

Die FIBA hat auf ihrer Sitzung des Welt-Präsidiums am 17. April 2010 in San Juan, Puerto Rico, Regeländerungen beschlossen. Diese sind international nach der Weltmeisterschaft 2010 in Istanbul gültig. Im nationalen Bereich des DBB werden sie mit Beginn der Spielzeit 2010/2011 eingeführt, wobei hinsichtlich der Gültigkeit einzelner Regeländerungen im Zusammenhang mit den geänderten Spielfeldmarkierungen und der 24-Sekunden-Regel besondere Bestimmungen gelten.

Die vorliegende Unterlage fasst die Regeländerungen 2010 der FIBA zusammen und dient als Zusatz zum Offiziellen Regelheft 2008 des DBB. Die oben erwähnten Einschränkungen sind nicht Gegenstand dieser Unterlage, sondern werden an anderer Stelle behandelt.

Berücksichtigt wurden nur inhaltliche Änderungen, nicht aber sprachliche Präzisierungen und Umgruppierungen von Absätzen. Die Nummerierung der Artikel ist gleich geblieben, die Unter Nummerierung hat sich an einigen Stellen geändert.

Art. 2 Spielfeld

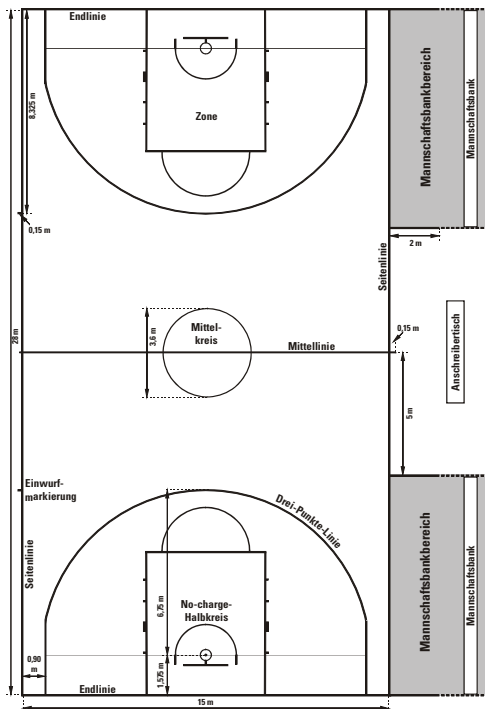


Bild 1 Vorschrittmäßiges Spielfeld

2.4.3 Freiwurflinien, Zonen und Plätze an der Zone

Die Zonen sind auf dem Spielfeld zu markierende rechteckige Flächen, jeweils begrenzt durch die Endlinie, die verlängerte Freiwurflinie und durch zwei Linien, die, vom äußeren Rand gemessen, vom Mittelpunkt der Endlinie jeweils 2,45 m entfernt beginnen und an den Endpunkten der verlängerten Freiwurflinie enden. Diese Linien mit Ausnahme der Endlinie sind Teil der Zone. Die Fläche der Zonen muss farbig angelegt sein.

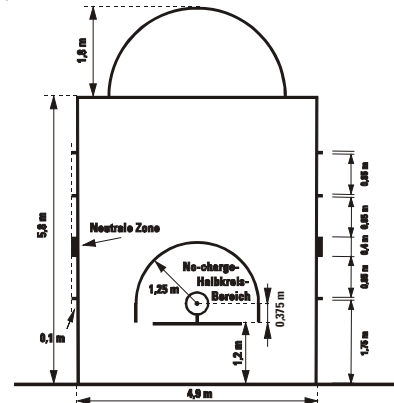


Bild 2 Zone

2.4.4 Drei-Punkte-Bereich

Der Drei-Punkte-Bereich (Bild 1 und Bild 3) einer Mannschaft besteht aus der gesamten Spielfläche, ausgenommen des Teilbereichs in der Nähe des gegnerischen Korbs, der durch folgende Linien begrenzt ist:

- Zwei an der Endlinie beginnende und zu ihr senkrechte Linien, deren Außenkante von der Innenkante der Seitenlinien jeweils 0,90 m entfernt ist.
- Einem Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbs liegt. Der gedachte Punkt ist von der Mitte der Endlinie 1,575 m entfernt, gemessen von der Innenkante. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

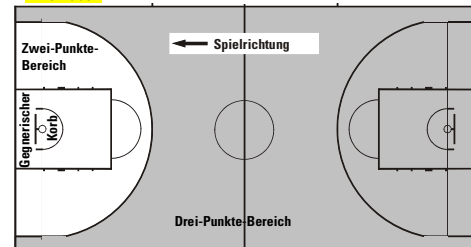


Bild 3 Zwei-Punkte-/Drei-Punkte-Bereich

2.4.6 Einwurfmarkierungen

Außerhalb des Spielfelds sind gegenüber dem Anschreibertisch an der Seitenlinie zwei Linien mit einer Länge von 0,15 m einzuzeichnen, deren Außenkante jeweils 8,325 m von der Innenkante der Endlinie entfernt ist.

2.4.7 No-charge-Halbkreisbereiche

Zwei No-charge-Halbkreisbereiche sind auf dem Spielfeld einzuzeichnen. Sie sind eingegrenzt durch

- einen Halbkreis mit einem Radius von 1,25 m, gemessen vom Außenrand und gezeichnet um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden des Halbkreises werden jeweils verlängert durch
- zwei zu der Endlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375 m lang sind und im Abstand von 1,20 m vom inneren Rand der Endlinie enden. Diese parallelen Linien haben voneinander einen Abstand von 2,50 m, gemessen vom jeweils inneren Rand.

Der No-charge-Halbkreisbereich wird durch eine gedachte Linie abgeschlossen, welche die beiden Enden der parallelen Linien verbindet und direkt unterhalb der Vorderfläche der Spielbretter verläuft.

Die No-charge-Halbkreislinie gehört nicht zum No-charge-Halbkreisbereich.

Art. 4 Mannschaften

4.3.1 Die Spielkleidung einer Mannschaft besteht aus

- Socken, deren dominierende Farbe gleich sein muss.

4.4.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die zu Verletzungen führen können.

Folgendes ist erlaubt:

- Kompressions-Manschetten, sofern sie gleichfarbig mit der dominierenden Farbe des Spielhemds sind.
- Kompressions-Strümpfe, sofern sie gleichfarbig mit der dominierenden Farbe der Spielhosen sind. Sie dürfen weder vom Oberschenkel noch vom Unterschenkel aus die Knie bedecken.
- Farbloser, durchsichtiger Zahnschutz.
- Farblose, durchsichtige Klebebänder für Arme, Schultern, Beine, usw.

4.4.3 Während des Spiels darf kein Spieler Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigen, weder auf seinem Körper, seinem Haar noch in sonstiger Form.

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

7.3 Trainer, Trainer-Assistenten, Mannschaftsmitglieder und Mannschaftsbegleiter sind die einzigen Personen, die auf den Mannschaftsbänken sitzen und im Mannschaftsbankbereich verbleiben dürfen.

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

8.6 Eine Spielpause endet

- zu Beginn des ersten Viertels, wenn beim Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.
- zu Beginn der anderen Viertel oder Verlängerungen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Art. 9 Beginn und Ende eines Viertels oder des Spiels

9.1 Das erste Viertel beginnt, wenn der Ball beim Sprungball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

9.2 Alle weiteren Viertel beginnen, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

Art. 10 Zustand des Balls

10.2 Der Ball wird belebt, wenn beim

- Sprungball der Ball die Hand oder Hände des 1. Schiedsrichters verlässt.

Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

12.5.2 Die Mannschaft, die beim Sprungball zu Beginn des ersten Viertels keine Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

16.2.5 Die Spieluhr muss mindestens noch 0,3 Sekunden anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf die Ballkontrolle erlangen und einen Korbwurf versuchen kann. Wenn auf der Spieluhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden angezeigt werden, kann ein gültiger Korb nur durch direktes Tippen oder Dunking erzielt werden.

Art. 17 Einwurf

17.2.4 Während der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels und während der letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung wird nach einer Auszeit für die Mannschaft, der anschließend ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dieser Einwurf von der Einwurflinie im Vorfeld dieser Mannschaft gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt.

Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)

20.2.3 Verliert eine Mannschaft in einem Wettbewerb zum zweiten Mal gemäß diesem Artikel, wird die Mannschaft vom Wettbewerb ausgeschlossen und alle bisher von dieser Mannschaft gespielten Spiele werden annulliert.

Art. 28 Acht Sekunden

28.1 Regel

28.1.1 Immer wenn

- ein Spieler in seinem Rückfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler im Rückfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in ihrem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt

muss diese Mannschaft innerhalb von acht Sekunden den Ball in ihr Vorfeld spielen.

28.1.2 Eine Mannschaft verursacht, dass der Ball in ihr Vorfeld geht, wenn

- der Ball von keinem Spieler kontrolliert wird und das Vorfeld berührt.
- der Ball einen Angreifer berührt oder von ihm berührt wird, der mit beiden Füßen Kontakt mit seinem Vorfeld hat.
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von ihm berührt wird, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit seinem Rückfeld hat.
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers im Vorfeld der ballkontrollierenden Mannschaft ist.

Art. 29 24 Sekunden

29.1 Regel

29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Einwurf der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird, und die Mannschaft des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt,

muss diese Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen

29.2 Vorgehensweise

29.2.1 Wird das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt

- für ein Foul oder Regelübertretung (nicht für einen Ausball) durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft,
- aus einem Grund, für den die nicht ballkontrollierende Mannschaft verantwortlich ist,
- aus einem Grund, für den keine Mannschaft verantwortlich ist, erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, die zuvor Ballkontrolle hatte. Wird der Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurück gesetzt. Wird der Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurück gesetzt:
- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 Sekunden oder mehr an, wird sie nicht zurück gesetzt, sondern wird mit der verbleibenden Zeit wieder gestartet, bei der sie angehalten wurde.
- Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 Sekunden oder weniger an, wird sie auf 14 Sekunden zurück gesetzt.

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

Art. 30 Spielen des Balls ins Rückfeld

30.1 Definition

Der Ball geht ins Rückfeld einer Mannschaft, wenn er

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

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

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

30.3 Strafe

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

Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

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

Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

33.10 No-charge-Halbkreisbereich

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

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

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

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

Art. 38 Technisches Foul

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Technische Ausrüstung

2. Spielbrett

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

6. Polsterung

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

9. Anzeigetafel

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

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

10. 24-Sekunden-Uhr

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

Art. 43 Freiwürfe

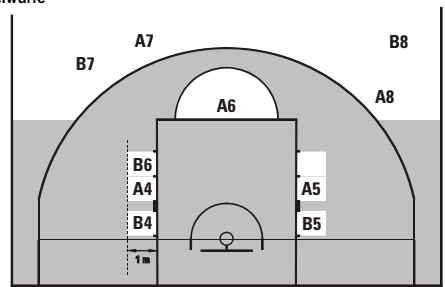


Bild 6 Positionen der Spieler während der Freiwürfe

Art. 44 Korrigierbarer Fehler

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

Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

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

Art. 50 Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers

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

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

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

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

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

50.2 Bei jedem Schiedsrichterpfeiff wegen

- eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht wegen eines Ausballs durch die nicht ballkontrollierende Mannschaft),
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der nicht ballkontrollierenden Mannschaft,
- einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt,

wird die 24-Sekunden-Uhr wie folgt bedient. Sie wird

- **gestoppt und auf 24 Sekunden zurück gestellt und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten sichtbar sein, sobald**
 - ein legaler Korb erzielt wird,
 - der Ball bei einem Wurf auf den gegnerischen Korb den Ring berührt, es sei denn der Ball verfährt sich an der Korbbelegung,
 - eine Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld oder Freiwürfe erhält,
 - **die ballkontrollierende Mannschaft eine Regelverletzung begeht.**

16. Spielfeld

16.1 Das Spielfeld wird markiert

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

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

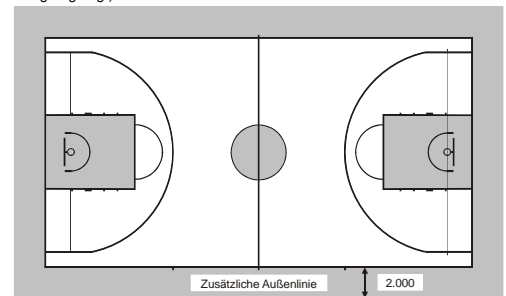


Bild 11 Spielfeld

18. Werbeanzeigen

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

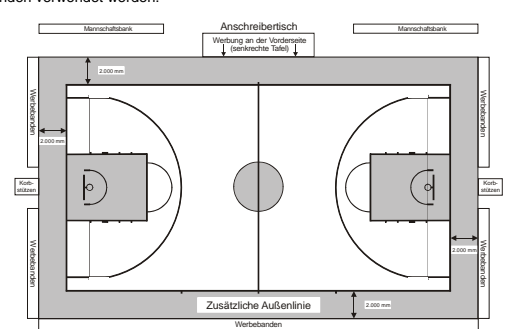


Bild 12 Werbung im Spielfeldbereich

© Copyright 2010

by Deutscher Basketball Bund e. V.

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

