

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	X	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)

➡ 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 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**.

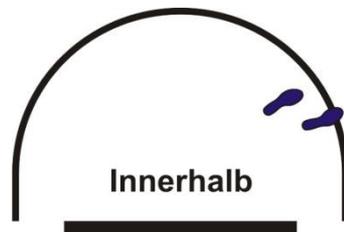
*Bisher: „Innerhalb“ bedeutete, die Linie wird **nicht** berührt.*

No-Charge-Halbkreis-Regel (3)

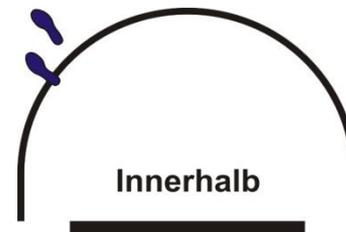
Die No-Charge-Halbkreislinie gehört zum
No-Charge-Halbkreisbereich.



(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.

Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels (3)



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)

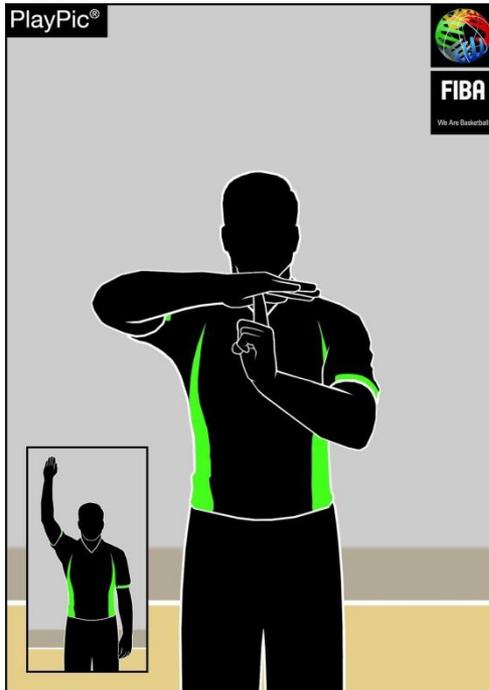
Vorbemerkung:

- 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.

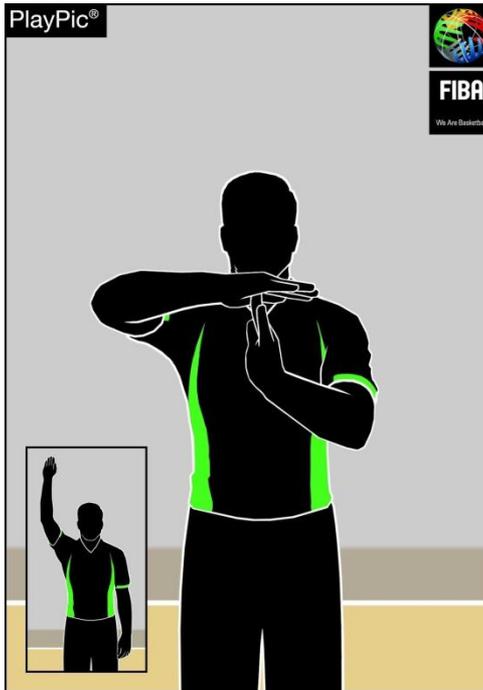
Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

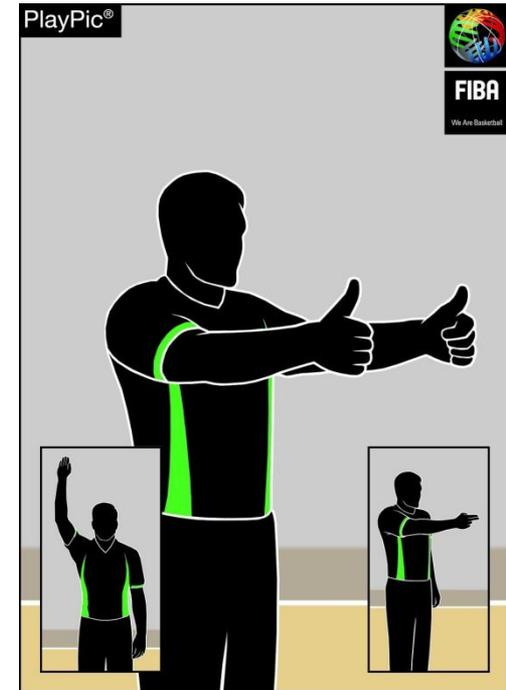
Neue Schiedsrichter-Handzeichen (2)



Auszeit:
Zeigefinger
sichtbar



Technisches Foul:
Handfläche
sichtbar



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

Offizielle Basketball-Regeln 2014 Zusammenfassung der Regeländerungen

Neue Schiedsrichter-Handzeichen (3)



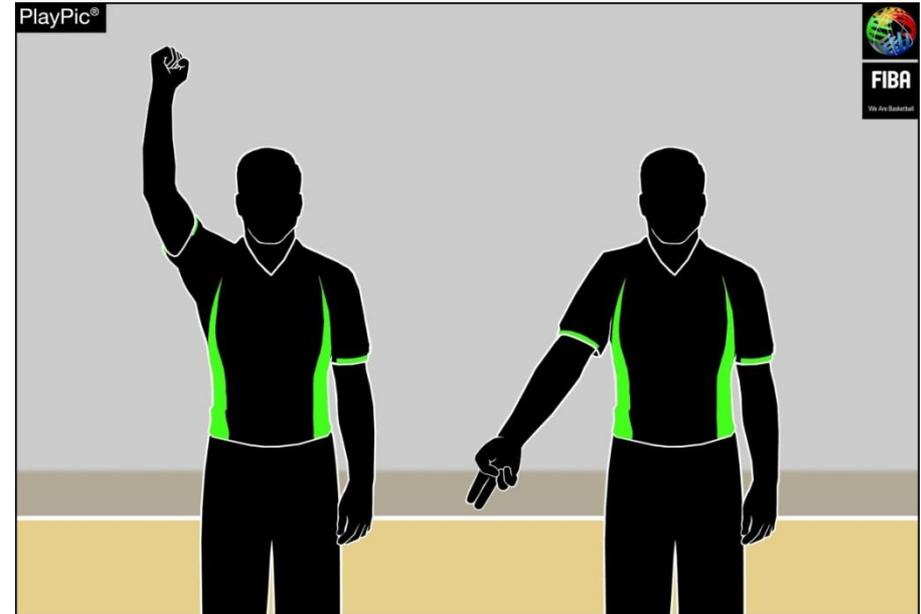
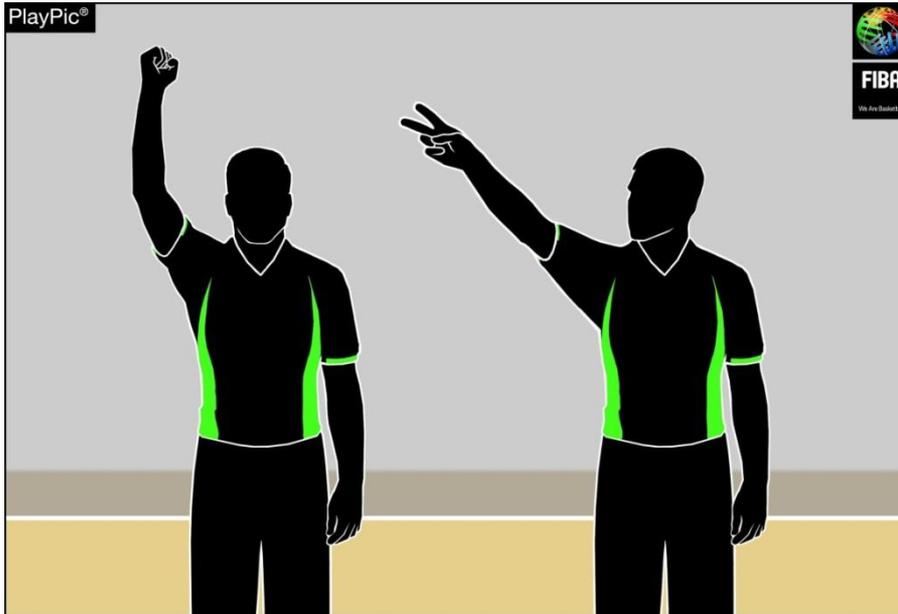
Spieluhr anhalten wegen Foulspiels: Geschlossene Faust

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

Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

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

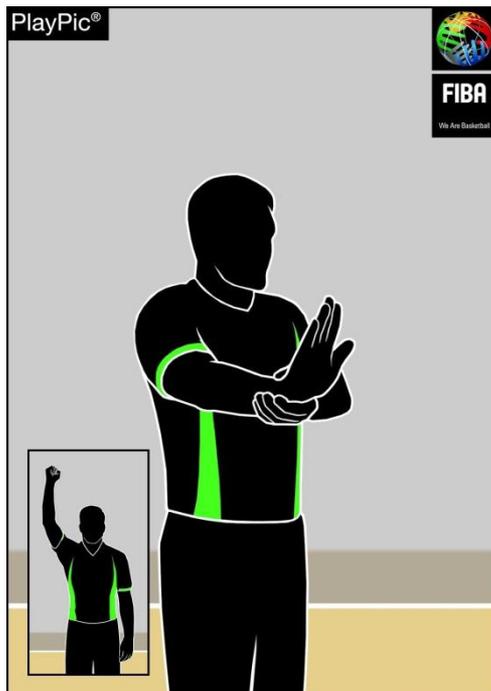
.....nicht am Korbwerfer:

Anzeige zum Boden

Neue Schiedsrichter-Handzeichen (5)

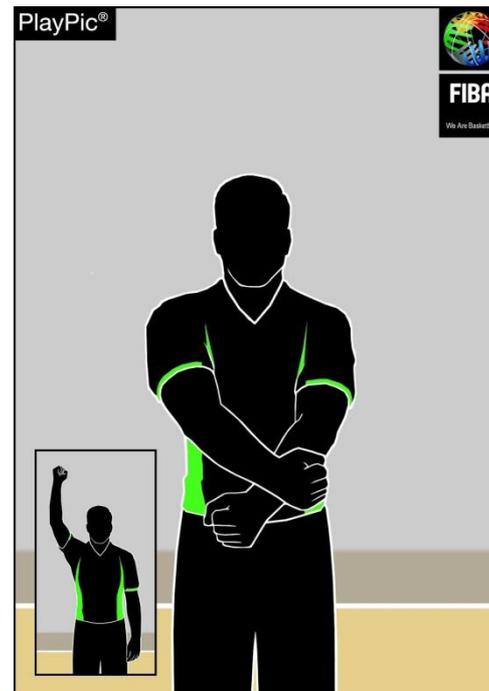
Anwendung
bei:

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



Anwendung
bei:

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



Art des Fouls:

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

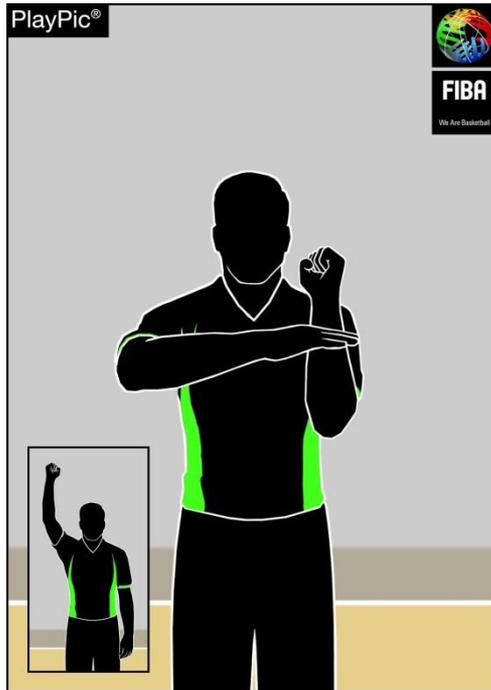
**Regelwidriger Gebrauch der Hände:
Schlagen ans Handgelenk**

Offizielle Basketball-Regeln 2014 Zusammenfassung der Regeländerungen

Neue Schiedsrichter-Handzeichen (6)

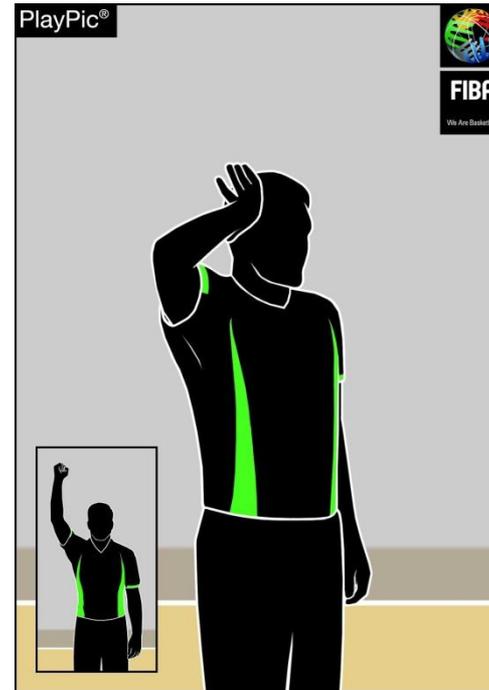
Anwendung
bei:

**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)

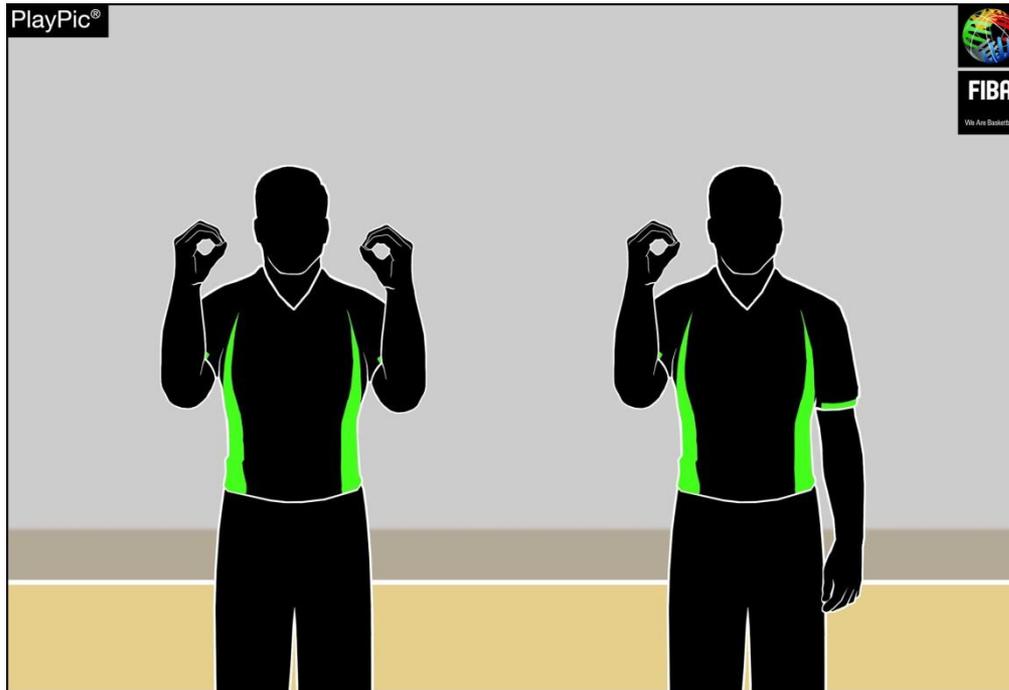
Anzeige der Spielernummer (3):

- 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.

Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

Neue Schiedsrichter-Handzeichen (10)



Anzeige der Spielernummern:

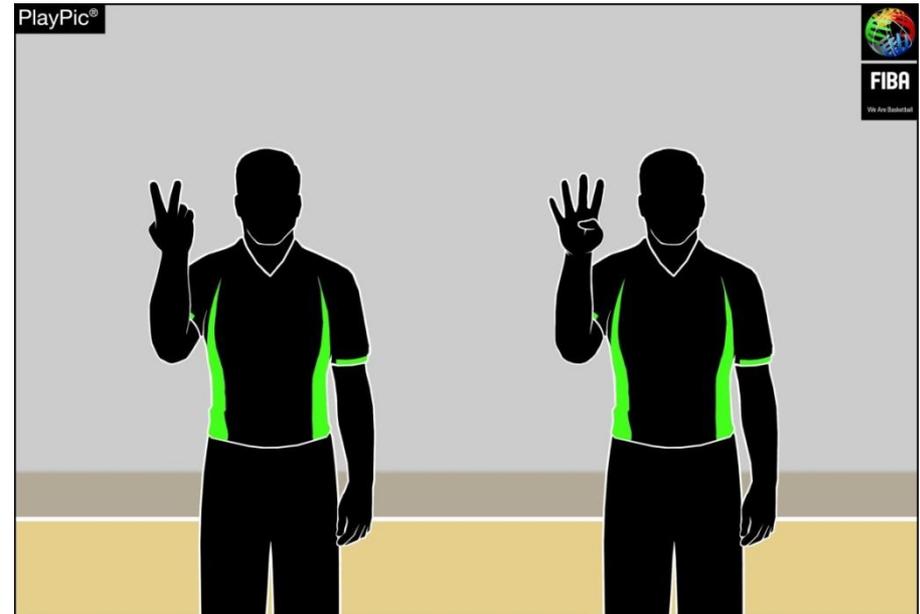
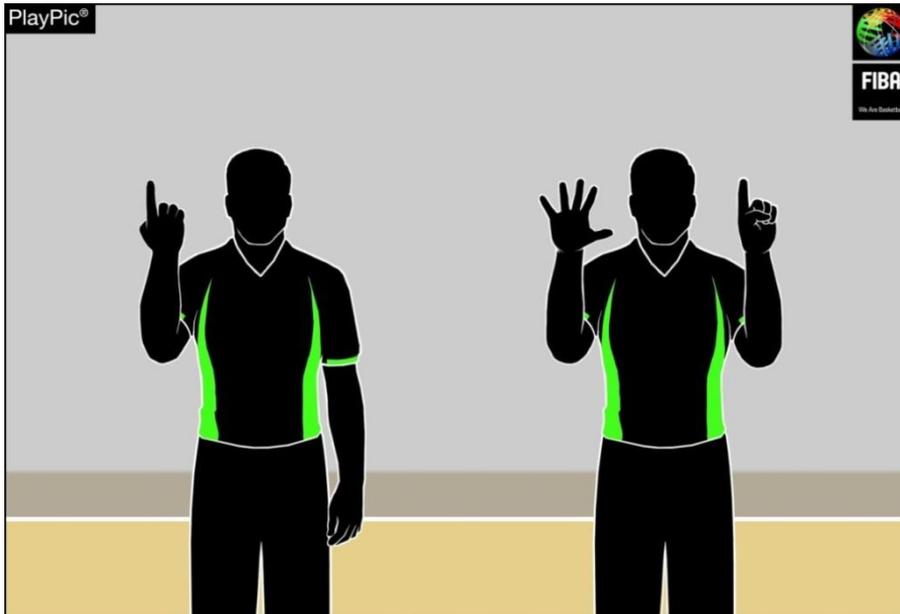
Spielernummern 00 und 0:
Beide Hände zeigen die Ziffern 0, bzw.
rechte Hand zeigt die Ziffer 0

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

Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

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

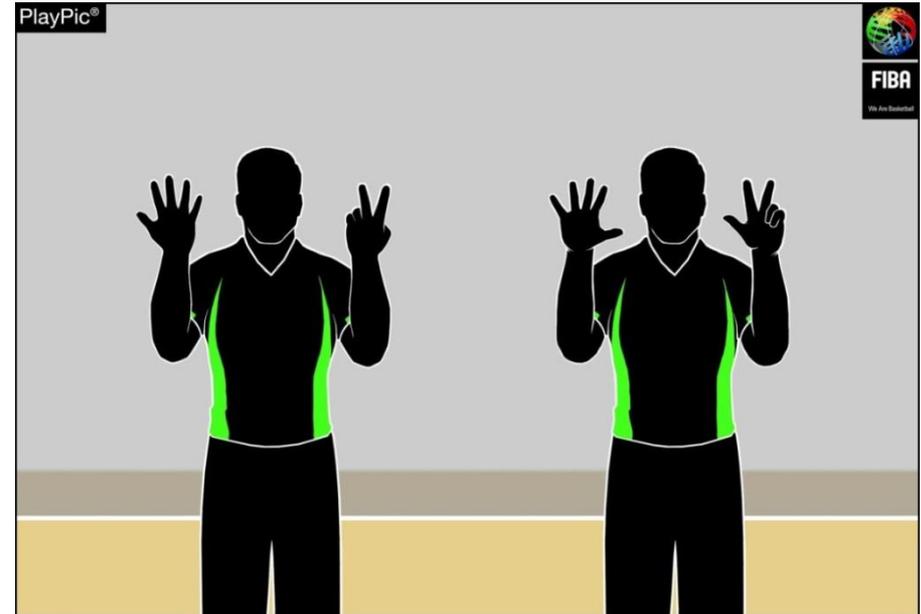
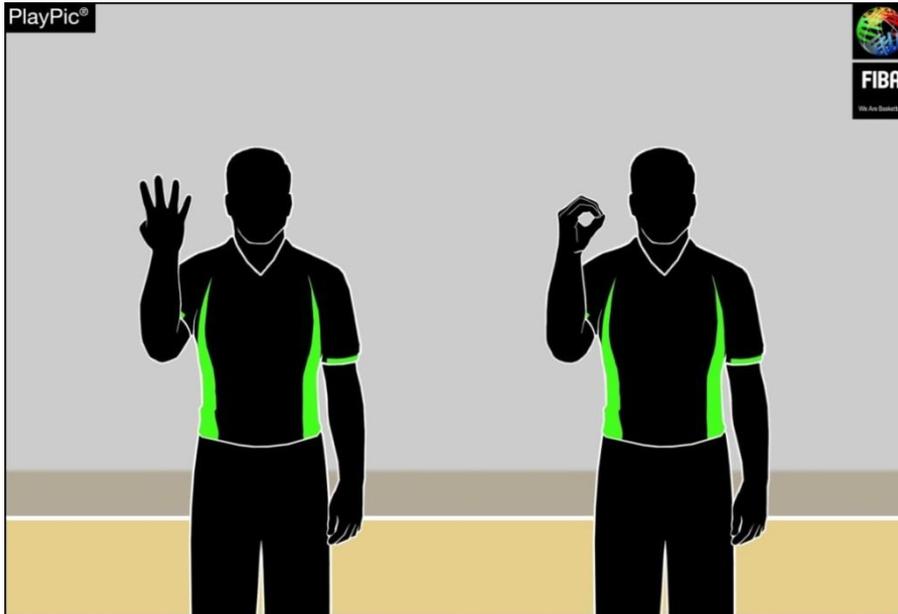
Spielernummer 24:

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

Offizielle Basketball-Regeln 2014

Zusammenfassung der Regeländerungen

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

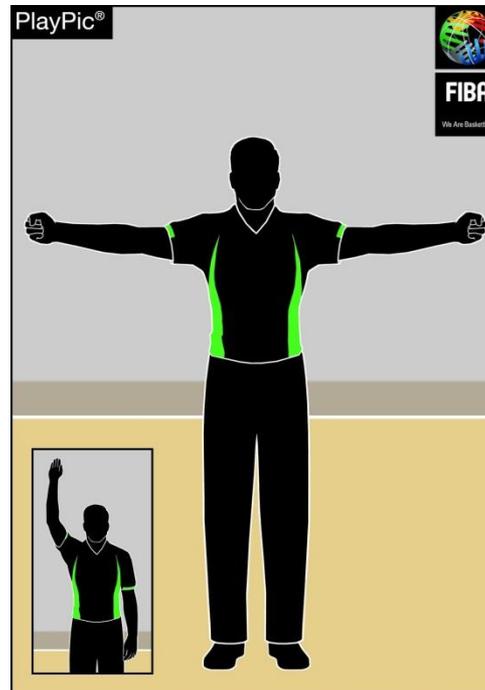


Fragen?

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 jeweilige Spielordnung.