 zu entscheiden.
- 46.8** überprüft sorgfältig den Anschreibebogen am Ende der Spielzeit oder jederzeit, wenn er es für notwendig erachtet.

- 46.9** genehmigt und unterzeichnet den Spielbericht zum Ende des Spiels und beendet damit die **Zuständigkeit und die Verbindung** der Schiedsrichter mit dem Spiel.
Das Entscheidungsrecht der Schiedsrichter **beginnt** mit ihrer Ankunft am Spielfeld, zwanzig (20) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn und **endet** mit dem von den Schiedsrichtern bestätigten Ende der Spielzeit.
- 46.10** notiert auf der Rückseite des Spielberichts, bevor er ihn unterzeichnet, Spielverlust gemäß Artikel 20 oder unsportliches Verhalten durch Spieler, Trainer, Co-Trainer oder Mannschaftsbegleiter, die sich **vor** dem Zeitraum von zwanzig (20) Minuten vor angesetztem Spielbeginn oder in dem Zeitraum **zwischen** Ende der Spielzeit und der Überprüfung und Unterzeichnung des Anschreibebogens ereignen.
In einem solchen Fall muss der 1. Schiedsrichter (der Kommissar, falls anwesend) einen ausführlichen Bericht an die zuständige Spielleitung senden.
- 46.11** trifft stets, wenn es sich als notwendig erweist oder die Schiedsrichter sich nicht einig sind, die endgültige Entscheidung. Für diese Entscheidung kann er sich mit dem 2. Schiedsrichter, dem Kommissar und / oder mit den Kampfrichtern beraten.
- 46.12** **hat das Recht, Entscheidungen über alle Punkte zu treffen, die nicht speziell durch die Regeln abgedeckt sind.**

Art. 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

- 47.1** Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über Verletzungen der Regeln innerhalb und außerhalb der Spielfeldgrenzen zu treffen. Dies schließt den Anschreibertisch, die Mannschaftsbänke sowie die Bereiche direkt hinter den Linien ein.
- 47.2** Die Schiedsrichter pfeifen, wenn eine Regelverletzung stattfindet, wenn eine Spielperiode endet bzw. wenn sie es für notwendig erachten, das Spiel zu unterbrechen.
Die Schiedsrichter pfeifen **nicht** bei erfolgreichem Feldkorb, erfolgreichem Freiwurf oder wenn der Ball belebt wird.
- 47.3** Wenn die Schiedsrichter einen persönlichen Kontakt oder eine Regelverletzung abpfeifen, dann müssen sie jedes Mal die folgenden fundamentalen Grundsätze beachten und abwägen:
- ◆ Geist und Sinn der Regeln sowie die Notwendigkeit der Aufrechterhaltung der Integrität des Spiels.
 - ◆ Gleichmäßigkeit bei der Anwendung des Prinzips von Vorteil und Nachteil. Dabei sollen die Schiedsrichter den Spielfluss nicht unnötig unterbrechen, indem sie einen zufälligen persönlichen Kontakt bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil noch seinem Gegenspieler einen Nachteil bringt.
Im Rollstuhlbasketball kann ein leichter Kontakt als zufällig betrachtet werden, wenn ein Spieler versucht, zu bremsen oder die Richtung seines Rollstuhls zu ändern.
 - ◆ Gleichmäßigkeit in der Anwendung des gesunden Menschenverstands in jedem Spiel, Berücksichtigung der Fähigkeiten der Spieler, ihrer Einstellung und ihres Verhaltens während des Spiels.
 - ◆ Beibehaltung der Ausgewogenheit zwischen Spielkontrolle und Spielfluss. "Feeling" entwickeln für das, was die Spieler wollen und das pfeifen, was für das Spiel richtig ist.
- 47.4** Legt eine Mannschaft Protest ein, muss der Kommissar oder der 1. Schiedsrichter den Protest innerhalb einer Stunde nach Ende der Spielzeit der zuständigen Spielleitung melden.
- 47.5** Wenn ein Schiedsrichter **verletzt** ist oder aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von fünf (5) Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen kann, wird das Spiel fortgesetzt.
Der andere Schiedsrichter leitet das Spiel alleine bis zum Spielende weiter, es sei denn, es besteht die Möglichkeit, den verletzten Schiedsrichter durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter zu ersetzen. Der verbleibende Schiedsrichter entscheidet nach Beratung mit dem Kommissar über die mögliche Vertretung.

- 47.6 Falls bei einem internationalen Spiel verbale Kommunikation erforderlich ist, um eine Entscheidung klar zu machen, wird als Sprache Englisch verwendet.
- 47.7 **Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen im Rahmen seiner Pflichten gemäß den Regeln zu treffen, aber er hat nicht das Recht, die Entscheidungen des (der) anderen Schiedsrichter zu missachten oder in Frage zu stellen.**

Art. 48 **Anschreiber, Anschreiberassistent, Klassifizierer: Pflichten**

48.1 Der **Anschreiber** führt den offiziellen Anschreibebogen wie folgt:

- ◆ Der Anschreiber trägt die Namen, Spielernummern und Klassifizierungspunkte der Spieler, die das Spiel beginnen und aller Ersatzspieler, die ins Spiel kommen, auf dem Anschreibebogen ein.
Kommt es bezüglich der "Starting Five", des Spielerwechsels oder der Spielernummern zu einer Regelverletzung, so muss er so bald wie möglich den nächsten Schiedsrichter verständigen.
- ◆ Er führt das chronologische Ergebnis über die erzielten Punkte. Er schreibt die erzielten Feldkörbe und Freiwürfe auf.
- ◆ Er trägt die gegen jeden Spieler verhängten Fouls ein. Er muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn gegen einen Spieler das fünfte Foul verhängt worden ist. Entsprechend trägt er die technischen Fouls, die gegen den Trainer verhängt werden, ein. Er muss sofort einen Schiedsrichter informieren, wenn ein Trainer disqualifiziert werden muss.
Entsprechend muss er sofort einen Schiedsrichter informieren, wenn ein Spieler zwei (2) unsportliche Fouls begangen hat und disqualifiziert werden muss.
- ◆ Er trägt die angerechneten Auszeiten ein. Er muss die Schiedsrichter bei der nächsten Auszeitmöglichkeit informieren, wenn eine Mannschaft eine angerechnete Auszeit beantragt hat.
Er muss den Trainer durch einen Schiedsrichter verständigen lassen, wenn der Trainer in einer Halbzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung hat.
- ◆ Er bedient den Richtungspfeil für den nächsten alternierenden Einwurf.
Der Anschreiber ändert die Richtung des Pfeils unmittelbar nach Ende der 1. Halbzeit, da die Mannschaften zur zweiten Halbzeit die Körbe tauschen.

48.2 Der **Anschreiber** muss auch

- ◆ die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls anzeigen. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Foul begeht, hebt er - sichtbar für beide Trainer - das Foul-Schild mit der Anzahl der von diesem Spieler begangenen Fouls hoch.
- ◆ den Anzeiger für Mannschaftsfouls auf dem Anschreibertisch aufstellen, und zwar an dem Ende des Tisches, das der Bank der betr. Mannschaft am nächsten ist, sobald der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul einer Spielperiode belebt wird.
- ◆ Spielerwechsel veranlassen.
- ◆ sein Signal **nur dann** betätigen, wenn der Ball tot ist und bevor der Ball wieder belebt wird. Das Ertönen des **Anschreibersignals** stoppt weder die Spieluhr bzw. das Spiel noch bewirkt es einen toten Ball.

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

48.4 Verfahren bei Entdeckung eines Anschreibefehlers:

- ◆ Wird der Fehler während des Spiels entdeckt, muss der Anschreiber bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er sein Signal betätigt.
- ◆ Wird der Fehler erst nach dem Signal für das Spielzeitende bemerkt, jedoch bevor er vom 1. Schiedsrichter unterschrieben wird, muss der Fehler korrigiert werden, selbst wenn diese Korrektur Einfluss auf das Endergebnis hat.

- ◆ Wird der Fehler entdeckt, nachdem der Anschreibebogen bereits vom 1. Schiedsrichter unterzeichnet wurde, darf der Fehler nicht mehr korrigiert werden. In diesem Fall muss der 1. Schiedsrichter einen detaillierten Bericht über den Vorgang an die Spielleitung senden.

48.5 Der Klassifizierer oder der Anschreiberassistent unterstützen den Anschreiber bei der Überprüfung der Korrektheit Gesamtpunktzahl der fünf (5) Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.
Überschreitet eine Mannschaft die maximal erlaubte Gesamtpunktzahl (s. Artikel 51), macht der Klassifizierer bzw. der Anschreiberassistent den Anschreiber darauf aufmerksam, der seinerseits den Schiedsrichter informiert.
Dieser verhängt ein technisches Foul gegen den Trainer ("C") der betr. Mannschaft.

Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers

- 49.1** Dem Zeitnehmer stehen eine Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung und er muss
- ◆ die Spielzeit, die Auszeiten und Spielpausen überwachen.
 - ◆ sicherstellen, dass das Ende der Spielzeit für eine Spielperiode mit einem sehr lauten automatischen Signal angezeigt wird.
 - ◆ jedes ihm zur Verfügung stehende Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal nicht funktioniert bzw. nicht gehört wird.
 - ◆ die Mannschaften und die Schiedsrichter spätestens drei (3) Minuten vor Beginn der dritten Spielperiode informieren.
- 49.2** Der Zeitnehmer überwacht die **Spielzeit** folgendermaßen:
- ◆ Er startet die Spieluhr, wenn
 - der Ball beim Eröffnungs-Hochball von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.
 - der Ball nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf belebt bleibt und sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird.
 - der Ball bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird.
 - ◆ Er stoppt die Spieluhr, wenn
 - die Spielzeit für eine Spielperiode abgelaufen ist.
 - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
 - ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine angerechnete Auszeit beantragt hat.
 - in den letzten zwei (2) Minuten der vierten Spielperiode und in den letzten zwei (2) Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.
 - das 24-Sekunden-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.
- 49.3** Der Zeitnehmer überwacht die **angerechneten Auszeiten** folgendermaßen:
- ◆ Er startet die Auszeituhr in dem Augenblick, in dem der Schiedsrichter das Auszeit-signal gibt.
 - ◆ Er betätigt sein Signal, wenn fünfzig (50) Sekunden der Auszeit vergangen sind.
 - ◆ Er betätigt sein Signal, wenn die Auszeit beendet ist.
- 49.4** Der Zeitnehmer überwacht die **Spielpausen** wie folgt:
- ◆ Er startet eine Zeitnahmevorrichtung, sobald die vorherige Spielperiode beendet ist.
 - ◆ Er betätigt sein Signal vor Beginn der zweiten und dritten Spielperiode, wenn noch drei (3) Minuten, eine (1) Minute und dreißig (30) Sekunden bis zum Beginn der Spielperiode verbleiben.
 - ◆ Er betätigt sein Signal vor Beginn der zweiten und vierten Spielperiode und vor jeder Verlängerung, wenn noch dreißig (30) Sekunden bis zum Beginn der Spielperiode verbleiben.

Art. 50 Pflichten des Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmers

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

- 50.1** Sie wird **gestartet oder wieder in Gang gesetzt**, sobald eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt.
- 50.2** Sie wird **gestoppt und** auf vierundzwanzig (24) Sekunden **zurückgestellt** und es darf auf den Anzeigegeräten keine Zahl sichtbar sein, sobald
- ◆ ein Schiedsrichter wegen eines Fouls oder wegen einer Regelübertretung pfeift.
 - ◆ der Ball bei einem Feldkorbversuch in den Korb geht.
 - ◆ der Ball bei einem Feldkorbversuch den Ring berührt.
 - ◆ das Spiel auf Grund einer Aktion unterbrochen wird, die mit der Mannschaft in Zusammenhang steht, die keine Ballkontrolle hat.
 - ◆ das Spiel auf Grund einer Aktion unterbrochen wird, die mit keiner der beiden Mannschaften in Zusammenhang steht, es sei denn, der Gegenmannschaft entsteht dadurch ein Nachteil.
- 50.3** Sie wird auf vierundzwanzig (24) Sekunden mit sichtbarem Display **zurückgestellt** und wird wieder gestartet, sobald eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld gewinnt. Das bloße Berühren des Balles durch einen Gegenspieler bewirkt **nicht** den Beginn einer neuen Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn die andere Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.
- 50.4** Sie wird **gestoppt, jedoch nicht** auf vierundzwanzig (24) Sekunden **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.
- 50.5** Sie wird **gestoppt und ausgeschaltet**, wenn eine Mannschaft die Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.

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

Art. 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

51.1 Definition

Die Spielerklassifizierung, die durch die Spielerklassifizierungskommission der IWBF vorgenommen wird, kennt folgende Punktwerte:

1,0; 1,5; 2,0; 2,5; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5.

- 51.2** Zu keinem Zeitpunkt des Spiels darf eine Mannschaft Spieler auf dem Feld haben, deren Gesamtpunktzahl die **14-Punkte-Grenze** übersteigt.
Diese Gesamtpunktzahl gilt für alle offiziellen Wettbewerbe der IWBF.
Bei anderen Wettkämpfen sind Abweichungen von dieser Punktzahl möglich.

51.3 Strafe






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

A SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- A.1** Die Handzeichen, wie in diesen Regeln dargestellt, sind die einzigen offiziellen Zeichen. Sie müssen von allen Schiedsrichtern bei allen Spielen gebraucht werden.
- A.2** Es ist erforderlich, dass die Kampfrichter ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sind.

ABBILDUNG 7 Schiedsrichter-Handzeichen

I. KORBERFOLG

<p>1 EIN PUNKT</p>  <p>Abwärtsschlagen eines Fingers im Handgelenk</p>	<p>2 ZWEI PUNKTE</p>  <p>Abwärtsschlagen von zwei Fingern im Handgelenk</p>	<p>3 DREI PUNKTE VERSUCH</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger</p>	<p>4 DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger an beiden Händen</p>	<p>5 UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGES SPIEL</p>  <p>Scherenbewegung der Arme vor der Brust</p>
---	--	---	--	--




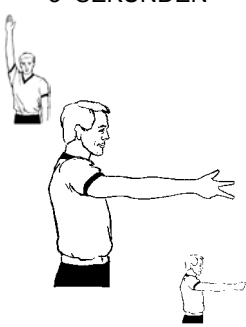
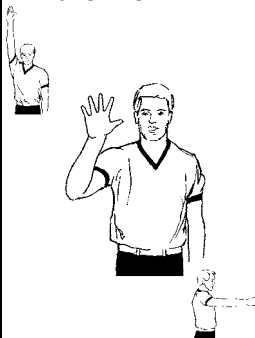
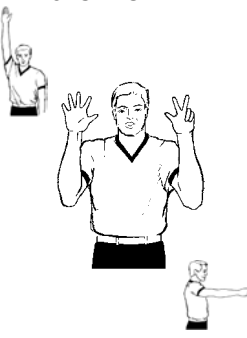
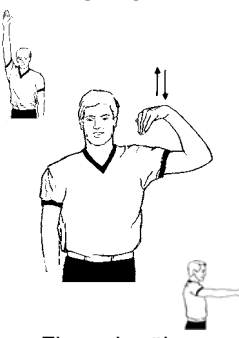
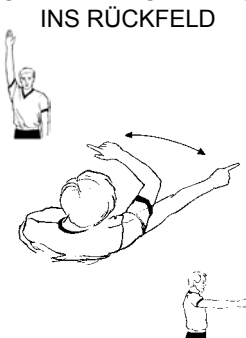
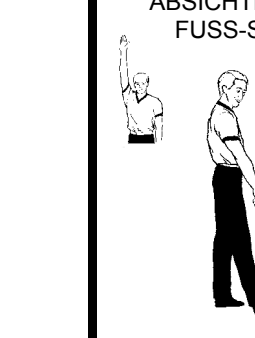

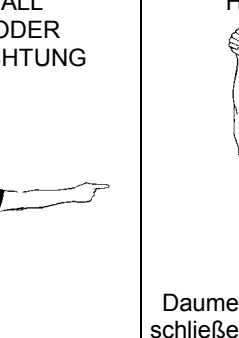
II. UHREN

<p>6 UHR ANHALTEN (zusammen mit Pfiff) ODER UHR NICHT IN GANG SETZEN</p>  <p>Offene Handfläche</p>	<p>7 UHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELS (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Geschlossene Faust, Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte</p>	<p>8 ZEIT AN</p>  <p>Hackbewegung mit der Hand</p>	<p>9 NEUE 24 SEKUNDEN</p>  <p>Kreisbewegung mit der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger</p>
---	--	---	--

III. ADMINISTRATION













<p>10 SPIELERWECHSEL (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Kreuzen der Unterarme</p>	<p>11 AUFFORDERUNG ZUM SPIELER- WECHSEL</p>  <p>Offene Handfläche winkt in Richtung Körper</p>	<p>12 ANGERECHNETE AUSZEIT (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>T formen, Zeigefinger sichtbar</p>	<p>13 KOMMUNIKATION ZWISCHEN SCHIEDS- RICHTERN UND KAMPFRICHTERN</p>  <p>Daumen nach oben</p>
--	---	---	--

IV. REGELÜBERTRETUNGEN

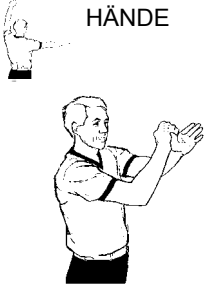

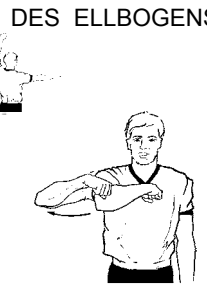
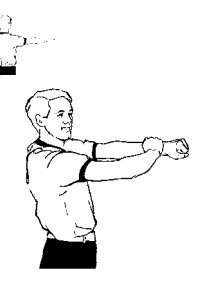

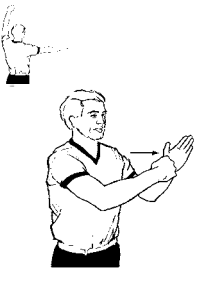
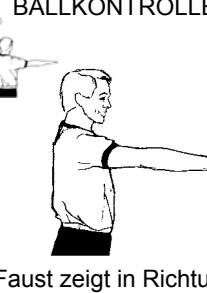




<p>14 SCHUBFEHLER</p>  <p>Fäuste umeinander rollen</p>	<p>15 ABSTÜTZEN auf dem Boden mit Füßen oder Fußrasten</p>  <p>Bewegung mit den Händen imitieren</p>	<p>16 REGELWIDRIGES KREUZEN</p>  <p>Rollstuhlbewegung mit geschlossenen Fäusten imitieren</p>	<p>17 3 SEKUNDEN</p>  <p>Ausgestreckter Arm 3 Finger zeigen</p>
<p>18 5 SEKUNDEN</p>  <p>5 Finger zeigen</p>	<p>19 8 SEKUNDEN</p>  <p>8 Finger zeigen</p>	<p>20 24 SEKUNDEN</p>  <p>Finger berühren die Schulter</p>	<p>21 SPIELEN DES BALLES INS RÜCKFELD</p>  <p>Arm bewegen, Zeigefinger ausgestreckt</p>
<p>22 ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL</p>  <p>Finger zeigt zum Fuß</p>	<p>23 AUSBALL UND / ODER SPIELRICHTUNG</p>  <p>Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>24 HOCHBALL</p>  <p>Daumen nach oben, anschließend mit Zeigefinger zum Richtungspfeil</p>	

V. ANZEIGEN EINES FOULS ZUM ANSCHREIBERTISCH (3 SCHRITTE)




SCHRITT 1 - SPIELERNUMMER

25 Nr. 4 	26 Nr. 5 	27 Nr. 6 	28 Nr. 7 
29 Nr. 8 	30 Nr. 9 	31 Nr. 10 	32 Nr. 11 
33 Nr. 12 	34 Nr. 13 	35 Nr. 14 	36 Nr. 15 

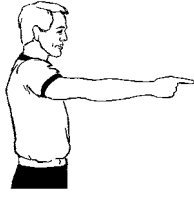
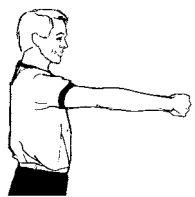
SCHRITT 2 - ART DES FOULS

<p>37 REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE</p>  <p>Schlagen ans Handgelenk</p>	<p>38 BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv)</p>  <p>Beide Hände an der Hüfte</p>	<p>39 ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS</p>  <p>Ellbogen nach rückwärts schwingen</p>	<p>40 HALTEN / <u>KLEMMEN</u></p>  <p>Handgelenk umfassen</p>
<p>41 PUSHING ODER CHARGING OHNE BALL</p>  <p>Stoßen imitieren</p>	<p>42 CHARGING MIT BALL</p>  <p>Faust schlägt gegen offene Handfläche</p>	<p>43 FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>  <p>Faust zeigt in Richtung des Korbes der foulspielenden Mannschaft</p>	<p>44 DOPPELFOUL</p>  <p>Fäuste übereinander bewegen</p>
<p>45 TECHNISCHES FOUL</p>  <p>T formen, Handfläche sichtbar</p>	<p>46 UNSPORTLICHES FOUL</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>	<p>47 DISQUALIFIZIERENDES FOUL</p>  <p>Fäuste geschlossen</p>	

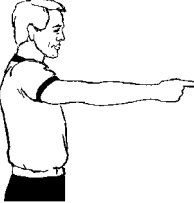
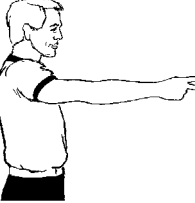
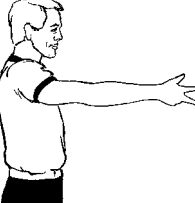
SCHRITT 3 - ANZAHL DER VERHÄNGTEN FREIWÜRFE

<p>48 EIN FREIWURF</p>  <p>Einen Finger hochhalten</p>	<p>49 ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>Zwei Finger hochhalten</p>	<p>50 DREI FREIWÜRFE</p>  <p>Drei Finger hochhalten</p>
---	--	---



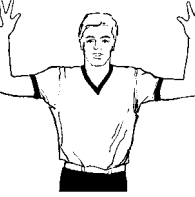
ODER - SPIELRICHTUNG

<p>51</p>  <p>Zeigefinger zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>52</p> <p>NACH FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>  <p>Geschlossene Faust zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>
---	---

VI. AUSFÜHRUNG VON FREIWÜRFEN (2 SCHRITTE)
SCHRITT 1 - IN DER BEGRENZTEN ZONE

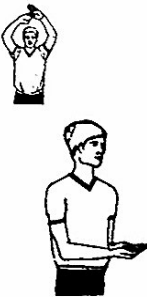
<p>53</p> <p>EIN FREIWURF</p>  <p>1 Finger waagrecht</p>	<p>54</p> <p>ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>2 Finger waagrecht</p>	<p>55</p> <p>DREI FREIWÜRFE</p>  <p>3 Finger waagrecht</p>
--	--	---

SCHRITT 2 - AUSSERHALB DER BEGRENZTEN ZONE

<p>56</p> <p>EIN FREIWURF</p>  <p>Zeigefinger</p>	<p>57</p> <p>ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>Finger zusammen</p>	<p>58</p> <p>DREI FREIWÜRFE</p>  <p>3 ausgestreckte Finger an beiden Händen</p>
--	--	---

Ergänzung zu V: Art des Fouls (RBB)

59 LIFTING



Lifting mit den Händen imitieren

B Der Anschreibebogen für Spiele 4x10 Minuten

- B.1 Der unten stehende Anschreibebogen ist der von der Technischen Kommission der IWBF anerkannte Anschreibebogen.
- B.2 Er besteht aus einem Original und drei Kopien aus verschiedenfarbigem Papier. Das Original (weiß) ist für die IWBF, die erste Kopie (blau) ist für den Ausrichter des Wettkampfs bestimmt, die zweite Kopie (rosa) für den Gewinner, die dritte Kopie (gelb) für den Verlierer.

Abbildung 8: Der Anschreibebogen

Internationaler Basketballverband																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Anschreibebogen																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Mannschaft A _____					Mannschaft B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Wettbewerb _____		Datum _____		Zeit _____		1. SR _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Spiel -NR _____		Ort _____				2. SR _____		3. SR _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Mannschaft A Auszeiten _____ Mannschaftsfouls 1. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Verlängerungen					Laufendes Ergebnis																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Pkt.</th> <th>Spielernamen</th> <th>Nr.</th> <th>in</th> <th colspan="2">Fouls</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>14</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>15</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>					Pkt.	Spielernamen	Nr.	in	Fouls				4						5						6						7						8						9						10						11						12						13						14						15				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td>1</td><td> </td><td>1</td><td> </td><td>41</td><td> </td><td>41</td><td> </td><td>81</td><td> </td><td>81</td></tr> <tr><td> </td><td>2</td><td> </td><td>2</td><td> </td><td>42</td><td> </td><td>42</td><td> </td><td>82</td><td> </td><td>82</td></tr> <tr><td> </td><td>3</td><td> </td><td>3</td><td> </td><td>43</td><td> </td><td>43</td><td> </td><td>83</td><td> </td><td>83</td></tr> <tr><td> </td><td>4</td><td> </td><td>4</td><td> </td><td>44</td><td> </td><td>44</td><td> </td><td>84</td><td> </td><td>84</td></tr> <tr><td> </td><td>5</td><td> </td><td>5</td><td> </td><td>45</td><td> </td><td>45</td><td> </td><td>85</td><td> </td><td>85</td></tr> <tr><td> </td><td>6</td><td> </td><td>6</td><td> </td><td>46</td><td> </td><td>46</td><td> </td><td>86</td><td> </td><td>86</td></tr> <tr><td> </td><td>7</td><td> </td><td>7</td><td> </td><td>47</td><td> </td><td>47</td><td> </td><td>87</td><td> </td><td>87</td></tr> <tr><td> </td><td>8</td><td> </td><td>8</td><td> </td><td>48</td><td> </td><td>48</td><td> </td><td>88</td><td> </td><td>89</td></tr> <tr><td> </td><td>9</td><td> </td><td>9</td><td> </td><td>49</td><td> </td><td>49</td><td> </td><td>89</td><td> </td><td>89</td></tr> <tr><td> </td><td>10</td><td> </td><td>10</td><td> </td><td>50</td><td> </td><td>50</td><td> </td><td>90</td><td> </td><td>90</td></tr> <tr><td> </td><td>11</td><td> </td><td>11</td><td> </td><td>51</td><td> </td><td>51</td><td> </td><td>91</td><td> </td><td>91</td></tr> <tr><td> </td><td>12</td><td> </td><td>12</td><td> </td><td>52</td><td> </td><td>52</td><td> </td><td>92</td><td> </td><td>92</td></tr> <tr><td> </td><td>13</td><td> </td><td>13</td><td> </td><td>53</td><td> </td><td>53</td><td> </td><td>93</td><td> </td><td>93</td></tr> <tr><td> </td><td>14</td><td> </td><td>14</td><td> </td><td>54</td><td> </td><td>54</td><td> </td><td>94</td><td> </td><td>94</td></tr> <tr><td> </td><td>15</td><td> </td><td>15</td><td> </td><td>55</td><td> </td><td>55</td><td> </td><td>95</td><td> </td><td>95</td></tr> <tr><td> </td><td>16</td><td> </td><td>16</td><td> </td><td>56</td><td> </td><td>56</td><td> </td><td>96</td><td> </td><td>96</td></tr> <tr><td> </td><td>17</td><td> </td><td>17</td><td> </td><td>57</td><td> </td><td>57</td><td> </td><td>97</td><td> </td><td>97</td></tr> <tr><td> </td><td>18</td><td> </td><td>18</td><td> </td><td>58</td><td> </td><td>58</td><td> </td><td>98</td><td> </td><td>98</td></tr> <tr><td> </td><td>19</td><td> </td><td>19</td><td> </td><td>59</td><td> </td><td>59</td><td> </td><td>99</td><td> </td><td>99</td></tr> <tr><td> </td><td>20</td><td> </td><td>20</td><td> </td><td>60</td><td> </td><td>60</td><td> </td><td>100</td><td> </td><td>100</td></tr> <tr><td> </td><td>21</td><td> </td><td>21</td><td> </td><td>61</td><td> </td><td>61</td><td> </td><td>101</td><td> </td><td>101</td></tr> <tr><td> </td><td>22</td><td> </td><td>22</td><td> </td><td>62</td><td> </td><td>62</td><td> </td><td>102</td><td> </td><td>102</td></tr> <tr><td> </td><td>23</td><td> </td><td>23</td><td> </td><td>63</td><td> </td><td>63</td><td> </td><td>103</td><td> </td><td>103</td></tr> <tr><td> </td><td>24</td><td> </td><td>24</td><td> </td><td>64</td><td> </td><td>64</td><td> </td><td>104</td><td> </td><td>104</td></tr> <tr><td> </td><td>25</td><td> </td><td>25</td><td> </td><td>65</td><td> </td><td>65</td><td> </td><td>105</td><td> </td><td>105</td></tr> <tr><td> </td><td>26</td><td> </td><td>26</td><td> </td><td>66</td><td> </td><td>66</td><td> </td><td>106</td><td> </td><td>106</td></tr> <tr><td> </td><td>27</td><td> </td><td>27</td><td> </td><td>67</td><td> </td><td>67</td><td> </td><td>107</td><td> </td><td>107</td></tr> <tr><td> </td><td>28</td><td> </td><td>28</td><td> </td><td>68</td><td> </td><td>68</td><td> </td><td>108</td><td> </td><td>108</td></tr> <tr><td> </td><td>29</td><td> </td><td>29</td><td> </td><td>69</td><td> </td><td>69</td><td> </td><td>109</td><td> </td><td>109</td></tr> <tr><td> </td><td>30</td><td> </td><td>30</td><td> </td><td>70</td><td> </td><td>70</td><td> </td><td>110</td><td> </td><td>110</td></tr> <tr><td> </td><td>31</td><td> </td><td>31</td><td> </td><td>71</td><td> </td><td>71</td><td> </td><td>111</td><td> </td><td>111</td></tr> <tr><td> </td><td>32</td><td> </td><td>32</td><td> </td><td>72</td><td> </td><td>72</td><td> </td><td>112</td><td> </td><td>112</td></tr> <tr><td> </td><td>33</td><td> </td><td>33</td><td> </td><td>73</td><td> </td><td>73</td><td> </td><td>113</td><td> </td><td>113</td></tr> <tr><td> </td><td>34</td><td> </td><td>34</td><td> </td><td>74</td><td> </td><td>74</td><td> </td><td>114</td><td> </td><td>114</td></tr> <tr><td> </td><td>35</td><td> </td><td>35</td><td> </td><td>75</td><td> </td><td>75</td><td> </td><td>115</td><td> </td><td>115</td></tr> <tr><td> </td><td>36</td><td> </td><td>36</td><td> </td><td>76</td><td> </td><td>76</td><td> </td><td>116</td><td> </td><td>116</td></tr> <tr><td> </td><td>37</td><td> </td><td>37</td><td> </td><td>77</td><td> </td><td>77</td><td> </td><td>117</td><td> </td><td>117</td></tr> <tr><td> </td><td>38</td><td> </td><td>38</td><td> </td><td>78</td><td> </td><td>78</td><td> </td><td>118</td><td> </td><td>118</td></tr> <tr><td> </td><td>39</td><td> </td><td>39</td><td> </td><td>79</td><td> </td><td>79</td><td> </td><td>119</td><td> </td><td>119</td></tr> <tr><td> </td><td>40</td><td> </td><td>40</td><td> </td><td>80</td><td> </td><td>80</td><td> </td><td>120</td><td> </td><td>120</td></tr> </tbody> </table>					A		B		A		B		A		B			1		1		41		41		81		81		2		2		42		42		82		82		3		3		43		43		83		83		4		4		44		44		84		84		5		5		45		45		85		85		6		6		46		46		86		86		7		7		47		47		87		87		8		8		48		48		88		89		9		9		49		49		89		89		10		10		50		50		90		90		11		11		51		51		91		91		12		12		52		52		92		92		13		13		53		53		93		93		14		14		54		54		94		94		15		15		55		55		95		95		16		16		56		56		96		96		17		17		57		57		97		97		18		18		58		58		98		98		19		19		59		59		99		99		20		20		60		60		100		100		21		21		61		61		101		101		22		22		62		62		102		102		23		23		63		63		103		103		24		24		64		64		104		104		25		25		65		65		105		105		26		26		66		66		106		106		27		27		67		67		107		107		28		28		68		68		108		108		29		29		69		69		109		109		30		30		70		70		110		110		31		31		71		71		111		111		32		32		72		72		112		112		33		33		73		73		113		113		34		34		74		74		114		114		35		35		75		75		115		115		36		36		76		76		116		116		37		37		77		77		117		117		38		38		78		78		118		118		39		39		79		79		119		119		40		40		80		80		120		120
Pkt.	Spielernamen	Nr.	in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	1		1		41		41		81		81																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	2		2		42		42		82		82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	3		3		43		43		83		83																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	4		4		44		44		84		84																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	5		5		45		45		85		85																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	6		6		46		46		86		86																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	7		7		47		47		87		87																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	8		8		48		48		88		89																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	9		9		49		49		89		89																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	10		10		50		50		90		90																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	11		11		51		51		91		91																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	12		12		52		52		92		92																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	13		13		53		53		93		93																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	14		14		54		54		94		94																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	15		15		55		55		95		95																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	16		16		56		56		96		96																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	17		17		57		57		97		97																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	18		18		58		58		98		98																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	19		19		59		59		99		99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	20		20		60		60		100		100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	21		21		61		61		101		101																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	22		22		62		62		102		102																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	23		23		63		63		103		103																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	24		24		64		64		104		104																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	25		25		65		65		105		105																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	26		26		66		66		106		106																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	27		27		67		67		107		107																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	28		28		68		68		108		108																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	29		29		69		69		109		109																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	30		30		70		70		110		110																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	31		31		71		71		111		111																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	32		32		72		72		112		112																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	33		33		73		73		113		113																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	34		34		74		74		114		114																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	35		35		75		75		115		115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	36		36		76		76		116		116																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	37		37		77		77		117		117																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	38		38		78		78		118		118																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	39		39		79		79		119		119																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	40		40		80		80		120		120																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Trainer: _____ Co-Trainer: _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Mannschaft B Auszeiten _____ Mannschaftsfouls 1. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Verlängerungen																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Pkt.</th> <th>Spielernamen</th> <th>Nr.</th> <th>in</th> <th colspan="2">Fouls</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>14</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>15</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>					Pkt.	Spielernamen	Nr.	in	Fouls				4						5						6						7						8						9						10						11						12						13						14						15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Pkt.	Spielernamen	Nr.	in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Trainer _____ Co-Trainer _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Anschreiber _____ Anschreiberassistent _____ Zeitnehmer _____ 24"Zeitnehmer _____ 1. Schiedsrichter _____ 2. Schiedsrichter _____ 3. Schiedsrichter _____ Unterschrift des Kapitäns _____ im Falle eines Protests _____					Ergebnisse 1. Viertel A _____ B _____ 2. Viertel A _____ B _____ 3. Viertel A _____ B _____ 4. Viertel A _____ B _____ Verlängerungen A _____ B _____ Endergebnis Team A _____ Team B _____ Name des gewinnenden Teams _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

Anmerkung:

1. Der Anschreiber sollte zwei verschiedenfarbige Kugelschreiber zur Verfügung haben, einen für das 1. und 3. Viertel, den anderen für das 2. und 4. Viertel.
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

B.3 Spätestens zwanzig (20) Minuten vor Beginn des Spiels muss der Anschreiber den Anschreibebogen folgendermaßen vorbereiten:

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

B.3.2 Er trägt dann

- ◆ den Namen des Wettbewerbs,
- ◆ die Nummer des Spiels,
- ◆ das Datum, die Anfangszeit und den Spielort,
- ◆ die Namen des 1. und 2. und ggf. 3. Schiedsrichters ein.

Abbildung 9: Kopf des Anschreibebogens

Internationaler Basketballverband									
Anschreibebogen									
Mannschaft A	Australien			Mannschaft B	Kanada				
Wettbewerb	Paralymp.	Datum	27.09.04	Zeit	20.00	1. SR	Kucera, N.		
Spiel NR	9	Ort	Athen		2. SR	Otto, U.	3. SR	Jungm., H.-D.	

B.3.3 Der Anschreiber trägt dann die Namen der Mitglieder beider Mannschaften von der vom Trainer oder seinem Vertreter zur Verfügung gestellten Liste ein. Team "A" erhält den oberen Teil des Anschreibebogens, Team "B" den unteren Teil.

B.3.3.1 In die erste Spalte trägt der Anschreiber die Klassifizierungspunkte bzw. die letzten drei Ziffern der Spielerlizenz ein. Bei Turnieren genügt dieser Eintrag beim ersten Spiel, das von der Mannschaft ausgetragen wird.

B.3.3.2 In die zweite Spalte trägt der Anschreiber die Namen der Spieler und den Anfangsbuchstaben des Vornamens ein, - alles in GROSSBUCHSTABEN -, und zwar neben der Spielernummer, die der jeweilige Spieler während des Spiels tragen wird. Der Kapitän einer Mannschaft wird durch die Eintragung (CAP) unmittelbar hinter seinem Namen gekennzeichnet.

B.3.3.3 Wenn eine Mannschaft mit weniger als zwölf (12) Spielern antritt, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die freien Felder für die Klassifizierungspunkte, den Namen des Spielers, die Nummer des Spielers etc., der nicht am Spiel teilnimmt.

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

B.4 Spätestens zehn (10) Minuten vor Beginn des Spiels müssen beide Trainer

B.4.1 die Übereinstimmung der Namen und der dazugehörigen Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder bestätigen.

B.4.2 die Namen des Trainers und des Co-Trainers bestätigen.

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

B.4.4 den Anschreibebogen abzeichnen.
Der Trainer von Team "A" hat als Erster diese Information zu geben.

B.5 Zu Spielbeginn kreist der Anschreiber das "x" bei den fünf (5) Spielern jeder Mannschaft ein, die das Spiel beginnen: ⊗ .

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

Abbildung 10: Mannschaften auf dem Anschreibebogen

Mannschaft A		IWBF										
Auszeiten		Mannschaftsfouls										
1. HZ	X =	Viertel 1	X	X	X	X	X	2	X	X	X	X
2. HZ	X X X	Viertel 3	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X
	= = =	Verlängerungen										
Punkte	Spielername	Nr.	in	FOULS								
4	BERTELING, J. CAP	4	⊗	P ₂								
2	COURBARIAUX, B.	5	⊗	P	P ₁	P ₂						
2,5	MORENO, R.	6	⊗	P ₂	T ₁	P _c	P ₁					
1	COPPENRATH, R.	7	x	P ₁	U ₂	P ₁	U ₂	D				
3	SCOWCROFT, B.	8	-----									
1,5	KOUZAS, G.	9	x	P	P	P ₃	P ₂					
3,5	WALLAART, E.	10	⊗	T ₁	D ₂							
2	TUKKER, H.	11	⊗	P ₂	P ₂							
3	SAINSBURY, T.	12	x	P ₂	P ₃	P ₂	T ₁					
4,5	ENGLISH, B.	13	x	P ₂	P ₂	P _c	P ₃	T ₁				
-----	-----	14	-----									
1,5	SILVESTRI, B.	15	-----									
Coach	CRAVEN, P.			C ₂	B ₂							
Co-Trainer	THIBOUTOT, A..											

B.7 Angerechnete Auszeiten

B.7.1 Angerechnete Auszeiten werden während jeder Halbzeit und Verlängerung mit einem großen "X" in das entsprechende Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen.

B.7.2 Am Ende jeder Halbzeit bzw. jeder Verlängerung werden die nicht gebrauchten Felder durch zwei parallele Linien entwertet.

B.8 Fouls

B.8.1 Spielerfouls können persönliche, technische, unsportliche oder disqualifizierende Fouls sein, sie werden den Spielern angeschrieben.

B.8.2 Fouls gegen Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter sind technische oder disqualifizierende Fouls; sie werden dem Trainer angeschrieben.

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

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

B.8.3.2 Ein technisches Foul eines Spielers wird mit einem "T" eingetragen.

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

B.8.3.4 Ein technisches Foul, das aus einem anderen Grund gegen den Trainer verhängt wird, wird mit "B" eingetragen.

B.8.3.5 Ein unsportliches Foul wird mit einem "U", das zweite unsportliche Foul wird zuerst mit einem "U", dann in den verbleibenden Kästchen mit einem "D" eingetragen.

B.8.3.6 Ein disqualifizierendes Foul wird mit einem "D" eingetragen.

- B.8.3.7 Jedes Foul (persönlich, unsportlich, disqualifizierend oder technisch), das mit einer Freiwurfsstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" eingetragen.
- B.8.3.8 Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, sind dadurch kenntlich zu machen, dass man neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" ein kleines "c" (cancelled) anfügt.
- B.8.3.9 Am Ende jeder Spielperiode zieht der Anschreiber eine dicke senkrechte Linie zwischen die gebrauchten und die freigebliebenen Foulkästchen. Am Schluss des Spiels streicht der Anschreiber die freigebliebenen Foulkästchen mit einer dicken horizontalen Linie durch.
- B.8.3.10 **Beispiele für disqualifizierende Fouls:**
Disqualifizierende Fouls wegen des Verlassens des Mannschaftsbankbereichs (Art. 39 - Gewalttätigkeit) von Trainern, Co-Trainern, Ersatzspielern und Mannschaftsbegleitern werden folgendermaßen eingetragen: In alle verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein "F" eingetragen.

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Trainer	LORANT, W.	D ₂	F	F		
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.					

Falls nur der Co-Trainer disqualifiziert wird:

Trainer	LORANT, W.	B ₂				
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	F	F	F		

Falls Trainer **und** Co-Trainer disqualifiziert werden:

Trainer	LORANT, W.	D ₂	F	F		
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	F	F	F		

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

3,5	MEIER, A.	12	⊗ P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	----	------------------	----------------	---	---	---

Handelt es sich um das 5.Foul des Ersatzspielers, dann wird ein "F" in das letzte freie Feld seiner Foulzeile eingetragen:

1,5	MUELLER, A.	15	⊗ P ₂	P ₂	T ₁	P ₁	F
-----	-------------	----	------------------	----------------	----------------	----------------	---

Hat ein Ersatzspieler bereits 5 Fouls begangen, wird ein großes "F" rechts neben dem letzten Foul eingetragen.

1,5	SCHMITZ, A.	14	X	P ₂	P ₂	T ₁	P ₁	P ₃	F
-----	-------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Zusätzlich wird bei den drei zuvor genannten Beispielen der disqualifizierten Ersatzspieler Meier, Müller und Schmitz oder, wenn nur ein Mannschaftsbegleiter disqualifiziert wird, ein technisches Foul beim Trainer eingetragen:

Trainer	LORANT, W.	B ₂				
---------	------------	----------------	--	--	--	--

Anmerkung: Technische oder disqualifizierende Fouls nach Artikel 39 – Gewalttätigkeit - zählen **nicht** zu den Mannschaftsfouls.

- B.8.3.11 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler (**nicht** wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

3,5	MAYER, A.	11	⊗ D					
Trainer	LORANT, W.	B ₂						

und

- B.8.3.12 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Co-Trainer (**nicht** wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	LORANT, W.	B ₂				
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	D				

B.8.3.13 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler nach seinem 5. Foul (**nicht** wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

1,5	SCHMIDT, A.	13	X	P ₁	P ₂	U ₃	P ₁	P ₃	D	und beim Trainer:
Trainer		LORANT, W.		B ₂						

B.9 Mannschaftsfouls

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

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

Abbildung 11: Laufendes Ergebnis

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	/	3
	4	/	4
11	5	/	5
11	●	●	5
	7	/	7
10	8	/	8
	9	/	10
10	10	/	10
10	11	/	11
	12	●	7
4	13	●	7
5	●	14	
5	●	15	6
	16	/	16
5	17	/	17
6	18	/	18
6	19	/	19
	20	/	20
9	21	/	21
11	22	/	22
	23	●	9
11	24	/	24
	25	/	25
7	26	●	7
5	27	/	27
	28	●	6
10	29	/	29
	30	/	30
4	31	/	31
	32	/	32
4	33	●	5
4	●	34	5
	35	/	35
10	36	/	36
	37	/	37
12	38	/	38
10	39	/	39
10	●	●	12

B.10 Laufendes Ergebnis

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

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

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

- ◆ **zuerst** bei einem gültigen Feldkorb eine diagonale Linie " / " und bei einem gültigen Freiwurf einen dicken Punkt "●" ein. Dies wird in das Kästchen mit der **neuen Gesamtpunktzahl** eingetragen, die von der betreffenden Mannschaft gerade erreicht worden ist.
- ◆ **Danach** trägt er in das leere Kästchen neben den neuen Spielstand (neben dem neuen "/" oder "●") die Nummer des Spielers ein, der den Feldkorb oder Freiwurf erzielt hat.

B.11 Das laufende Ergebnis – zusätzliche Anweisungen

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

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

B.11.3 Punkte, die gewährt werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht (Art. 31 / Goaltending), werden für den Spieler eingetragen, der den Wurf versuchte.

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

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

B.11.6 So oft wie möglich sollte der Anschreiber das laufende Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Falls eine Unstimmigkeit auftaucht und sein Ergebnis korrekt ist, muss er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel korrigiert wird. Falls Zweifel bestehen oder eine der Mannschaften der Korrektur widerspricht, muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

**Abbildung 12: Laufendes Ergebnis:
Abschluss**

7	●	●	6
7	●	71	
7	●	72	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

B.12 Abschließen des Anschreibebogens

B.12.1 Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte sowie unter die Nummern der Spieler, die die letzten Punkte erzielt haben.

Außerdem zieht er eine diagonale Linie bis zum Ende der Spalte, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.

B.12.2 Am Ende jeder Spielperiode und aller Verlängerungen trägt der Anschreiber das von beiden Mannschaften erreichte Ergebnis jeder Spielperiode in den dafür vorgesehenen Abschnitt am unteren Ende des Anschreibebogens ein.

B.12.3 Am Ende des Spiels trägt der Anschreiber das Endergebnis und den Namen der siegreichen Mannschaft ein.

B.12.4 Der Anschreiber trägt dann seinen Nachnamen in großen BLOCKBUCHSTABEN auf dem Anschreibebogen ein, nachdem das vom Anschreiberassistenten, vom Zeitnehmer und vom Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer erfolgt ist.

B.12.5 Nachdem der 2. Schiedsrichter (und ggf. der 3. SR) den Anschreibebogen unterzeichnet hat, unterschreibt ihn der 1. Schiedsrichter als Letzter. Damit ist die Leitung des Spiels und die Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

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

Abbildung 13: Unteres Ende des Anschreibebogens

Anschreiber	J. KLEIN
Anschreiberassistent	M. SCHUMACHER
Zeitnehmer	M. KINDERVATER
24"Zeitnehmer	A. POTSCHE
1. Schiedsrichter	N. Kucera
2. Schiedsrichter	U. Otto
3. Schiedsrichter	H.-D. Jungmann
Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests	
Ergebnisse	1. Viertel A 15 B 18
	2. Viertel A 19 B 10
	3. Viertel A 26 B 19
	4. Viertel A 16 B 25
	Verlängerungen A — B —
Endergebnis	Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Name des gewinnenden Teams	Kanada

C. Verfahren im Falle eines Protests

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

- C.1** Der Kapitän der betreffenden Mannschaft muss sofort nach Spielende dem 1. Schiedsrichter mitteilen, dass seine Mannschaft gegen das Spielergebnis Protest einlegt, und er muss den Anschreibebogen in der Rubrik "Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests" unterschreiben.

Damit diese Erklärung gültig wird, ist es notwendig, dass der offizielle Vertreter des nationalen Verbandes oder der Vertreter des Vereins diesen Protest innerhalb von zwanzig (20) Minuten nach Spielende schriftlich bestätigt.

Eine ausführliche Begründung ist nicht erforderlich. Es reicht aus, wenn geschrieben wird: "Der nationale Verband oder der Verein X legt gegen das Ergebnis des Spiels zwischen den Mannschaften X und Y Protest ein".

Als Sicherheit ist dann beim Vertreter der IWBF bzw. dem Vorsitzenden der Technischen Kommission eine Summe im Gegenwert von 250 US \$ zu hinterlegen.

Der nationale Verband dieser Mannschaft bzw. der betr. Verein muss dem Vertreter der IWBF bzw. dem Vorsitzenden der Technischen Kommission den Text seines Protests innerhalb einer Stunde nach Beendigung des Spiels übergeben.

Wird dem Protest stattgegeben, so wird der Sicherheitsbetrag zurückerstattet.

- C.2** Der Kommissar oder der 1. Schiedsrichter muss innerhalb einer Stunde nach Spielende den Vorfall dem Vertreter der IWBF oder dem Vorsitzenden der Technischen Kommission melden.

- C.3** Sollte der nationale Verband der Mannschaft bzw. der betreffende Verein oder der nationale Verband der gegnerischen Mannschaft bzw. der gegnerische Verein mit der Entscheidung der Technischen Kommission nicht einverstanden sein, kann er Berufung bei der Berufungs-Jury einlegen.

Damit die Berufung gültig wird, muss sie innerhalb von zwanzig (20) Minuten nach der Aushändigung der Entscheidung durch die Technische Kommission in Schriftform eingelegt und ein Sicherheitsbetrag im Gegenwert von 500 US \$ hinterlegt werden.

Die Berufungs-Jury entscheidet über die Berufung als letzte Instanz, ihre Entscheidung ist endgültig.

Ausnahme:

Im Falle eines Protestes gegen die Spielerklassifizierung wird der Protest an die Berufungs-Jury der Spieler-Klassifizierungs-Kommission gerichtet.

- C.4** Videos, Filme, Fotos oder jegliche andere Form von visuellen, elektronischen oder digitalen Geräten dürfen **nicht** dazu benutzt werden, das Spielergebnis zu bestimmen oder zu ändern.

Aufzeichnungen mit den vorgenannten Geräten dürfen **nur** für die Feststellung der Verantwortlichkeit bei Disziplinarverstößen oder für Schulungszwecke verwendet werden, nachdem das Spiel beendet ist.

D. Platzierung der Mannschaften im Endklassement ("ranking")

D.1 Verfahren

Die Platzierung der Mannschaften im Endklassement wird unter Berücksichtigung ihrer Siege und Niederlagen nach Punkten vorgenommen: zwei (2) Punkte für jedes gewonnene Spiel, ein (1) Punkt für jede Niederlage (auch bei Spielverlust nach Art. 22) und null (0) Punkte für jedes Spiel, das durch Verlust der Spielberechtigung (gemäß Art. 21) verloren wurde.

- D.1.1** Sind zwei Mannschaften bei dieser Einstufung punktgleich, werden die Ergebnisse der Spiele der beiden betreffenden Mannschaften untereinander zur Feststellung der Platzierung herangezogen.
- D.1.2** Für den Fall, dass die Punkte und das Korbverhältnis aus den Spielen zwischen beiden Mannschaften gleich sind, wird die Platzierung durch das Korbverhältnis aller Spiele beider Mannschaften untereinander in der entsprechenden Gruppe bestimmt.
- D.1.3** Sind mehr als zwei Mannschaften bei der Platzierung punktgleich, werden in einem zweiten Platzierungsverfahren nur die Ergebnisse der punktgleichen Mannschaften untereinander berücksichtigt.
- D.1.4** Falls nach diesem zweiten Verfahren noch Punktgleichheit zwischen Mannschaften besteht, wird das Korbverhältnis zur Platzierung herangezogen. Dabei werden nur die Ergebnisse der Spiele zwischen den noch punktgleichen Mannschaften herangezogen.
- D.1.5** Sollten dann immer noch Mannschaften punktgleich sein, wird zur Feststellung des Endklassements das Korbverhältnis aus allen in der jeweiligen Gruppe durchgeführten Spielen herangezogen.
- D.1.6** Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt, nach Anwendung obiger Kriterien, eine Punktgleichheit von mehreren Mannschaften auf eine Punktgleichheit zweier Mannschaften reduziert worden ist, wird automatisch das Verfahren nach D.1.1 und D.1.2 angewandt.
- D.1.7** Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt die Reduzierung zu einer Punktgleichheit von mehr als zwei Mannschaften führen, wird das Verfahren, beginnend mit D.1.3, wiederholt.
- D.1.8** Das Korbverhältnis wird stets durch Division ermittelt.

D.2 Ausnahme:

Sind nur drei Mannschaften an einem Wettbewerb beteiligt, und kann die Situation durch das oben skizzierte Verfahren nicht gelöst werden (das Korbverhältnis ist nach dem Divisionsverfahren gleich), dann entscheiden die erzielten **Korbpunkte** über das Endklassement.

Beispiel für die Ausnahme:

Ergebnisse zwischen A, B und C:	A gegen B	82 : 75
	A gegen C	64 : 71
	B gegen C	91 : 84

Endgültige Platzierung:

Team	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte	Punktunterschied	Korbverhältnis
A	2	1	1	3	146-146	1.000
B	2	1	1	3	166-166	1.000
C	2	1	1	3	155-155	1.000

Endgültige Reihenfolge:	1.	B	166 erzielte Punkte
	2.	C	155 erzielte Punkte
	3.	A	146 erzielte Punkte

Für den Fall, dass die drei Mannschaften immer noch gleich sind, nachdem alle obigen Schritte angewandt wurden, wird die endgültige Platzierung durch das Los bestimmt. Das Verfahren für die Auslosung wird vom Kommissar oder von der örtlichen Spielleitung bestimmt.

D.3 Weitere Beispiele für die Platzierung im Endklassement:**D.3.1** Zwei Mannschaften sind punktgleich, es wurde nur **ein** Spiel gegeneinander ausgetragen.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Der Gewinner des Spiels A gegen B ist Erster, der Gewinner des Spiels D gegen E ist Vierter.

D.3.2 Zwei Mannschaften einer Gruppe sind punktgleich, es wurden jeweils **zwei** Spiele gegeneinander ausgetragen.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Mögliche Ergebnisse:D.3.2.1 A hat beide Spiele gewonnen. Dann gilt: **1. : A** **2. : B**

D.3.2.2 Jede Mannschaft hat ein Spiel gewonnen:

A gegen B	90 : 82
B gegen A	69 : 62

Korbdifferenz:	A :	152 - 151
	B :	151 - 152

Korbverhältnis:	A :	1.0066
	B :	0.9934

Also: **1. : A** **2. : B**

D.3.2.3 Jede Mannschaft hat ein Spiel gewonnen:

A gegen B	90 : 82
B gegen A	70 : 62

Beide Mannschaften haben die gleiche Korbdifferenz (152 - 152) und dasselbe Korbverhältnis 1,0.

Die Platzierung ergibt sich aus dem Korbverhältnis **aller** in der Gruppe durchgeführten Spiele.**D.3.3** Mehr als zwei Mannschaften sind punktgleich.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	2	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Ergebnisse zwischen A, B und C:	A gegen B	82 : 75
	A gegen C	77 : 80
	B gegen C	88 : 77

Endgültige Platzierung:

Team	Spiele	Siege	verloren	Punkte	Korbdifferenz	Korbverhältnis
A	2	1	1	3	159-155	1,0258
B	2	1	1	3	163-159	1,0251
C	2	1	1	3	157-165	0,9515

Also: 1. : A 2. : B 3. : C

Falls nach Anwendung dieses Verfahrens das Korbverhältnis der drei Mannschaften gleich ist, wird die endgültige Platzierung durch Heranziehen der Ergebnisse aller Spiele der Gruppe ermittelt.

D.3.4 Mehrere Mannschaften sind punktgleich.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Die Platzierung wird durch Heranziehen der Spiele unter den beteiligten punktgleichen Mannschaften festgestellt. Es gibt **zwei** Möglichkeiten:

"Fall I"

Mannschaft	Siege	Niederlagen
A	3	0
B	1	2
C	1	2
D	1	2

"Fall II"

Siege	Niederlagen
2	1
2	1
1	2
1	2

Im "Fall I" 1. : A

B, C, D werden wie in Beispiel D.3.3 eingestuft.

Im "Fall II" Platzierung von A und B, C und D wird wie in Beispiel D.3.2 vorgenommen.

Eine Mannschaft, die ohne berechtigten Grund zu einem angesetzten Spiel nicht antritt oder vor dem Spielzeitende das Spielfeld verlässt, verliert das Spiel durch Verlust der Spielberechtigung und erhält für die Platzierung null (0) Wertungspunkte.

Darüber hinaus kann die Technische Kommission entscheiden, dass diese Mannschaft im Endklassement auf den letzten Platz gesetzt wird. Diese Zurücksetzung erfolgt im Wiederholungsfall (durch das gleiche Team) automatisch.

Jedoch behalten alle Ergebnisse der Spiele dieser Mannschaft für das allgemeine "ranking" des Wettbewerbs ihre Gültigkeit.

E. FERNSEHAUSZEITEN

E.1 Definition

Jeder Ausrichter eines Wettbewerbs kann für sich entscheiden, ob er Fernsehauszeiten zulässt und wie lange sie dauern (60, 75, 90 oder 100 Sekunden).

E.2 Regel

E.2.1 In jeder Spielperiode ist eine Fernsehauszeit (zusätzlich zu den normalen angerechneten Auszeiten) möglich. In Verlängerungen sind keine Fernsehauszeiten erlaubt.

E.2.2 Die erste Auszeit (Mannschaft oder TV) in jeder Spielperiode dauert 60, 75, 90 oder 100 Sekunden.

E.2.3 Die Dauer aller anderen angerechneten Auszeiten in einer Spielperiode beträgt 60 Sekunden.

E.2.4 Beide Mannschaften haben das Recht auf je zwei (2) angerechnete Auszeiten in der 1. Halbzeit und auf drei (3) angerechnete Auszeiten in der 2. Halbzeit.

Diese angerechneten Auszeiten können bei jeder Auszeitmöglichkeit genommen werden und haben folgende Dauer (zwingend):

- ◆ 60, 75, 90 oder 100 Sekunden, wenn es sich um eine TV-Auszeit handelt. Das ist immer die erste Auszeit in einer Spielperiode, oder
- ◆ 60 Sekunden, wenn es sich nicht um eine TV- Auszeit handelt. Das sind die Auszeiten einer Mannschaft, die nach der TV-Auszeit genommen werden.

E.3 Vorgehen

E.3.1 Im Idealfall sollte die Fernsehauszeit genommen werden, wenn in einer Spielperiode noch fünf (5) Minuten zu spielen sind.

Es gibt jedoch **keine** Garantie dafür, dass dies der Fall sein wird.

E.3.2 Wenn bei einer verbleibenden Spielzeit von fünf (5) Minuten in einer Spielperiode noch keine Mannschaft eine angerechnete Auszeit genommen hat, dann wird bei der nächsten Gelegenheit, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht, eine TV-Auszeit durchgeführt.

Diese Auszeit wird keiner Mannschaft angerechnet.

E.3.3 Wenn eine Mannschaft in einer Spielperiode eine angerechnete Auszeit nimmt, wenn noch mehr als fünf (5) Minuten zu spielen sind, wird diese Auszeit als Fernsehauszeit angesehen.

Diese Auszeit gilt als Fernsehauszeit und ebenfalls als angerechnete Auszeit für die beantragende Mannschaft.

E.3.4 Demnach gibt es mindestens eine (1) Auszeit in allen Spielperioden, höchstens sechs (6) Auszeiten in der 1. Halbzeit und höchstens acht (8) Auszeiten in der 2. Halbzeit.

Ende der Regeln und Ende der Spielvorschriften

AUF DER NÄCHSTEN SEITE: ANHANG: BASKETBALL AUSRÜSTUNG

BASKETBALL AUSRÜSTUNG

Anhang zu den offiziellen Basketballregeln 2004

Bearbeitet von Werner Otto, SRK des FA RBB

Dieser Anhang erläutert detailliert die für ein Basketballspiel erforderliche technische Ausrüstung, die für die internationalen Hauptwettbewerbe vorgeschrieben und für alle anderen Wettbewerbe dringend empfohlen wird.

Der Anhang wurde für die örtlichen Ausrichter, für die Hersteller von Basketballausrüstungen, für die Zulassungsprüfung der FIBA / IWBF für die technische Ausrüstung sowie für die Festlegung nationaler und internationaler Standards erstellt.

Die Maße entsprechen der Norm DIN ISO Standard 286 (s. Quellenangabe [1]), es sei denn, andere Werte sind ausdrücklich angegeben.

Hinweis:

Die hier vorliegende Zusammenstellung enthält **nicht** alle Details der FIBA – Veröffentlichung. Die vollständige Fassung kann von der Internetseite der FIBA (www.fiba.com) heruntergeladen werden.

Im "Anhang zu den offiziellen Basketballregeln 2004" gelten alle Aussagen über Anschreiber, Zeitnehmer, 24-Sekunden-Zeitnehmer etc. sowohl für Männer als auch für Frauen. Die hier gewählte männliche Form dient nur der Vereinfachung.

Inhaltsverzeichnis

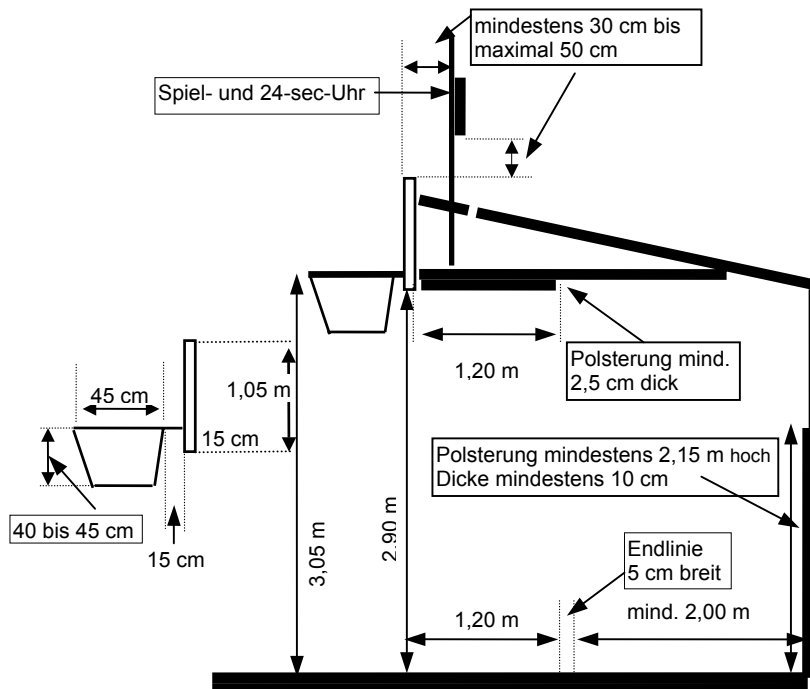
1	Korbanlage	B-70
2	Spielbrett	B-70
3	Korbring	B-72
4	Korbnetz	B-73
5	Korbstützen	B-73
6	Polsterung	B-73
7	Basketbälle	B-74
8	Spieluhr	B-75
9	Anzeigetafel	B-76
10	Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage	B-77
11	Signale	B-78
12	Schilder für Spielerfouls	B-78
13	Anzeiger für Mannschaftsfouls	B-79
14	Anzeiger für den alternierenden Einwurf	B-79
15	Spielfeldoberfläche	B-79
16	Spielfeld	B-80
17	Beleuchtung	B-80
18	Werbepanden	B-80
19	Servicebereiche	B-81
20	Zuschauerbereiche	B-82
21	Quellenangaben	B-82

1. Korbanlage

Die beiden Korbanlagen, je eine an beiden Enden des Spielfelds (Abbildung 1), bestehen aus:

- ◆ einem (1) Spielbrett,
- ◆ einem (1) Korbring mit Montageplatte,
- ◆ einem (1) Korbnetz,
- ◆ einer (1) Korbstütze,
- ◆ Polsterung

Abbildung 1: Vorschriftsmäßige Korbanlage



2. Spielbrett

2.1 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF müssen die Spielbretter aus einem geeigneten durchsichtigen Material bestehen (vorzugsweise aus gehärtetem Sicherheitsglas), sie müssen aus einem Stück gefertigt sein, eine ebene Oberfläche haben und dürfen nicht spiegeln.

- ◆ Spielbretter aus Glas müssen mit einem Schutzrahmen eingefasst sein.
- ◆ Sie müssen so gefertigt sein, dass, falls sie brechen, keine Glasstücke absplintern können.

2.2 Für andere Wettbewerbe können die Spielbretter auch aus anderen Materialien bestehen, sie müssen weiß gestrichen sein und müssen den übrigen, oben beschriebenen Anforderungen entsprechen.

2.3 Abmessungen eines Spielbretts: horizontal 1,80 m (+ maximal 3 cm), vertikal 1,05 m (+ maximal 2 cm).

2.4 **Alle** Linien auf den Spielbrettern müssen wie folgt eingezeichnet sein:

- ◆ weiß, wenn das Spielbrett durchsichtig ist.
- ◆ schwarz, wenn die weißgestrichenen Bretter nicht transparent sind.
- ◆ die Linien müssen 5 cm breit sein.

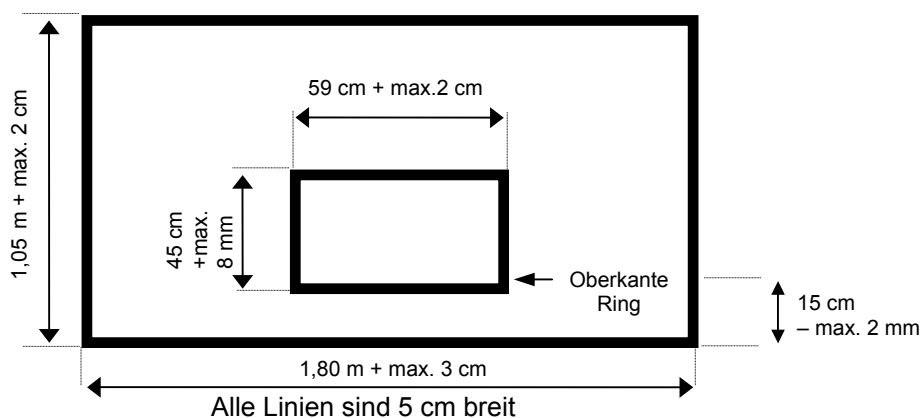
2.5 Die Ränder der Spielbretter sind mit einer Begrenzungslinie zu markieren (s. Abb. 2), hinter dem Ring ist ein Rechteck mit folgenden Abmessungen einzuzeichnen:

- ◆ äußere Maße: horizontal 59 cm (+ maximal 2 cm), vertikal 45 cm (+ maximal 8 mm).
- ◆ die obere Kante der unteren Rechteckseite liegt in einer Höhe mit der oberen Ringebene und 15 cm (– maximal 2 mm) oberhalb der Brettunterkante.

2.6 Die **Spielbretter** müssen an jedem Ende des Spielfeldes rechtwinklig zum Boden und parallel zu den Endlinien an den Korbstützen fest montiert sein (Abbildung 1).

Die bis zur Spielfeldoberfläche verlängerte senkrechte Mittellinie der Vorderseite des Spielbretts trifft den Punkt des Spielfelds, der – auf einer gedachten Linie rechtwinklig zur Endlinie – vom Mittelpunkt der Innenkante der Endlinie 1,20 m entfernt ist.

Abbildung 2: Spielbrettmarkierungen

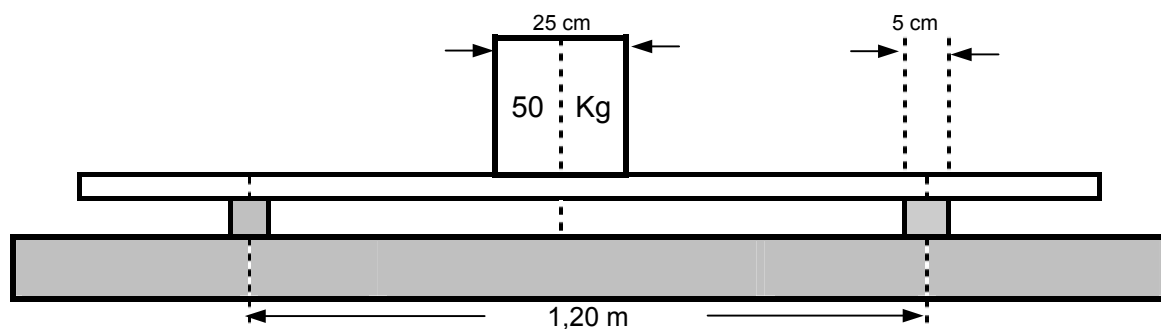


2.7 **Testvorschrift** für die Härte des Spielbrettglases

- ◆ Ein quaderförmiges Gewicht von 50 Kg (Abmessungen: 25 cm x 25 cm x 1,10 m) wird mit der langen Seite längs der Mitte des Glasbretts (ohne Schutzrahmen) gelegt, wobei das Glas selbst waagrecht auf zwei parallele Holzbalken (Abstand der beiden Holzbalken: 1,20 m) gelegt wird (Abbildung 3).

Die dabei maximal zulässige vertikale Durchbiegung beträgt 3 mm.

Abbildung 3: Härte des Spielbretts



- ◆ Lässt man einen Basketball auf das Spielbrett fallen, muss dieser auf mindestens 50 % seiner Ausgangshöhe zurückprallen.

3. Korbring

3.1 Der **Korbring** besteht aus massivem Stahl,

- ◆ der innere Durchmesser beträgt mindestens 45 cm, höchstens 45,7 cm.
- ◆ die Farbe des Ringes ist orange. Der Farbton muss innerhalb des Farbspektrums des "Natural Color Systems (NCS)" liegen: 0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R (s. Quellenangabe [2]).
- ◆ der Metallring hat einen Durchmesser von mindestens 1,6 cm und höchstens 2 cm.

3.2 Das Korbnetz wird am Ring an 12 Stellen befestigt.

Die Vorrichtung zur Befestigung des Netzes am Ring muss folgendermaßen beschaffen sein:

- ◆ Sie darf keine scharfen Kanten oder Öffnungen aufweisen.
- ◆ Die Öffnungen müssen kleiner als 8 mm sein, damit die Finger nicht hineinpassen.
- ◆ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss sie mit Haken versehen sein.

3.3 Die Ringe müssen fest mit dem Rahmen, an dem das Spielbrett an den Korbstützen befestigt ist, verbunden sein, so dass die auf den Ring einwirkenden Kräfte **nicht direkt auf das Spielbrett übertragen werden können**.

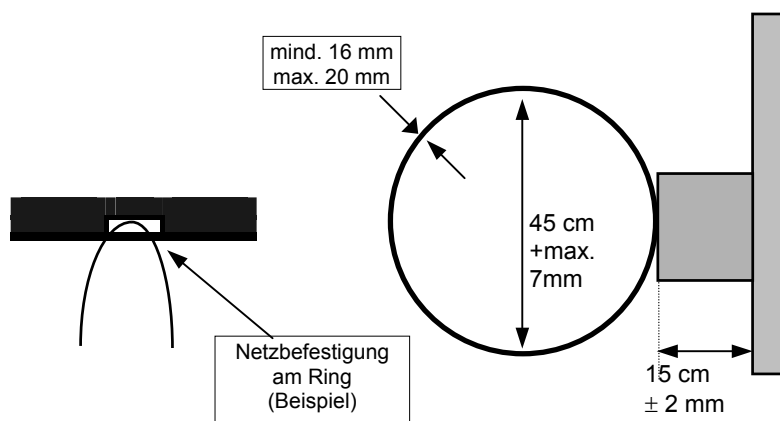
Daher darf es keinen direkten Kontakt zwischen der Ringmontageplatte und dem Spielbrett geben.

3.4 Die Oberkante jedes Ringes befindet sich 3,05 m (\pm maximal 6 mm) horizontal über dem Spielfeld, gleichweit von den senkrechten Kanten des Spielbretts entfernt.

3.5 Der Punkt der Innenseite des Ringes, der sich am nächsten beim Spielbrett befindet, muss von der Vorderseite des Spielbrettes 15 cm (\pm maximal 2 mm) entfernt sein.

3.6 Für die Montageplatte des Ringes zur Befestigung an der Rahmenkonstruktion werden bestimmte Abmessungen und Bohrungen empfohlen (hier nicht aufgeführt).

Abbildung 4: Korbring



3.7 Ringe mit Belastungssicherung mit folgenden Eigenschaften dürfen verwendet werden:

- ◆ Die elastischen Eigenschaften eines solchen Ringes beim Aufprall eines Balles sollen denen eines starren Ringes sehr ähnlich sein.

Der Mechanismus der Belastungssicherung soll diese Eigenschaften sicherstellen, darf aber an Ring und Spielbrett keine Beschädigungen verursachen.

Form und Konstruktion des Ringes müssen so beschaffen sein, dass die Sicherheit der Spieler gewährleistet ist.

- ◆ Bei Ringen der Bauweise "positive-lock" darf der Belastungsmechanismus erst dann ansprechen, wenn eine statische Last von mindestens 82 Kg und höchstens 105 Kg auf den vom Spielbrett am weitesten entfernten Punkt des Ringes einwirkt.
- ◆ Wird die Belastungssicherung ausgelöst, darf sich der Ring – nach vorn oder zur Seite – um nicht mehr als 30° und nicht weniger als 10° aus der ursprünglichen horizontalen Lage nach unten drehen.
- ◆ Nach Auslösen der Belastungssicherung und nach Ende der Lasteinwirkung muss der Ring automatisch und sofort in seine Ausgangslage zurückkehren. Es dürfen keine Risse oder permanenten Verformungen am Ring auftreten.
- ◆ Beide Ringe müssen identische Rebound – Charakteristika besitzen.

4. Korbnetz

4.1 Die Korbnetze bestehen aus weißer Schnur und

- ◆ sind am Ring aufgehängt.
- ◆ müssen so konstruiert sein, dass sie den Ball, während er durch den Korb fällt, für einen Augenblick hemmen.
- ◆ sind mindestens 40 cm, höchstens 45 cm lang.
- ◆ besitzen 12 Schlaufen, mit denen sie am Ring befestigt werden.

4.2 Der obere Abschnitt des Netzes soll einerseits steif genug und andererseits hinreichend flexibel sein, um zu verhindern, dass

- ◆ das Netz nicht nach oben durch den Ring zurückschlägt und sich möglicherweise dort verfängt.
- ◆ der Ball im Netz hängen bleibt oder wieder nach oben aus dem Netz herausspringt.

5. Korbstützen

5.1 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF dürfen nur mobile oder mit dem Boden festverbundene Korbstützen verwendet werden.

Für andere Wettbewerbe können die Korbstützen sowohl an der Wand als auch an der Decke (außer bei Hallen mit einer Deckenhöhe von mehr als 10 m) montiert sein.

5.2 Die Korbstützen müssen folgendermaßen konstruiert sein:

- ◆ Sie müssen (einschließlich der Polsterung) vom Außenrand der Endlinie mindestens zwei (2) m entfernt sein.
- ◆ Sie müssen eine im Kontrast zum Hintergrund leuchtende Farbe haben, so dass sie von den Spielern gut gesehen werden können.
- ◆ Die Korbstützen müssen so auf dem Boden befestigt sein, dass sie nicht verschoben werden können. Ist keine Befestigung auf dem Boden möglich, muss ein Zusatzgewicht an der Basis der Korbstützen angebracht werden, um jegliche Bewegung zu verhindern.
- ◆ Nachdem die Korbstütze so justiert ist, dass die Oberseite des Ringes sich 3,05 m oberhalb des Spielfeldes befindet, darf diese Höhe nicht mehr verändert werden.

5.3 Die Korbstützen mit Ring müssen die Bedingungen der EN 1270 Normen erfüllen.

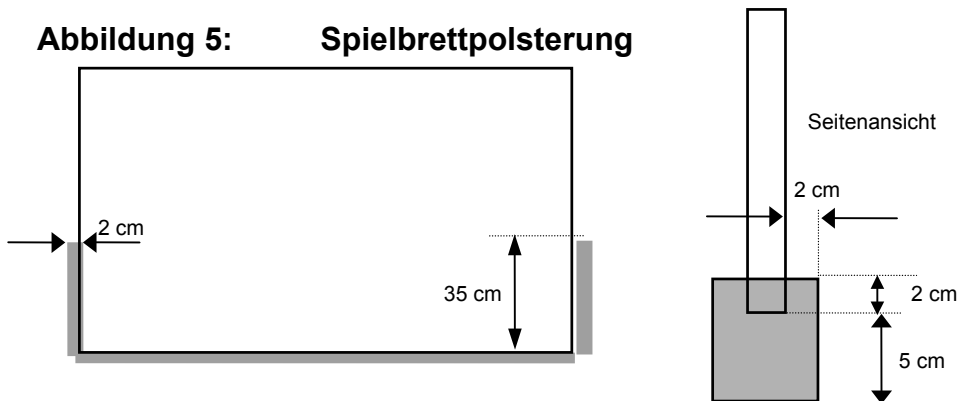
5.4 Die sichtbare Vibration der Korbstütze muss spätestens vier (4) Sekunden nach einem Dunking beendet sein.

6. Polsterung

6.1 Das Spielbrett und die Korbstützen müssen gepolstert sein.

6.2 Die Polsterung des Spielbretts (mindestens 2 cm dick) muss

- ◆ die Unterkante und beide Seitenkanten (bis zu einer Höhe von mindestens 35 cm über der Unterkante des Spielbretts) abdecken.
- ◆ die Unterkante des Spielbretts sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite bis zu einer Höhe von mindestens 2 cm oberhalb der Brettunterkante abdecken.

Abbildung 5: Spielbrettpolsterung**6.3** Die Polsterung der Korbstützen muss

- ◆ die senkrechten Kanten an jeder Seite ab der Spielfeldoberfläche bis zu einer Höhe von mindestens 2,15 m vollständig abdecken. Die Mindestdicke der Polsterung beträgt 10 cm (s. Abb. 1).
- ◆ die Unter- und Seitenflächen der Spielbretthalterungen ab der Rückseite des Spielbretts entlang den Halterungen auf einer Länge von mindestens 1,20 m abdecken. Die Dicke der Polsterung beträgt mindestens 2,5 cm (s. Abb. 1).

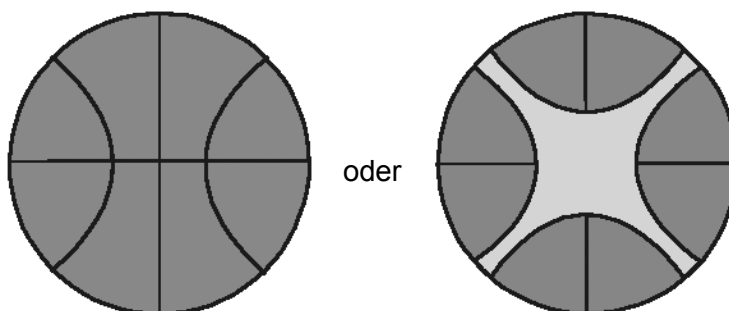
6.4 Die gesamte Polsterung muss folgendermaßen beschaffen sein:

- ◆ Körperteile dürfen sich nicht darin verfangen können.
- ◆ Sie darf nur eine Nachgiebigkeit von maximal 50 % haben. Das bedeutet, dass eine auf die Polsterung plötzlich einwirkende Kraft diese um höchstens 50% ihrer ursprünglichen Dicke komprimiert.
- ◆ Die gesamte Polsterung muss die Prüfbedingungen gemäß EN 913, Anhang C, erfüllen (s. Quellenangabe [3]).
- ◆ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF ist für die Polsterung die Farbe blau vorgeschrieben, gemäß NCS 0090-B10G.

7. Basketballbälle

7.1 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF besteht die Hülle aus Leder oder Kunstleder. Für die anderen Wettbewerbe kann das Obermaterial auch aus Gummi bestehen.

7.2 Die Oberfläche des Balles darf weder toxische Materialien noch irgendwelche andere Materialien enthalten, die allergische Reaktionen auslösen können. Der Ball darf keine Schwermetalle (EN 71) oder AZO-Farben enthalten.

Abbildung 6: Basketballbälle

7.3 Der Ball muss

- ◆ die Form einer Kugel mit schwarzen Rillen haben. Die Farbe des Balles ist einheitlich orange oder der Ball hat die von der FIBA / IWBF zugelassene Farbkombination orange / hellbraun (Abb. 6).
- ◆ acht (8) oder zwölf (12) Rillen haben, die höchstens 0,635 cm breit sein dürfen (Abb. 6).
- ◆ muss so aufgepumpt sein, dass der Ball, wenn er aus ca. 1,80 m Höhe (gemessen von der Unterseite des Balles) auf das Spielfeld fällt, 1,20 m bis 1,40 m hoch (gemessen von der Oberseite des Balles) zurückspringt.
- ◆ mit der entsprechenden Größen-Nummer ausgezeichnet sein.

7.4 Für alle Männerwettbewerbe beträgt der Umfang mindestens 74,9 cm und nicht mehr als 78 cm (Größe 7). Mindestgewicht 567 g, Höchstgewicht 650 g.

7.5 Für alle Frauenwettbewerbe beträgt der Umfang mindestens 72,4 cm und nicht mehr als 73,7 cm (Größe 6). Mindestgewicht 510 g, Höchstgewicht 567 g.

7.6 Zusätzlich zu den oben aufgeführten Spezifikationen müssen folgende Tests durchgeführt werden:

- ◆ Materialermüdungstest
- ◆ Wärmespeichertest
- ◆ Lecktest des Ventils
- ◆ Praxistest

7.7 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss der Ausrichter mindestens 12 Bälle gleicher Machart und Qualität zum Training und zum Aufwärmen zur Verfügung stellen.

8. Spieluhr

8.1 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss die Spieluhr (Abb. 7)

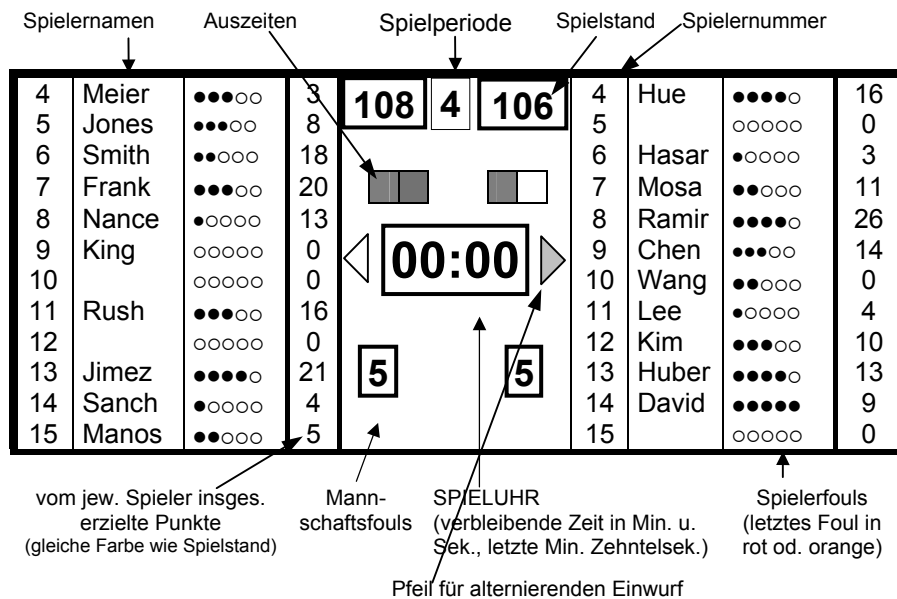
- ◆ über eine rückwärts laufende digitale Anzeige verfügen und über ein Signal, das automatisch am Ende jeder Spielperiode ertönt. Dieses Signal muss genau zu dem Zeitpunkt ertönen, wenn die Spieluhr Null (0:00) anzeigt.
- ◆ die verbleibende Spielzeit in Minuten und Sekunden und Zehntelsekunden (1/10) anzeigen können, die Zehntelsekunden zumindest während der letzten 60 Sekunden einer jeden Spielperiode.
- ◆ muss so aufgestellt sein, dass sie von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich gesehen werden kann.

8.2 Wenn die Hauptspieluhr über der Spielfeldmitte angebracht ist, muss an jedem Ende des Spielfelds eine weitere synchronisierte Spieluhr montiert sein, und zwar so hoch, dass sie für jeden am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich sichtbar ist.

Jede dieser beiden Spieluhren muss sowohl den Spielstand als auch die verbleibende Spielzeit während des gesamten Spiels anzeigen.

8.3 Ein System, bei dem die Spieluhr durch das Pfeifen der SR automatisch gestoppt wird, soll bei allen Hauptwettbewerben der IWBF dann verwendet werden, wenn dieses System in allen Spielen des Wettbewerbs zum Einsatz kommt.

Bei diesem System starten die Schiedsrichter auch die Spieluhr, allerdings muss sie gleichzeitig vom Zeitnehmer in Gang gesetzt werden.

Abbildung 7: Anzeigetafel für Hauptwettbewerbe der IWBF

9. Anzeigetafel

9.1 Bei Hauptwettbewerben der IWBF müssen **zwei große Anzeigetafeln** vorhanden sein,

- ◆ je eine an jedem Ende des Spielfelds, sowie optional eine Anzeigetafel (Kubus), die über der Mitte des Spielfelds angebracht ist. Eine solche würfelförmige Anzeigetafel entbindet nicht von der Verpflichtung zu den oben beschriebenen Anzeigetafeln (gemäß Abbildung 7).
- ◆ sie müssen von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut zu sehen sein.

9.2 Der Zeitnehmer muss mit einem Bedienungsgerät für die Spieluhr und der Anschreiberassistent muss mit einem eigenen Bedienungsgerät für die Anzeigetafel ausgestattet sein. Es dürfen keine Computer - gesteuerten Geräte sein. Sie müssen so konstruiert sein, dass Fehler leicht behoben werden können und sie müssen einen Speicher besitzen, der sämtliche Spieldaten für mindestens dreißig (30) Minuten speichert.

9.3 Die Anzeigetafel enthält bzw. zeigt an:

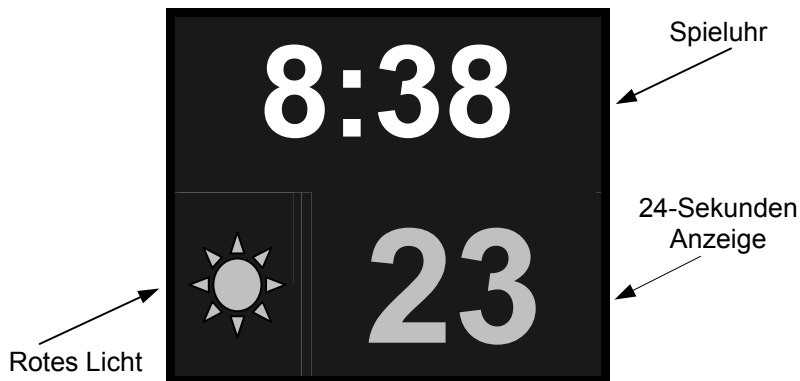
- ◆ die digitale rückwärts laufende Spieluhr.
- ◆ die von jeder Mannschaft erzielten Punkte, für die Hauptwettbewerbe der IWBF auch die von jedem einzelnen Spieler erzielten Punkte.
- ◆ die Nummer jedes einzelnen Spielers, für die Hauptwettbewerbe der IWBF auch ihre Nachnamen.
- ◆ die Namen der Mannschaften.
- ◆ die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls von 1 bis 5. Das 5. Foul wird in roter oder orangener Farbe angezeigt. Die Anzahl kann mit fünf (5) Lampen oder mit einer Ziffernanzeige mit einer Mindesthöhe von 13,5 cm angezeigt werden. Zusätzlich kann das 5. Foul dadurch deutlich gemacht werden, dass die Anzeige ungefähr fünf (5) Sekunden lang mit einer langsamen Blinkfrequenz (ca. 1 Hz) blinkt.
- ◆ die Anzahl der Mannschaftsfouls von 1 bis 5 mit der Maßgabe, dass ab der Zahl fünf (5) nicht weitergezählt wird.
- ◆ die Nummer der aktuellen Spielperiode von 1 bis 4, sowie E für Verlängerung (extra period).
- ◆ die Anzahl der angerechneten Auszeiten von 0 bis 3.
- ◆ die Mannschaft, der der nächste alternierende Einwurf zusteht.
- ◆ eine Uhr zum Stoppen der Auszeit. Die Spieluhr darf für diesen Zweck nicht verwendet werden.

- 9.4 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF gilt:
- ◆ Die Anzeige muss sich mit hellen und kontrastreichen Farben vom Hintergrund der Anzeigetafel abheben.
 - ◆ Dieser Hintergrund muss optisch matt erscheinen.
 - ◆ Die Ziffern der Spieluhr und der Anzeige für den Spielstand müssen mindestens 30 cm hoch und mindestens 15 cm breit sein.
 - ◆ Die Ziffern für die Anzeige der Mannschaftsfohls und der Spielperioden müssen mindestens 25 cm hoch und 12,5 cm breit sein.
 - ◆ Die Anzeige von Spielzeit, Spielstand und vierundzwanzig (24) Sekunden muss unter einem Blickwinkel von mindestens 130° zu sehen sein.
- 9.5 Die Anzeigetafel
- ◆ darf keine scharfen Ecken und Kanten haben.
 - ◆ muss sicher befestigt sein.
 - ◆ muss gegen einen heftigen Aufprall des Balles ausgelegt sein.
 - ◆ muss, falls erforderlich, einen Sicherheitsschutz besitzen, der die Lesbarkeit der Tafel nicht beeinträchtigen darf.
 - ◆ muss bzgl. der elektromagnetischen Verträglichkeit (EMV) den Vorschriften des jeweiligen Landes entsprechen.

10. Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage

- 10.1 Die 24-Sekunden-Anlage verfügt über
- ◆ eine separate Kontrolleinheit für den Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer mit einem **sehr lauten automatischen Signal** zur Anzeige des Endes einer Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn das Display die Null (0) anzeigt.
 - ◆ ein Display mit einer rückwärts laufenden digitalen Sekundenanzeige.
- 10.2 Die Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage muss folgende Eigenschaften besitzen:
- ◆ Sie muss von vierundzwanzig (24) Sekunden aus gestartet werden können.
 - ◆ Sie muss gestoppt werden können, wobei die verbleibende Zeit in Sekunden angezeigt wird.
 - ◆ Sie muss zu dem Zeitpunkt, an dem sie gestoppt wurde, wieder gestartet werden können.
 - ◆ Sie muss über die Möglichkeit verfügen, dass keine Anzeige sichtbar ist.
- 10.3 Die 24-Sekunden-Anlage muss so mit der Hauptspieluhr verbunden sein, dass
- ◆ die Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige stoppt, wenn die Spieluhr stoppt.
 - ◆ die Möglichkeit besteht, die Vierundzwanzig-Sekundenanlage von Hand zu starten, wenn die Spieluhr startet.
 - ◆ die Spieluhr weiterläuft und ggf. von Hand angehalten werden kann, wenn das Signal Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage ertönt und die 24-Sekunden-Anlage stoppt.
- 10.4 Die Anzeige der **Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage** (Abbildung 8) mit einer zusätzlichen Spieluhr und einem leuchtend roten Licht
- ◆ muss an der Korbanlage über jedem Spielbrett in einem Mindestabstand von 30 cm sowohl hinter als auch oberhalb eines jeden Spielbrettes angebracht sein (Abbildung 1) oder von der Decke herunterhängen.
 - ◆ Die Farben der Ziffern der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige und der zusätzlichen Spieluhr müssen unterschiedlich sein.
 - ◆ Die Ziffern der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige müssen mindestens 23 cm hoch sein und größer als die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr.
 - ◆ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF werden drei Anzeigeflächen für jedes Anzeigegerät empfohlen, damit die Anzeige für alle am Spiel Beteiligten, einschließlich der Zuschauer, gut sichtbar ist.
 - ◆ Das Gewicht dieses dreiseitigen Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeigegerätes darf einschließlich der Befestigungsstruktur ein Gewicht von 80 Kg nicht überschreiten.
 - ◆ Das Anzeigegerät muss gegen Beschädigung durch Bälle gemäß DIN 18032-3 ausgelegt sein (s. Quellenangabe [8]).
 - ◆ Es muss bzgl. der elektromagnetischen Verträglichkeit (EMV) den Vorschriften des jeweiligen Landes entsprechen.

Abbildung 8:
Spieluhr und 24-Sekunden-Anzeigegerät für die Hauptwettbewerbe der IWBF



- 10.5** Das elektrische Licht über den beiden Spielbrettern muss
- ◆ leuchtend rot sein.
 - ◆ mit der Hauptspieluhr synchronisiert sein und aufleuchten, wenn das Signal zum Ende der Spielzeit einer Spielperiode ertönt.
 - ◆ mit der Vierundzwanzig-Sekunden-Anlage synchronisiert sein und aufleuchten, wenn das Signal zum Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode ertönt.
- 10.6** Für Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeigegeräte, die auf dem Spielfeld aufgestellt werden, gelten folgende Vorschriften:
- ◆ Sind vier Anzeigegeräte vorhanden, müssen sie an allen vier Ecken des Spielfelds in einem Abstand von zwei (2) m hinter der jeweiligen Endlinie stehen.
 - ◆ Sind nur zwei Anzeigegeräte vorhanden, müssen sie in diagonal gegenüberliegenden Ecken des Spielfelds stehen, und zwar zwei (2) m hinter der jeweiligen Endlinie. Das Anzeigegerät **links** vom Anschreibertisch ist auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen, und zwar von der verlängerten Seitenlinie aus zwei (2) m zum Korb hin eingerückt.

11. Signale

- 11.1** Es müssen mindestens zwei (2) sehr laute Signale mit deutlich unterschiedlichem Klang am Anschreibertisch vorhanden sein.
- ◆ Ein (1) gemeinsames Signal ist für den Zeitnehmer und den Anschreiber vorhanden. Das Zeitnehmersignal muss **automatisch** ertönen, um das Ende der Spielzeit einer Spielperiode anzuzeigen. Vom Anschreiber und vom Zeitnehmer wird dasselbe Signal **von Hand** bedient, wenn sie die Schiedsrichter auf sich aufmerksam machen wollen.
 - ◆ Ein (1) anderes Signal ist für den Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer vorhanden. Es muss automatisch ertönen, um das Ende der 24-Sekunden-Periode anzuzeigen.
- 11.2** Beide Signale müssen so laut sein, dass sie unter ungünstigsten Bedingungen und bei stärkstem Lärm immer noch deutlich gehört werden können.

Die Lautstärke des Signals ist – entsprechend der Größe der Halle und der Lautstärke des Publikums – bis zu einem maximalen Pegel von 120 dB(A) regelbar, gemessen im Abstand von einem (1) m von der Schallquelle. Es wird dringend empfohlen, einen Anschluss an das Lautsprechersystem der Halle vorzusehen.

12. Schilder für die Spielerfouls

Die fünf (5) Foulschilder, die dem Anschreiber zur Verfügung stehen,

- ◆ sind weiß.
- ◆ Die Zahlen darauf sind mindestens 20 cm hoch und 10 cm breit.
- ◆ Sie tragen die Ziffern von 1 bis 5, die Zahlen von 1 bis 4 in schwarz, die Zahl 5 in rot.

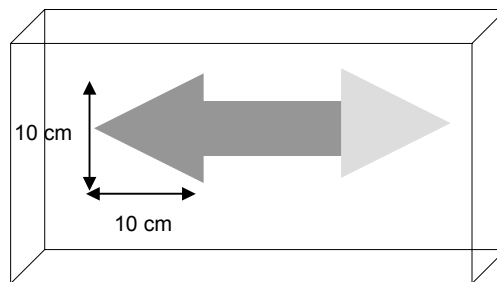
13. Anzeiger für die Mannschaftsfouls

- 13.1 Die zwei (2) Anzeiger für die Anzeige des Erreichens der Mannschaftsfoulgrenze
- ◆ sind rot.
 - ◆ sind mindestens 35 cm hoch und 20 cm breit.
 - ◆ müssen für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich sichtbar sein, wenn sie an einer der beiden Seiten auf dem Anschreibertisch aufgestellt werden.
 - ◆ werden verwendet, um die Zahl der Mannschaftsfouls bis zur fünf (5) aufwärts anzuzeigen und um anzuzeigen, dass das Team die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.
- 13.2 Elektrische oder elektronische Geräte dürfen benutzt werden, vorausgesetzt, sie erfüllen die obigen Bedingungen.

14. Richtungsanzeiger für den alternierenden Einwurf

- 14.1 Der **Richtungsanzeiger**, der dem Anschreiber zur Verfügung steht,
- ◆ hat einen Pfeil, dessen Spitze mindestens 10 cm lang und 10 cm hoch ist (s. Abbildung 9).
 - ◆ zeigt auf der Vorderseite einen Pfeil, der bei Einschalten des Displays in heller roter Farbe aufleuchtet und damit die Richtung des nächsten alternierenden Einwurfs anzeigt.
 - ◆ wird in der Mitte des Anschreibertischs aufgestellt, so dass er für alle am Spiel Beteiligten, einschließlich der Zuschauer, klar zu erkennen ist.

Abbildung 9: Richtungsanzeiger



- 14.2 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF enthält die Anzeigetafel einen Richtungspfeil für den alternierenden Einwurf.

15. Spielfeldoberfläche

- 15.1 Die Spielfeldoberfläche muss entweder
- ◆ aus fest verlegtem Holzboden für die Hauptwettbewerbe der IWBF
 - ◆ oder aus mobilem Holzboden,
 - ◆ aus festverlegtem synthetischem Material
 - ◆ oder aus mobilem synthetischem Material bestehen.
- 15.2 Die Spielfeldoberfläche muss
- ◆ mindestens 32 m lang und mindestens 19 m breit sein.
 - ◆ eine optisch matte Oberfläche haben.
 - ◆ für die Hauptwettbewerbe der IWBF die Anforderungen nach DIN 18032-2 erfüllen (s. Quellenangabe). [7]
- 15.3 Die Höhe der Decke muss an ihrer niedrigsten Stelle über der Spielfeldoberfläche mindestens sieben (7) Meter betragen.

16. Spielfeld

16.1 Das Spielfeld wird

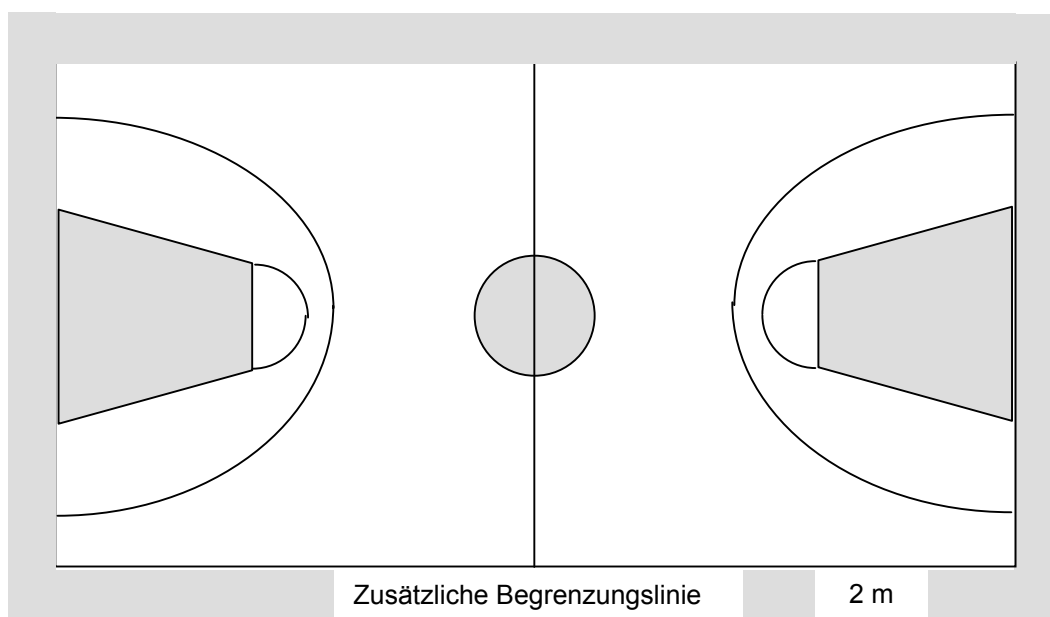
- ◆ mit einer 5 cm breiten Grenzlinie gemäß den offiziellen Basketballregeln markiert.
- ◆ für die Hauptwettbewerbe der IWBF mit einer **zusätzlichen**, mindestens zwei (2) Meter breiten **Außenlinie** (Abbildung 10) versehen.

Die Farbe dieser zusätzlichen Außenlinie muss im deutlichen Kontrast zur Farbe des Spielfelds stehen und muss mit der Farbe des Mittelkreises und der begrenzten Zonen übereinstimmen.

16.2 Der mindestens 6 m breite und 80 cm hohe Anschreibertisch muss sich auf einem Podium befinden, das mindestens 20 cm hoch ist.

16.3 Alle **Zuschauerplätze** müssen von den Außenkanten der Begrenzungslinien des Spielfeldes mindestens fünf (5) m entfernt sein.

Abbildung 10: Spielfeld für die Hauptwettbewerbe der IWBF



17. Beleuchtung

17.1 Das Spielfeld muss einheitlich und ausreichend (entsprechend den IWBF - Normen) beleuchtet sein. Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht sein, dass sie die Sicht der Spieler und Schiedsrichter nicht behindern.

17.2 Für die gesamte Beleuchtung gilt:

- ◆ Sie darf nicht blenden.
- ◆ Sie darf keine Schatten werfen.
- ◆ Sie muss die Sicherheitsstandards für elektrische Geräte des jeweiligen Landes erfüllen.

17.3 Individuelles Fotografieren mit Blitzlicht ist nicht erlaubt.

18. Werbebanden

18.1 Werbebanden dürfen um das Spielfeld herum aufgestellt werden.

- ◆ Der Mindestabstand zu den End- und Seitenlinien beträgt zwei (2) m.
- ◆ An den Endlinien muss auf beiden Seiten der transportablen Korbanlage ein Zwischenraum von mindestens 90 cm vorhanden sein, damit die Bodenwischer und tragbaren TV-Kameras bei Bedarf hindurch können.

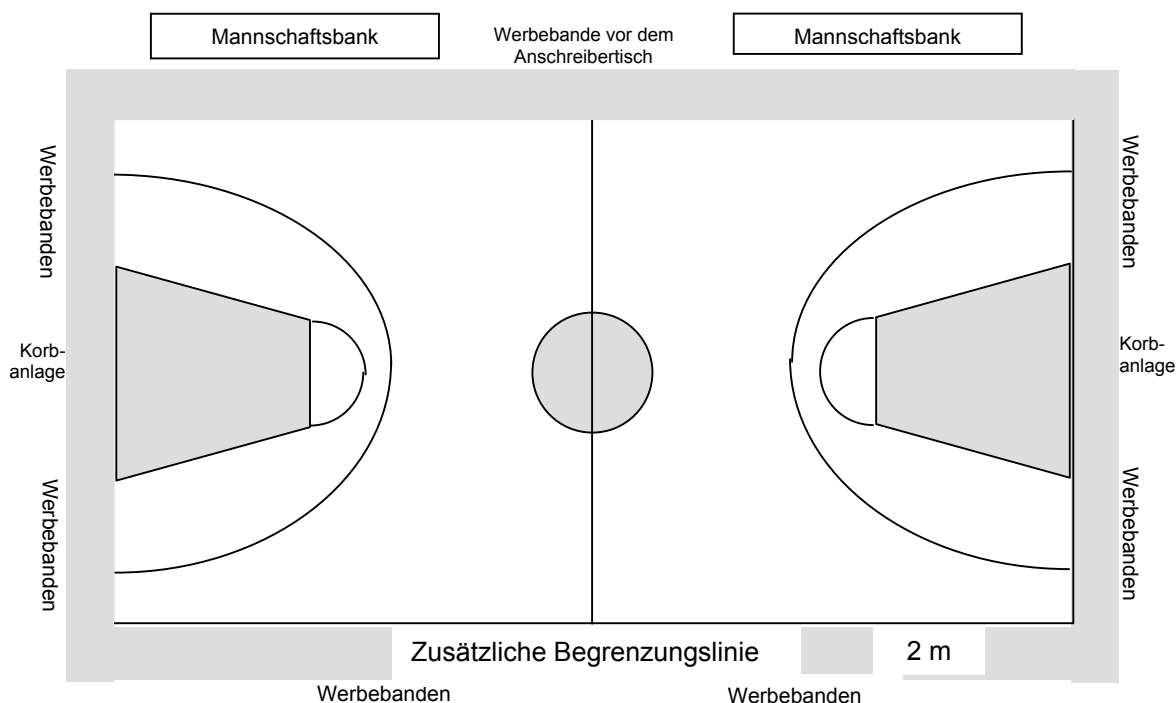
18.2 Werbetafeln sind vor dem Anschreibertisch erlaubt, wenn sie unmittelbar an der Vorderseite bündig mit dem Tisch angebracht sind.

18.3 Für Werbebanden gilt:

- ◆ Sie dürfen von der Spielfeldoberfläche aus nicht höher als 1 m sein.
- ◆ Sie müssen um die Oberkante herum gepolstert sein, Mindestdicke 2 cm.
- ◆ Sie dürfen keine scharfen Kanten oder Ecken haben. Alle Kanten müssen abgerundet sein.
- ◆ Sie müssen den Sicherheitsstandards für elektrische Geräte des jeweiligen Landes entsprechen.
- ◆ Alle motorgetriebenen Teile müssen verkleidet sein.
- ◆ Sie dürfen nicht entflammbar sein.

18.4 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF dürfen nur motorbetriebene Wechsel-Werbebanden verwendet werden.

Abbildung 11: Werbebanden



19. Servicebereiche

19.1 Servicebereiche, die auch für Behinderte voll zugänglich sein müssen, sind die Bereiche, in denen wichtige Aktivitäten für den Wettkampf stattfinden.

19.2 Solche Räumlichkeiten sind:

- a) Umkleieräume für die Mannschaften
- b) Umkleieräume für die Schiedsrichter und Kampfrichter
- c) Räume für die Kommissare und die Verantwortlichen der IWBF
- d) Raum für Dopingkontrollen
- e) Erste-Hilfe-Raum für Spieler
- f) Umkleieraum für die Mitarbeiter
- g) Aufbewahrungsraum und Garderobe
- h) Verwaltungsräume
- i) Medienbereich
- j) VIP – Bereich

20 Zuschauerbereiche

20.1 Die Zuschauerbereiche sollen

- ◆ allen Zuschauern, einschließlich der Behinderten, frei zugänglich sein.
- ◆ den Zuschauern einen komfortablen Eindruck des Events ermöglichen.
- ◆ von allen Plätzen freie Sicht auf den Wettkampf gewähren.

20.2 Für die Sitzkapazität gelten folgende Richtlinien, falls nicht lokale Standards Abweichungen erlauben:

- ◆ das Fassungsvermögen der Halle setzt sich aus der Summe der Sitz- und Stehplätze zusammen.
- ◆ Die Anzahl der Sitzplätze ergibt sich aus der Anzahl der Sitze bzw. aus der Länge der Bänke in Metern, dividiert durch 48 cm.
- ◆ Die Anzahl der Stehplätze ergibt sich aus der Zuordnung: 10 m² Fläche für 35 Zuschauer.

Bei diesen Angaben handelt es sich um Empfehlungen.

21 Quellenangaben

- [1] DIN ISO 286, 1990: OSO system of limits and fits, Bases of tolerances, deviations and fits
- [2] National Colour System of Standardisierungskommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102
- [3] EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding
- [4] EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements
- [5] EN 1270, 1998: Playing field equipment – Basketball equipment – Functional and safety requirements, test methods
- [6] DIN EN 12193, 1999: Lighting application, Sports lighting
- [7] DIN 18032-2, 1991: Sports hall surfaces, requirements, testing, maintenance
- [8] DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing
- [9] ISO 9002, 1994: Quality assurance management

Bezug der ISO-Standards über:

ISO General Secretary in Genf, Schweiz:

ISO Sales
Case Postale 56
1211 Genève 20
Schweiz
Email: sales@isocs.iso.ch

Standards des European Committee for Standardisation (CEN) und nationale Standards sind direkt über die nationalen Verbände zu beziehen.

Ende des Anhangs: Basketball Ausrüstung