

Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen der Offiziellen Basketball-Regeln 2004 (mit Beispielen)

A - Änderungen der Struktur des Regelhefts

- Viele Artikel wurden redaktionell überarbeitet, um mehr Klarheit zu erzielen.
- Die gesamte Beschreibung der technischen Ausrüstung wurde in den Anhang "Technische Ausrüstung" verlagert.
- Die Anzahl der Artikel wurde von bisher 58 auf 50 reduziert.

B - Regeländerungen

Vorbemerkung: Bereits im Jahr 2003 gab es Änderungen gegenüber dem Offiziellen Regelheft 2000, z.B. die Einführung des Wechselnden Ballbesitzes. All diese Änderungen werden hier als bekannt vorausgesetzt.

Art. 4 Mannschaften

- In allen Spielen sind 12 Spieler einsatzberechtigt.
- Bei nationalen Wettbewerben sind ein- und zweistellige Spielernummern erlaubt.

Anmerkung: Die zuständigen Gremien (DBB, BBL, DBBL, etc.) und Gliederungen (Landesverbände, Bezirke, Kreise) können entscheiden, welche Rückennummern sie zulassen wollen.

- Bei allen FIBA-Wettbewerben bleibt die Einschränkung auf die Nummern 4 bis 15 bestehen.
- Es entfällt die Vorschrift, dass bei offiziellen Hauptwettbewerben der FIBA alle Spieler einer Mannschaft Schuhe und Socken jeweils derselben Farbe oder Farbkombination tragen müssen.
- Während einer Auszeit oder Spielpause wird ein Ersatzspieler zum Spieler, sobald er sich beim Anschreiber zum Einwechseln meldet.

Art. 5 Verletzung eines Spielers

- Ein verletzter oder blutender Spieler muss nicht ausgewechselt werden, wenn er während einer sofort folgenden Auszeit - egal von welcher Mannschaft - erfolgreich behandelt wird.
- Ist ein verletzter Spieler nicht umgehend (innerhalb etwa 15 Sekunden) wieder spielbereit oder muss er behandelt werden, muss er das Spielfeld verlassen. Die Möglichkeit, ihn auf Kosten einer Auszeit im Spiel zu behalten, ist entfallen.
- Mit Zustimmung eines Schiedsrichters dürfen Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter das Spielfeld betreten, um sich um einen verletzten Spieler zu kümmern, bevor dieser ausgewechselt wird.

Art. 7 Pflichten und Rechte des Trainers

- Nur noch der Trainer darf während des Spiels auf Dauer stehen.
- In allen Fällen, bei denen der Freiwurfer nicht durch die Regeln festgelegt ist, bestimmt der Trainer den Freiwurfer.

Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels

Bei allen Spielen hat die im Programm zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) ihre Mannschaftsbank vom Anschreiber aus gesehen links und beginnt das Spiel auf den rechten Korb. Wenn sich beide Mannschaften einig sind, können sie Mannschaftsbänke und/oder Körbe auch tauschen.

Anmerkung: Die zuständigen Gremien (DBB, BBL, DBBL, etc.) und Gliederungen (Landesverbände, Bezirke, Kreise) können entscheiden, ob sie eine grundsätzliche Einigung der beteiligten Mannschaften herbeiführen wollen.

Art. 12 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

- Während eines Spiels einschließlich eventueller Verlängerungen gibt es nur noch einen einzigen Sprungball, und zwar zu Spielbeginn.

Anmerkung: Eine Ausnahme ist unvermeidlich, nämlich dann, wenn es unmittelbar nach dem legalen Tipp aus diesem Eröffnungs-Sprungball sofort zu einer Sprungballsituation kommt (Halteball, unklarer Ausball etc.), ohne dass eine Mannschaft schon die Ballkontrolle erlangt hatte. In diesem Fall wird ein weiterer Sprungball im Mittelkreis durchgeführt. Die Spieluhr wird nicht zurück gestellt, da das Spiel bereits begonnen hat.

- Bei allen anderen Sprungballsituationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung.
- Der Wechselnde Ballbesitz
 - beginnt, sobald der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
 - endet, sobald
 - der Ball nach dem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld legal berührt oder legal berührt wird.
 - die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.
 - ein belebter Ball sich nach dem Einwurf an der Korbbefestigung verfängt.

Beispiel. Der Einwurfanzeiger steht für Mannschaft A, als eine Sprungballsituation entsteht. Spieler A5 wird den Einwurf ausführen und

Fall a) der Schiedsrichter pfeift ein Foul gegen A6, bevor A5 eingeworfen hat.

Fall b) wirft so ein, dass sich der Ball am gegnerischen Korb einklemmt.

Wie wird das Spiel jeweils fortgesetzt?

Regelung. Im Fall a) wird das Foul angeschrieben, und als Strafe für das Foul erhält Mannschaft B den Ball zum Einwurf. Der Einwurfanzeiger bleibt für Mannschaft A stehen.

Im Fall b) ist der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz beendet, und der Einwurfanzeiger wird für Mannschaft B gestellt. Da eine neue Sprungballsituation entstanden ist, wirft Mannschaft B gemäß Wechselndem Ballbesitz ein.

Art. 18, 19 Auszeit, Spielerwechsel

- Eine Auszeit- oder Wechselmöglichkeit endet, wenn der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- Nach einer Regelübertretung dürfen beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen.
- Bei der Ausführung einer Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul ist zwischen dem letzten Freiwurf und dem nachfolgenden Einwurf von der Mittellinie für beide Mannschaften Spielerwechsel oder Auszeit möglich.

Beispiel. Mannschaft A möchte einen Spielerwechsel vornehmen. Sollen die Schiedsrichter den Spielerwechsel zulassen, wenn

Fall a) der vordere Schiedsrichter zwei Freiwürfe angezeigt und mit dem Ball die begrenzte Zone betreten hat, der Ball aber dem Freierwerfer noch nicht zur Verfügung steht?

Fall b) der Mannschaft A ein Schrittfehler abgepfiffen wird und nur Mannschaft A einen Spielerwechsel beantragt hat?

Regelung. Im Fall a) ist der Spielerwechsel zulässig, da der Ball dem Freierwerfer noch nicht zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht. Der Schiedsrichter gibt zunächst das Handzeichen für Spielerwechsel und anschließend erneut das Zeichen für zwei Freiwürfe.

Im Fall b) ist der Spielerwechsel ebenfalls zulässig, da nach einer Regelübertretung beide Mannschaften Spielerwechsel durchführen können.

Art. 23 Spieler im Aus – Ball im Aus

Geraten während einer Halteball-Situation ein oder mehrere beteiligte Spieler dabei ins Aus oder in ihr Rückfeld, entsteht dennoch eine Sprungballsituation.

Art. 26 Drei Sekunden

Während seine Mannschaft Kontrolle über einen belebten Ball im Vorfeld hat und die Spieluhr läuft, darf ein Spieler nicht länger als drei Sekunden in der Begrenzten Zone des Gegners bleiben.

Art. 28 Acht Sekunden

Die acht Sekunden beginnen nach einer Unterbrechung nicht von vorne, sondern werden weiter gezählt, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Rückfeld erhält nach

- einem Ausball, einer Sprungballsituation oder einem Doppelfoul.
- einer Verletzung eines Spielers der einwerfenden Mannschaft.
- Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.

Anmerkung: Der folgende Schiedsrichter muss nach einem Einwurf im Rückfeld beide Mannschaften über die verbleibende Zeit informieren, falls der angreifenden Mannschaft weniger als acht Sekunden verbleiben, um den Ball ins Vorfeld zu bringen.

Beispiel. Mannschaft A ist in ihrem Rückfeld seit 5 Sekunden in Ballkontrolle, als der Schiedsrichter pfeift, weil

Fall a) Spieler B5 einen Ausball verursacht hat.

Fall b) Spieler A5 von B5 gefoult wurde.

Fall c) Spieler A5 und B5 aneinander ein Doppelfoul begangen haben.

Wie wird das Spiel jeweils fortgesetzt?

Regelung. In all diesen Fällen erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf, wobei dieser Mannschaft im Fall a) und c) nur noch 3 Sekunden verbleiben, den Ball ins Vorfeld zu bringen (auch die 24-Sekunden-Anlage wird nicht zurück gesetzt).

Im Fall b) stehen der Mannschaft neue acht Sekunden zu, den Ball ins Vorfeld zu bringen (auch die 24-Sekunden-Anlage wird zurück gesetzt).

Art. 29 24 Sekunden

- Ertönt bei einem Korbwurf das 24-Sekunden-Signal und der Ball berührt anschließend nicht den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet, es sei denn, die bis dahin verteidigende Mannschaft erlangt eindeutig die Ballkontrolle. In diesem Fall geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter.
- Ertönt das 24-Sekunden-Signal irrtümlich, wird das Signal - unabhängig davon, ob eine Mannschaft Ballkontrolle hat oder nicht - nicht beachtet und das Spiel läuft weiter, sofern dadurch die Mannschaft in Ballkontrolle nicht benachteiligt wird. In diesem Fall wird die Zeit auf der 24-Sekunden-Anlage korrigiert und dieser Mannschaft der Ball zum Einwurf zugesprochen.

Beispiel. Während der Ball bei einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Der Ball verfehlt anschließend die Korbanlage und fällt

Fall a) dem Spieler A5 unbedrängt in die Hände.

Fall b) dem Spieler B5 unbedrängt in die Hände.

Fall c) auf den Boden, und Spieler A5 und B5 versuchen, an den Ball zu kommen.

Wie ist jeweils zu entscheiden?

Regelung. Im Fall a) und c) ist auf 24-Sekunden-Regelübertretung zu entscheiden. Im Fall b) geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter.

Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

- Wenn der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, dann ein Schiedsrichter pfeift oder das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode ertönt und der Ball dann den Ring berührt, darf anschließend kein Spieler den Ball berühren, solange dieser noch in den Korb gehen kann.
- Bringt ein Spieler der angreifenden Mannschaft Korb oder Spielbrett derart zum Schwingen, dass der Ball nach Meinung des Schiedsrichters deshalb in den Korb geht, ist auf „Stören des Balls“ zu entscheiden.

Beispiel. Während der Ball bei einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende des 1. Viertels. Der Ball springt anschließend vom Ring hoch und wird dann von Verteidiger B5 weggetippt. Ist dieser Tipp legal?

Regelung. Spieler B5 begeht eine Regelübertretung („Stören des Balls“) und dem Spieler A4 werden zwei oder drei Punkte angeschrieben.

Berührt in dieser Situation Spieler A5 den Ball, begeht er ebenfalls eine Regelübertretung. Es können keine Punkte erzielt werden, und das Spiel wird mit Einwurf B fortgesetzt.

Art. 37 Disqualifizierendes Foul

Mit seinem zweiten unsportlichen Foul durch sein persönliches Verhalten ist ein Spieler gleichzeitig disqualifiziert.

Anmerkung: Vorgehen und Eintragungen auf dem Anschreibebogen sind analog zur Disqualifikation eines Trainers nach dessen z.B. zweitem technischen C-Foul.

Beispiel. Nachdem gegen Spieler A4 im 1. Viertel ein unsportliches Foul gepfiffen wurde, erhält derselbe Spieler im 3. Viertel

Fall a) ein technisches Foul.

Fall b) sein zweites unsportliches Foul.

Wie wird das Spiel jeweils fortgesetzt?

Regelung. In beiden Fällen wird das jeweilige Foul dem Spieler A4 angeschrieben und die zugehörige Strafe verhängt. Im Fall b) wird A4 zusätzlich disqualifiziert, ohne dass hierfür eine weitere Strafe verhängt wird.

Art. 38 Technisches Foul

- Auf technisches Foul gegen einen Spieler kann entschieden werden, wenn ein Spieler
 - sich absichtlich hinfallen lässt, um ein gegnerisches Foul vorzutäuschen („Schwalbe“).
 - einen Schiedsrichter, den Kommissar, Mitglieder des Kampfgerichts oder Helfer im Mannschaftsbankbereich in respektloser Weise anfasst.
- Die Strafe für ein technisches Foul beträgt zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz von der Mittellinie, unabhängig davon, gegen wen (Spieler, Trainer, Mannschaftsbegleiter) und wann (während der Spielzeit oder Spielpause) es verhängt wird, aber:
 - Bei einem technischen Foul in der Spielpause vor Spielbeginn werden nur die zwei Freiwürfe ausgeführt, der Einwurf entfällt und dann beginnt das Spiel mit Sprungball.
 - Bei einem technischen Fouls während einer sonstigen Spielpause werden zu Beginn des folgenden Viertels oder einer Verlängerung zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf von der Mittellinie ausgeführt. Der Einwurfanzeiger bleibt in seiner Stellung.

Beispiel. Nach einem Foulpfeiff gegen ihn protestiert Spieler A4 beim Schiedsrichter und berührt ihn dabei

Fall a) unabsichtlich.

Fall b) absichtlich, indem er ihn von der Anzeige des Fouls abhalten will.

Wie ist die richtige Reaktion des Schiedsrichters?

Regelung. Im Fall a) sollte der Schiedsrichter den Kontakt nicht beachten. Im Fall b) ist gegen A4 ein technisches Foul wegen Anfassen des Schiedsrichters zu verhängen.

Beispiel. Unmittelbar nach dem Signal zum Ende des 1. Viertels pfeift der Schiedsrichter ein technisches Foul gegen A5, der sich noch auf dem Spielfeld befindet. Der Einwurfanzeiger steht für Mannschaft A. Wie wird das Spiel zu Beginn des 2. Viertels fortgesetzt?

Regelung. Das technische Foul wurde während einer Spielpause verhängt, es wird A5 als Spieler angeschrieben und zählt zu den Mannschaftsfouls des nächsten (hier: 2.) Viertels. Die Strafe beträgt zwei Freiwürfe und Ballbesitz. Das 2. Viertel beginnt mit zwei Freiwürfen und Einwurf von der Mittellinie (gegenüber dem Anschreibertisch) für Mannschaft B. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

Bei einem falschen Freierwerfer werden die erzielten Punkte gestrichen. Die Freiwürfe werden nicht mehr durch den richtigen Freierwerfer nachgeholt.

Anmerkung: Die Vorgehensweise ist nun identisch mit dem irrtümlichen Gewähren von nicht zustehenden Freiwürfen.

Spielfortsetzung

(Fehler sei zugunsten der Mannschaft A, z.B. falscher Freiwurfer A6 anstelle von A5):
Alle irrtümlich oder vom falschen Freiwurfer ausgeführten Freiwürfe werden gestrichen. Der Spielfortgang hängt von Spieluhr und Ballbesitz ab:

- a) Spieluhr wurde nach Fehler noch nicht gestartet: **Einwurf A**
- b) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und Mannschaft B ist nicht in Ballkontrolle, als der Fehler entdeckt wird: **Einwurf A**
- c) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und Mannschaft B ist in Ballkontrolle, als der Fehler entdeckt wird: **Sprungballsituation**
- d) Spieluhr wurde nach Fehler gestartet und es wird ein Foul mit einer Freiwurfstrafe gepfiffen, als der Fehler entdeckt wird: **Ausführen der (neuen) Freiwurfstrafe, anschließend Einwurf A.**

Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar

- Die Schiedsrichter müssen einheitliche offizielle Schiedsrichterkleidung tragen, aber: Das offizielle Schiedsrichterhemd muss nicht mehr grau sein.
- Die Kampfrichter müssen einheitlich gekleidet sein.
- Da die Mannschaften in der Halbzeit die Spielrichtung wechseln, dreht der Anschreiber den Einwurfanzeiger nach Beendigung der ersten Halbzeit in Gegenwart des 1. Schiedsrichters um.

Anhang B.12 Abschluss des Anschreibebogens

Die Kampfrichter tragen auf dem Anschreibebogen nach Beendigung des Spiels ihren Namen in GROSSBUCHSTABEN ein. Sie brauchen keine Unterschrift mehr leisten.

Technische Ausrüstung, Art. 7 Basketbälle

Für alle weiblichen Wettbewerbe ist Ballgröße 6 (männliche Wettbewerbe wie bisher: Ballgröße 7) vorgeschrieben.

Anmerkung: Für den Bereich des Deutschen Basketball - Bundes hat das DBB-Präsidium festgelegt, dass spätestens nach einer Übergangszeit von zwei Jahren die Ballgröße 6 für alle weiblichen Wettbewerbe in Deutschland einzuführen ist.

C - Zwei-Schiedsrichter-Technik

- Der vordere Schiedsrichter führt alle Freiwürfe aus.
- Die Schiedsrichter wechseln nach einem Foul nicht die Seiten, wenn der vordere Schiedsrichter ein Foul gegen einen Angreifer oder der folgende Schiedsrichter ein Foul gegen einen Verteidiger pfeift.
Anmerkung: In allen Fällen befindet sich der Schiedsrichter, der ein Foul gepfiffen hat, anschließend **nicht** hinter der Mannschaft, gegen die er das Foul gepfiffen hat.

(Ende der Unterlage)