

# Offizielle Basketball-Regeln: Neues für die Saison 2014/15



## Regeländerungen 2014

1. Strafe für technisches Foul
2. Spieldisqualifikation bei 2 technischen Fouls
3. 24-Sekunden-Regel
4. No-Charge-Halbkreisbereich
5. Auszeiten zum Ende der 2. Halbzeit
6. Schiedsrichter-Handzeichen
7. Verschiedenes (in D nicht relevant)

## Strafe für technische Fouls

Nach jedem technischen Foul erhält die gegnerische Mannschaft **1 Freiwurf**, gefolgt von einem

- Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.
- Sprungball im Mittelkreis zu Beginn des ersten Viertels.

*(Bisher: **Zwei** Freiwürfe, gefolgt .....*)

## Technisches Foul – Spieldisqualifikation (1)

Ein Spieler ist **disqualifiziert**, wenn gegen ihn das **zweite technische Foul** verhängt wird.

Dies ist eine **Spieldisqualifikation (SD)**.

Eine Spieldisqualifikation gilt nur bis zum Spielende, und es besteht keine Berichtspflicht.

*Anmerkung: Ein **unsportliches** plus ein **technisches** Foul gegen einen Spieler führen **nicht** zu einer Spieldisqualifikation.*

## Technisches Foul – Spieldisqualifikation (2)


Eine Spieldisqualifikation (SD) erfolgt auch, wenn

- gegen einen Spieler das zweite unsportliche Foul oder
- gegen einen Trainer das zweite persönliche technische Foul („C“) oder das dritte technische Foul insgesamt („B“, „C“) verhängt werden.

*(wie bisher)*

## Technisches Foul – Spieldisqualifikation (3)

Eine **Spieldisqualifikation (SD)** wird auf dem Anschreibebogen wie folgt eingetragen:



✓	093	LÖSNER, K.	S	<del>X</del>	10	IN	44	SD	—	—
---	-----	------------	---	--------------	----	----	----	----	---	---

*(Anschreiben der SD wie bisher, kein Vermerk auf der Bogen-Rückseite )*

## 24-Sekunden-Regel (1)

Nachdem der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt hat, wird die **Wurfuhr** auf **14 Sekunden** zurückgesetzt, wenn die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt.

*(Bisher: Neue **24** Sekunden)*

## 24-Sekunden-Regel (2)

Nachdem der Ball den Ring berührt hat und die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt, indem sie

- den Rebound holt
- einen Einwurf erhält (Ausball oder Foul, verursacht durch die verteidigende Mannschaft, oder wegen Sprungballsituation)

~~24~~ **14 Sekunden**



## 24-Sekunden-Regel (3)

Nachdem der Ball den Ring berührt hat und die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt, auch wenn

- vorher noch mehr als 14 Sekunden auf der Wurfuhr waren
- es der Rebound nach letztem Freiwurf ist
- die neue Ballkontrolle im Rückfeld entsteht

~~14~~ **14 Sekunden**

## 24-Sekunden-Regel (4)

**Aber:**

Bei einem Einwurf von der Mittellinie nach einem technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul:

→ **Neue 24 Sekunden**

*(wie bisher)*

## No-Charge-Halbkreis-Regel (1)

Diese Regel kommt zur Anwendung, wenn ein Angreifer mit Ball im Sprung in den No-Charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger verursacht, der sich im No-Charge-Halbkreisbereich befindet.

*(wie bisher)*

**Neu:** Der No-Charge-Halbkreisbereich wurde vergrößert.

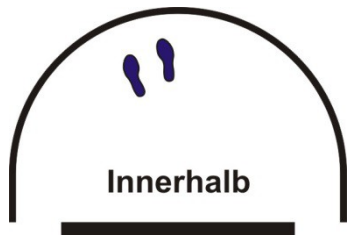
## No-Charge-Halbkreis-Regel (2)

Der Verteidiger befindet sich auch dann **innerhalb**, wenn er mit **einem Fuß oder beiden Füßen** den No-Charge-Halbkreisbereich **berührt**.

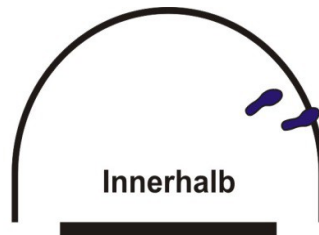
*Bisher: „Innerhalb“ bedeutete, die Linie wird **nicht** berührt.*

## No-Charge-Halbkreis-Regel (3)

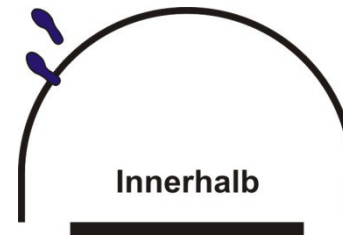
Die No-Charge-Halbkreislinie **gehört zum No-Charge-Halbkreisbereich.**



*(wie bisher)*



*(neu)*



*(neu)*



*(wie bisher)*

## Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels (1)

Von den drei Auszeiten in der zweiten Halbzeit stehen jeder Mannschaft nur noch **maximal zwei Auszeiten in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels** zu.

## Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels (2)

Verfällt einer Mannschaft gemäß dieser Regel eine Auszeit, trägt der Anschreiber **bei/kurz nach der Anzeige 2:00** auf der Spieluhr ein **“X”** in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit bei dieser Mannschaft ein.

## Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels (3)



The diagram shows a game clock divided into three main sections: 1. HZ, 2. HZ, and Verlängerung/en. The 1. HZ section contains a red '3' and a blue '13'. The 2. HZ section contains an 'X' with an orange arrow pointing to it from above. The Verlängerung/en section is empty.

1. HZ		Auszeiten			2. HZ			Verlängerung/en		
3	13	X								

Die Schiedsrichter überprüfen in der ersten Auszeit, die innerhalb der letzten beiden Spielminuten erfolgt, ob der Anschreiber eine eventuell nötige Streichung vorgenommen hat.

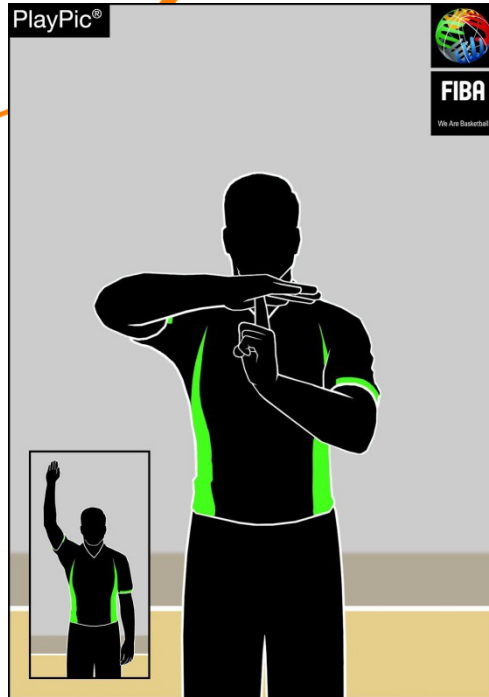


## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (1)

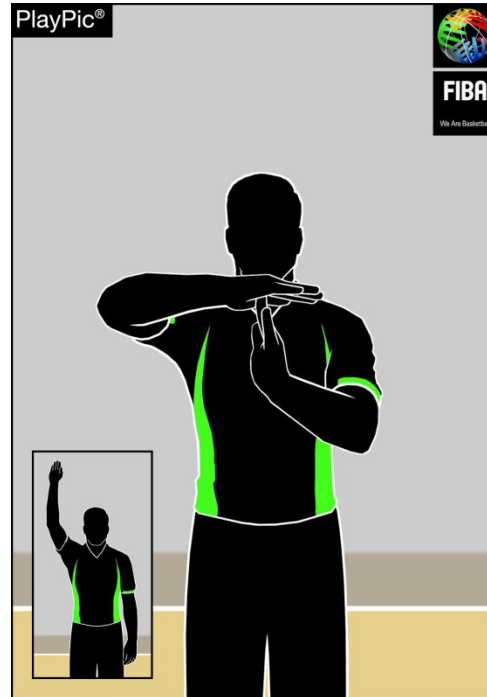
### Vorbemerkung:

- Es gibt **neue** Handzeichen, z.B. „Art des Fouls“ und **geänderte** Handzeichen, z.B. bei Anzeige der Spielernummer.
- Im Regelheft 2014 sind alle Handzeichen grafisch neu gestaltet.

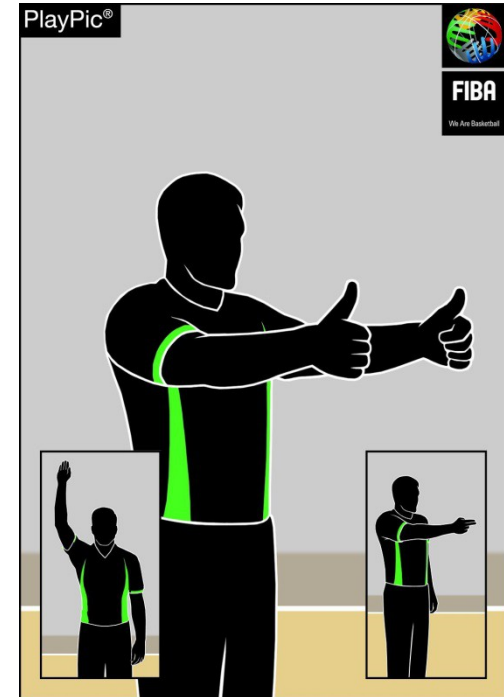
## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (2)



**Auszeit:**  
Zeigefinger  
sichtbar



**Technisches Foul:**  
Handfläche  
sichtbar



**Sprungball-Situation:**  
Beide Daumen nach oben,  
danach Spielrichtung  
gemäß Einwurfpfeil zeigen

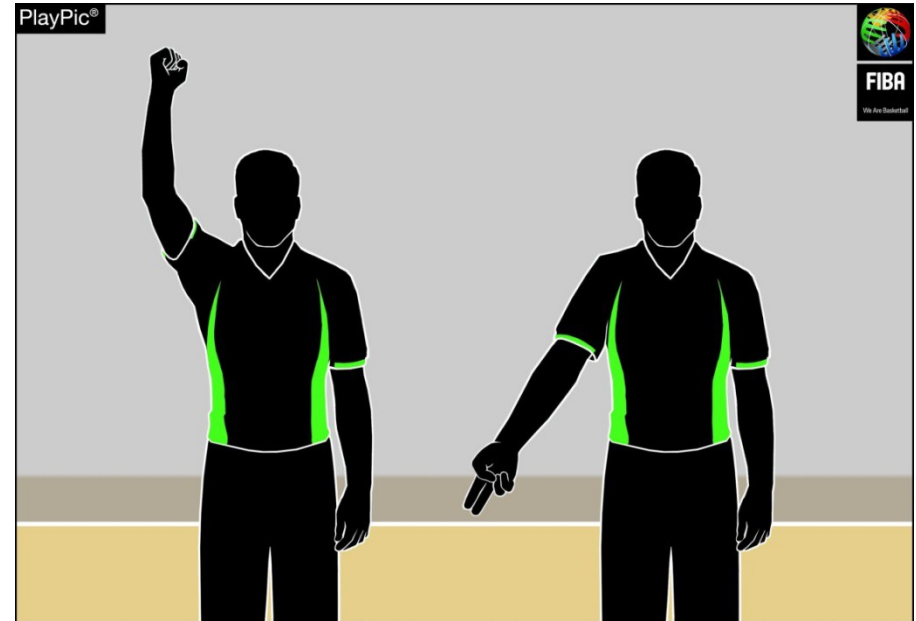
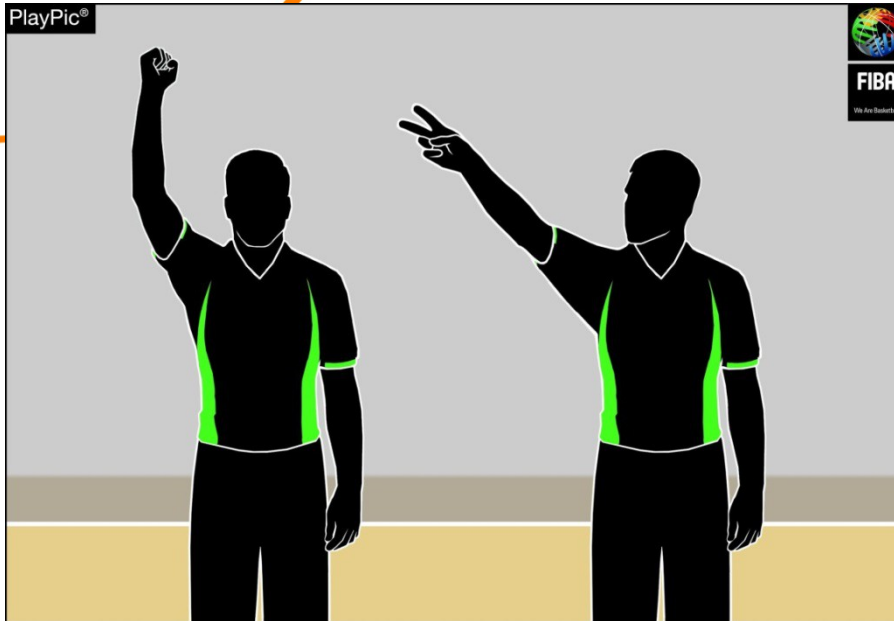
## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (3)



**Spieluhr anhalten wegen Foulspiels: Geschlossene Faust**

**Es wird nicht mehr auf den Spieler gedeutet,  
sondern sofort die Spielfortsetzung angezeigt.**

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (4)



Ein Arm mit geschlossener Faust, dann Anzeige „Freiwürfe/keine Freiwürfe“, gefolgt von der Art des Fouls: Foul .....

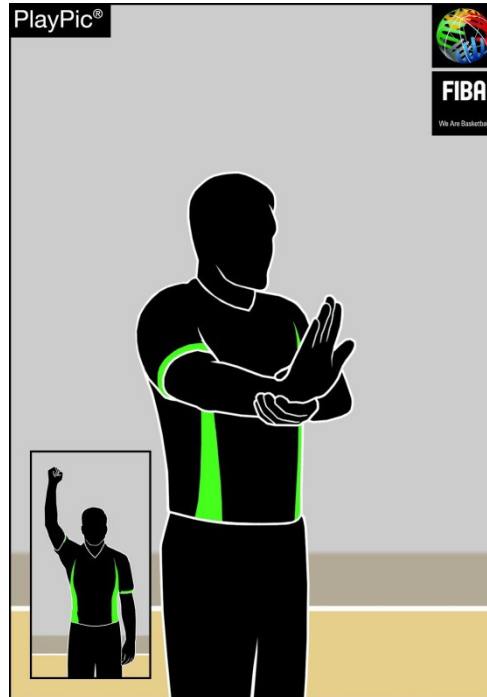
.....am Korbwerfer:  
Anzeige der Anzahl Freiwürfe  
**Freiwerfer merken und sofort verbal kommunizieren**

.....nicht am Korbwerfer:  
Anzeige zum Boden

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (5)

Anwendung  
bei:

**Verteidiger  
hat Hand bzw.  
beide Hände  
zu lange am  
Gegenspieler**

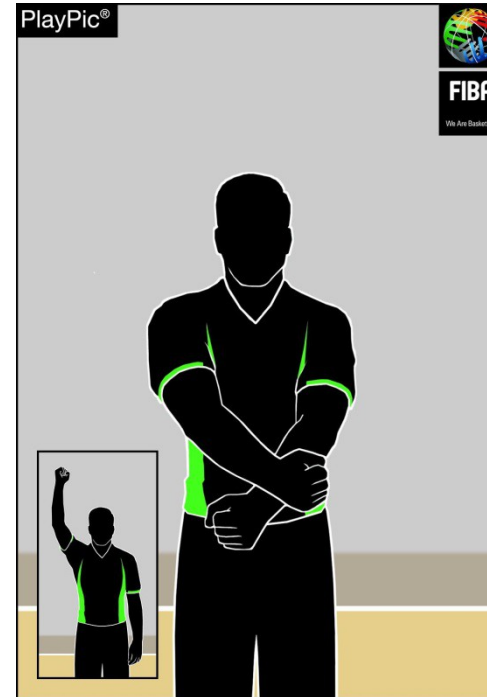


Art des Fouls:

**Handchecking:  
Hand nach vorne bewegen  
und dabei Handgelenk  
umfassen**

Anwendung  
bei:

**Schlag mit  
den Händen  
(nicht am  
Korbwerfer)**

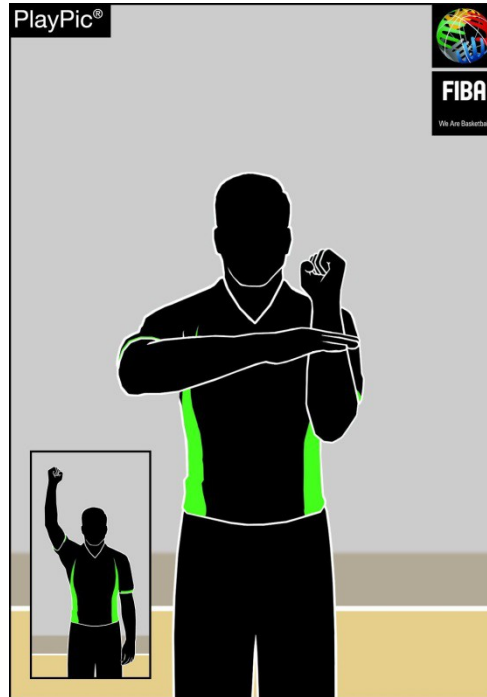


**Regelwidriger Gebrauch der Hände:  
Schlagen ans Handgelenk**

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (6)

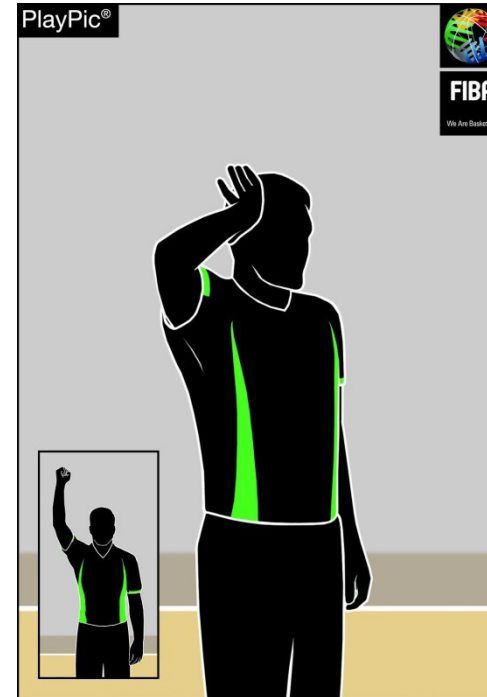
Anwendung  
bei:

Schlag an  
den Arm  
eines  
Korbwerfers



Art des Fouls:

Regelwidriger Kontakt  
an der Hand:  
Handfläche schlägt an den  
Unterarm



Schlag an den Kopf :  
Imitieren des Kontakts am Kopf

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (7)

### Anzeige der Spielernummer (1):

- Die Anzeige der Spielernummern 4 bis 15 bleibt unverändert.
- Alle Spielernummern ab 16 werden zum Kampfgericht folgendermaßen angezeigt:  
zuerst die **Zehnerstelle mit Handrücken**,  
danach die **Einerstelle mit Handflächen**.

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (8)

### Anzeige der Spielernummer (2):

- Anzeige einer Ziffer kleiner/gleich 5: Rechte Hand
- Anzeige einer Ziffer größer 5: Rechte Hand zeigt „5“, die linke Hand den Rest.

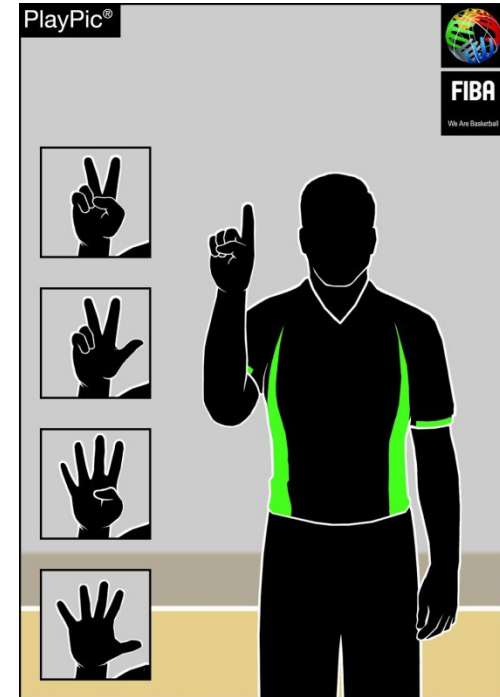
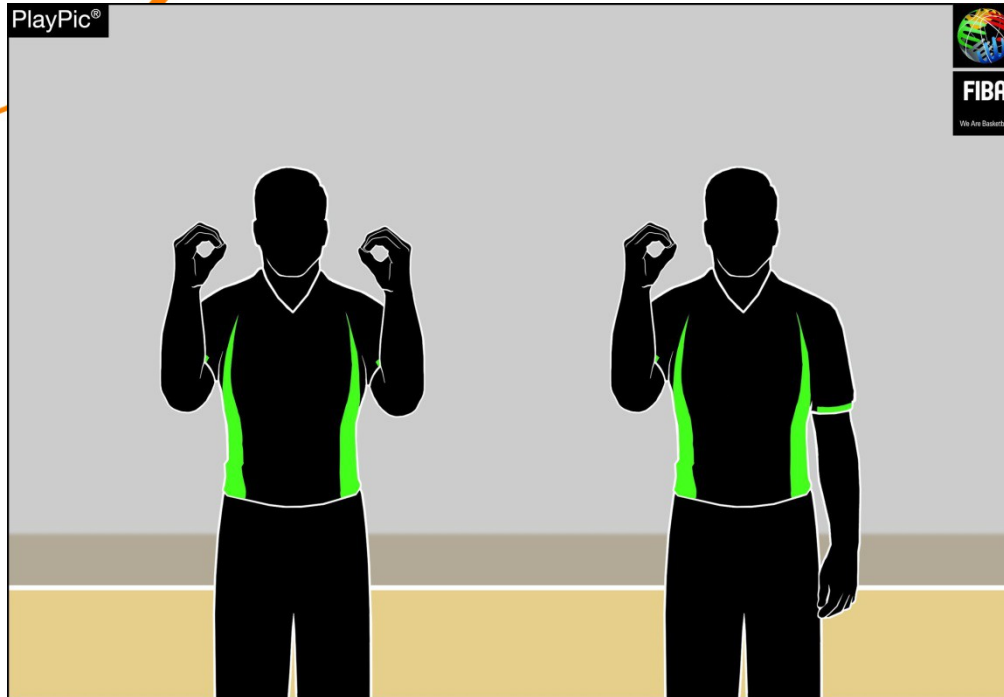


## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (9)

### Anzeige der Spielernummer (3):

- Grundsätzlich sind die Spielernummern 00, 0, sowie von 1 bis 99 zulässig.
- Spielernummern 01 bis 09 (mit führender Null) dürfen nicht verwendet werden.
- Der Veranstalter kann die zulässigen Spielernummern einschränken:
  - ↳ Spielordnung/Ausschreibung beachten.

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (10)

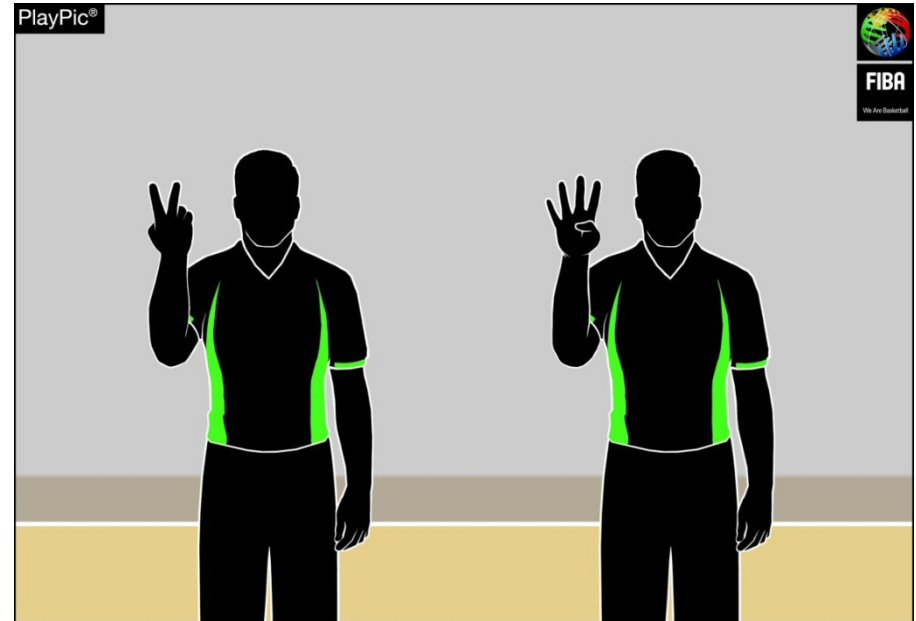
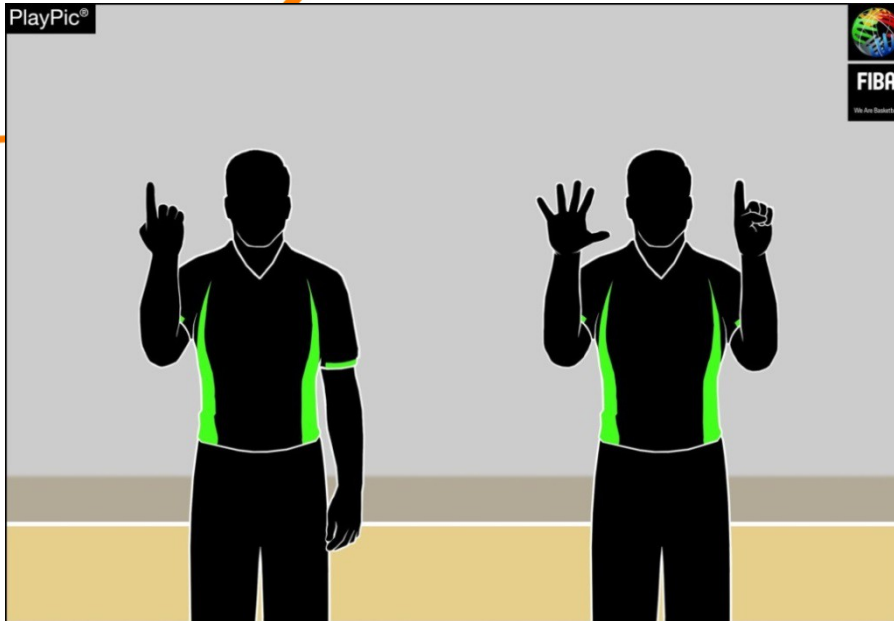


### Anzeige der Spielernummern:

**Spielernummern 00 und 0:**  
Beide Hände zeigen die Ziffern 0, bzw.  
rechte Hand zeigt die Ziffer 0

**Spielernummern 1 bis 5:**  
Rechte Hand zeigt die  
Ziffern 1 bis 5

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (11)



### Anzeige der Spielernummern:

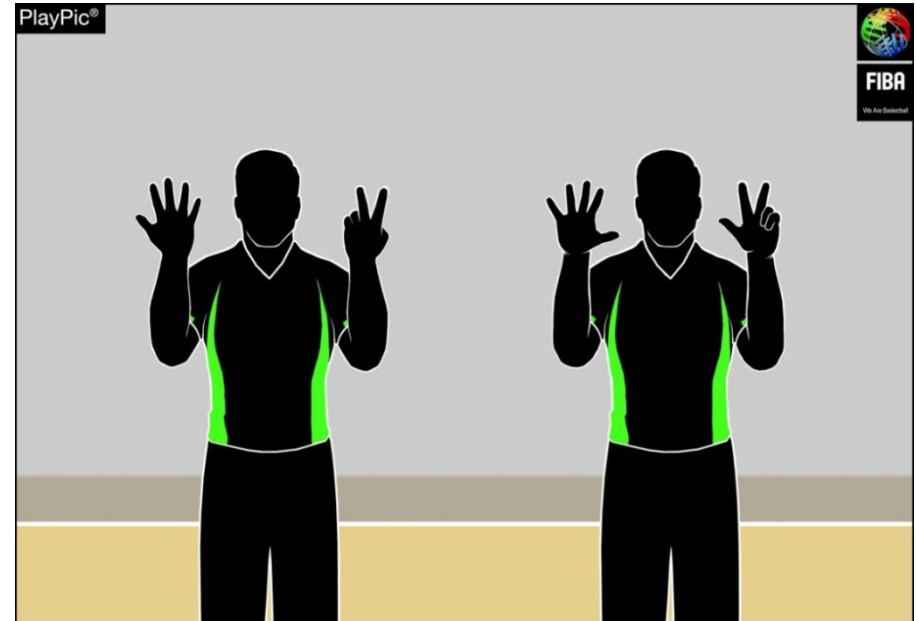
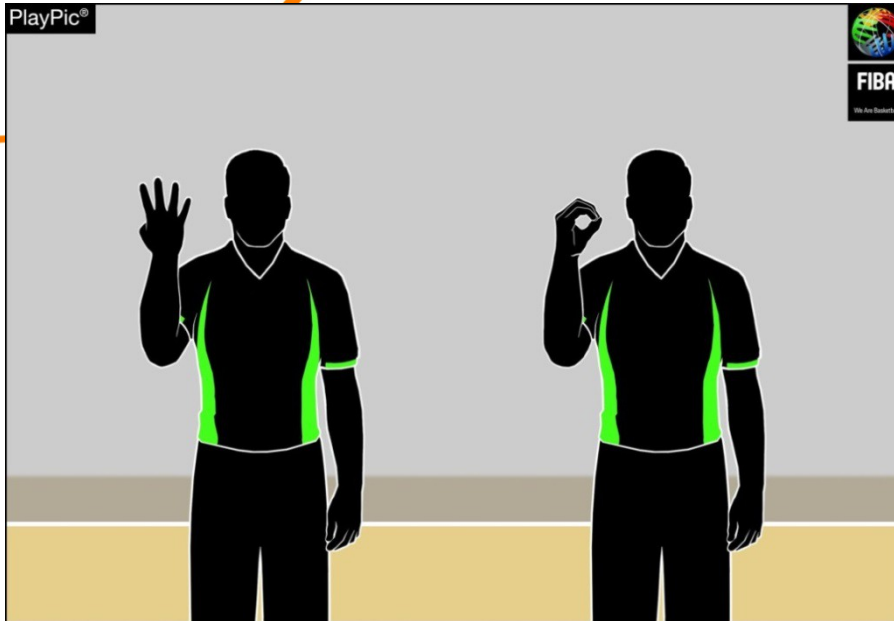
#### Spielernummer 16:

Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle

#### Spielernummer 24:

Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (12)



### Anzeige der Spielernummern:

#### Spielernummer 40:

Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

#### Spielernummer 78:

Zuerst mit der Rückseite der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle

## Der „Achtung!“-Pfiff

Bei einem **Einwurf an der Endlinie im Vorfeld pfeift** der aktive Schiedsrichter, bevor er den Ball dem Einwerfer zur Verfügung stellt.

*Bisher: Kein Pfiff vor Ballübergabe*

# Offizielle Basketball-Regeln 2014

## Zusammenfassung der Regeländerungen

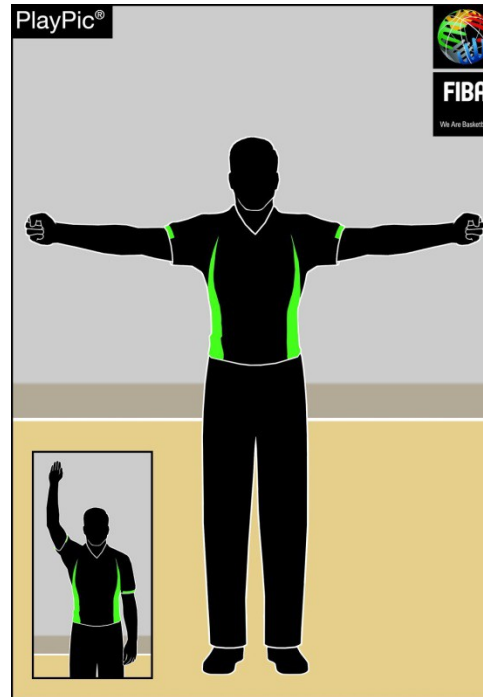


**Fragen?**

## **Zusätzliches, nur international relevant**

- **Handzeichen „Medien-Auszeit“**
- **Instant Replay System (IRS)**
- **Klassifizierung der Mannschaften**

## Neue Schiedsrichter-Handzeichen (13)



**Medien - Auszeit:  
Ausgestreckte Arme mit geschlossenen Fäusten**



## Instant Replay System (IRS)

Das **IRS** ermöglicht den Schiedsrichtern eine Video-Überprüfung für genau festgelegte Situationen und in verschiedenen Phasen des Spiels:

- Zum Endes eines Spielabschnitts
- In den letzten zwei Spielminuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung
- Während der gesamten Spielzeit

Das IRS (siehe Art. 46.12) kommt 2014/15 nur international zur Anwendung.

## Klassifizierung der Mannschaften

Bei der Klassifizierung der Mannschaften wird international ab Saison 2014/15 **statt des Korbverhältnisses die Korbdifferenz** als Klassifizierungs-Kriterium herangezogen.

In Deutschland gilt für die Klassifizierung der Mannschaften die jeweiligen Spielordnung.