

Neuerungen im Regelbereich ab Saison 2012/13

Quelle: Rulesletter 1/2012 & 2/2012



Worum geht es?

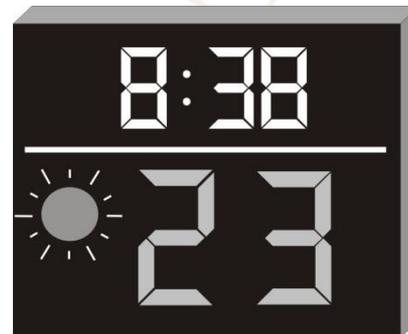
- 1. 24-Sekunden-Regel**
- 2. No-charge-Halbkreisregel**
- 3. Verlegung des Einwurfs ins Vorfeld (Einwurfmarkierung)**
- 4. Neue FIBA-Regeln 2012**

- **Mit Beginn der Saison 2012/13 sind die Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA in allen Ligen gültig.**
- **Lediglich bei den Spielfeldmarkierungen laufen in einigen Landesverbänden für die untersten Ligen noch Übergangsfristen; die zugehörigen Regeln gelten jedoch überall.**

- **Zusätzlich gibt es einige wenige neue FIBA-Regeln (administrativ).**
- **Dies ist eine Vorabinformation zur vorgesehenen Überarbeitung des offiziellen Faltblatts, welches im August 2010 als Ergänzung zum deutschsprachigen Regelheft „Offizielle Basketball-Regeln 2008“ herausgegeben wurde.**

Teil 1

24-Sekunden-Regel



24-Sekunden-Regel (1)

Ab Saison 2012/13 gilt in allen Spielklassen die 24-Sekunden-Regel der FIBA, die international und in der BBL bereits seit der Saison 2010/11 eingeführt wurde.

24-Sekunden-Regel (2)

Die Neuerung besteht darin, dass bei denjenigen Einwürfen im Vorfeld, bei denen die 24-Sekunden-Uhr bisher auf 24 Sekunden zurückgesetzt wurde (insbesondere nach Foul, Fußspiel), diese nun entweder mit der verbleibenden Restzeit (falls diese 14 Sekunden oder mehr beträgt) oder mit neuen 14 Sekunden (falls die Restzeit geringer als 14 Sekunden ist) gestartet wird.

24-Sekunden-Regel (3)

Grundsatz:

Hat die im Vorfeld einwerfende Mannschaft bereits zuvor Ballkontrolle gehabt, gibt es nie neue 24 Sekunden, sondern entweder die verbleibende Restzeit oder neue 14 Sekunden.

24-Sekunden-Regel (4)

Beim Anhalten der 24-Sekunden-Uhr stets merken, welche Zeit zuletzt angezeigt wurde.

Das erleichtert eventuelle Korrekturen bei möglichen Irrtümern oder entsprechenden Anweisungen von Schiedsrichtern oder Kommissaren.

Vorgehensweise bei noch nicht vorhandener Umschaltmöglichkeit auf „14“ (1)

Ist die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zu setzen und die direkte Möglichkeit „per Knopfdruck“ ist nicht gegeben, startet der 24-Sekunden-Zeitnehmer seine Uhr bei 24 und stoppt sie bei 14 Sekunden; erst dann übergibt der Schiedsrichter den Ball zum Einwurf.

Vorgehensweise bei noch nicht vorhandener Umschaltmöglichkeit auf „14“ (2)

Beginnt der Zeitnehmer diese Prozedur baldmöglichst nach dem Schiedsrichterpfiff, dem ja noch die Anzeige zum Kampfgericht folgt, kann er dadurch die Wartezeit von maximal zehn Sekunden deutlich verkürzen.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 1)

Situation. Offensivfoul gegen Angreifer A4 in seinem Vorfeld in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels. Vor ihrem Einwurf nimmt Mannschaft B eine Auszeit, weshalb der Einwurfort an die Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft B zu verlegen ist.

Regelung. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, da Mannschaft B mit dem Einwurf eine neue Ballkontrolle erlangt.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 2)

Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als gegen Trainer B ein technisches Foul gepfiffen wird.

Regelung. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, da Freiwürfe zu werfen sind.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 3)

Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist A4 in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als gegen ihn (A4) und B4 ein Doppelfoul gepfiffen wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit, weshalb der Einwurfort ins Vorfeld (Einwurfmarkierung) zu verlegen ist.

Regelung. Auf der 24-Sekunden-Uhr bleibt die Restzeit (zwischen 1 und 24 Sekunden).

24-Sekunden-Regel (Beispiel 4)

Situation. Mannschaft A ist in Ballkontrolle, als gegen B4 ein Foul gepfiffen wird (3. Mannschaftsfoul).

Regelung. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld, gibt es neue 24-Sekunden. Bei einem Einwurf im Vorfeld - auch bei Verlegung ins Vorfeld nach Auszeit A in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels - bleibt die angezeigte Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr, falls diese 14 Sekunden oder mehr beträgt, bzw. gibt es neue 14 Sekunden, falls die Restzeit geringer als 14 Sekunden ist.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 5)

Situation. Mannschaft A in Ballkontrolle hat Schwierigkeiten, gegen die Ganzfeldpresse der Mannschaft B den Ball ins Vorfeld zu bringen, als die Spieluhr ausfällt.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 5)

Regelung. Grundsätzlich steht Mannschaft A eine neue 24-Sekunden-Periode zu, da sie den technischen Defekt nicht zu verantworten hat. Dies wäre aber ein Nachteil für die verteidigende Mannschaft, so dass nicht nur die 24-Sekunden-Uhr, sondern auch die Acht-Sekunden-Zählung der Schiedsrichter für das Erreichen des Vorfelds mit der jeweiligen Restzeit gestartet werden.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 6)

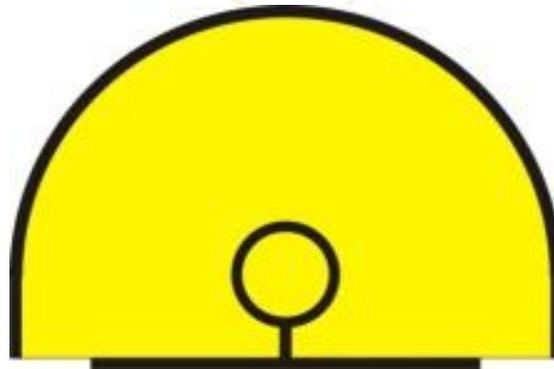
Situation. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung wird Angreifer A4 in seinem Rückfeld gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Vor dem Einwurf nimmt Trainer A eine Auszeit.

24-Sekunden-Regel (Beispiel 6)

Regelung. Nach der Auszeit wirft Mannschaft A in ihrem Vorfeld ein. Die 24-Sekunden-Uhr wird mit der verbliebenen Restzeit gestartet oder mit neuen 14 Sekunden, falls die Restzeit kleiner als 14 Sekunden ist. Der letztgenannte Fall kann auftreten, wenn Mannschaft A bereits im Vorfeld war, der Ball aber – ohne Verlust der Ballkontrolle A - von Mannschaft B wieder ins Rückfeld A getippt wurde (neue acht Sekunden für Mannschaft A).

Teil 2

Die No-charge-Halbkreisregel



No-charge-Halbkreisregel (1)

Absicht der No-charge-Halbkreisregel ist, zu verhindern, dass ein Verteidiger dafür belohnt wird, eine Position direkt unter seinem eigenen Korb nur aus dem Grund einzunehmen, um ein Charging-Foul gegen einen zum Korb ziehenden Angreifer zu verursachen.

No-charge-Halbkreisregel (2)

Die Anwendung dieser Regel führt zu einem No-call, obwohl es zu einem Kontakt zwischen Angreifer und Verteidiger kommt.

No-charge-Halbkreisregel (3)

Die No-charge-Halbkreisregel kann nur angewendet werden, wenn

- der Verteidiger beide Füße innerhalb des Halbkreisbereichs hat. Die Halbkreislinie gehört nicht zum Halbkreisbereich.**
- der Angreifer über die Halbkreislinie zum Korb zieht und, während er sich in der Luft befindet, den Ball auf den Korb wirft oder passt.**

No-charge-Halbkreisregel (4)

Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet und alle Kontakte werden nach den normalen Kriterien beurteilt, wie z. B. nach dem Zylinder- oder Charge/Block-Prinzip:

- In allen Situationen außerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs, einschließlich der, die zwischen der Endlinie und dem No-charge-Halbkreisbereich entstehen.**

No-charge-Halbkreisregel (5)

- **In allen Reboundsituationen, wenn der Ball nach einem Korbwurf vom Ring abprallt und es zu einem Kontakt kommt.**
- **Bei jeglichem regelwidrigen Gebrauch der Hände, Arme, Beine oder Körper sowohl eines Angreifers als auch eines Verteidigers.**

No-charge-Halbkreisregel (6)

Vorgehensweise bei noch nicht vorhandener Spielfeld-Markierung:

Die No Charge-Halbkreisregel gilt auch in diesem Fall, wobei die Einschätzung, wo die fehlende Markierung zu sein hätte, eine Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters ist.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 1)

Situation. A4 beginnt seinen Sprungwurf außerhalb des Halbkreisbereichs und bewegt sich in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 1)

Regelung. Legale Aktion von A4 aufgrund der No-charge-Halbkreisregel. Ein Foul ist weder gegen A4 noch gegen B4 zu verhängen, sofern keiner von beiden seine Hände, Arme, Beine oder den Körper regelwidrig einsetzt.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 2)

Situation. A4 dribbelt in den Halbkreisbereich und bewegt sich in B4 hinein, der sich in legaler Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. Dies ist ein Offensivfoul von A4. Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht auf einen Dribbler anzuwenden.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 3)

Situation. A4 dribbelt entlang der Endlinie und springt, als er den Bereich hinter dem Spielbrett erreicht hat, schräg oder rückwärts in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 3)

Regelung. Gegen A4 wird ein Charging-Foul verhängt. Die No-charge-Halbkreisregel kann nicht angewendet werden, da A4 von der „offenen Seite“ des Halbkreises direkt hinter dem Spielbrett in den Halbkreisbereich eingedrungen ist, also von der Seite des Halbkreisbereichs, der nicht mit einer Linie auf den Boden markiert ist.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 4)

Situation. Nach einem Korbwurf von A4 prallt der Ball vom Ring ab. A5 springt zum Rebound hoch, fängt den Ball und springt dann in B4 hinein, der sich in einer legalen Verteidigungsposition innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. Charging-Foul von A5.
Die No-charge-Halbkreisregel ist beim Rebound nicht anzuwenden.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 5)

Situation. A4 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er den Ball zu A5, der hinter ihm gefolgt ist. A4 springt in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreis-bereichs befindet. Dadurch hat A5 mit dem Ball in seinen Händen freie Bahn zum Korbleger.

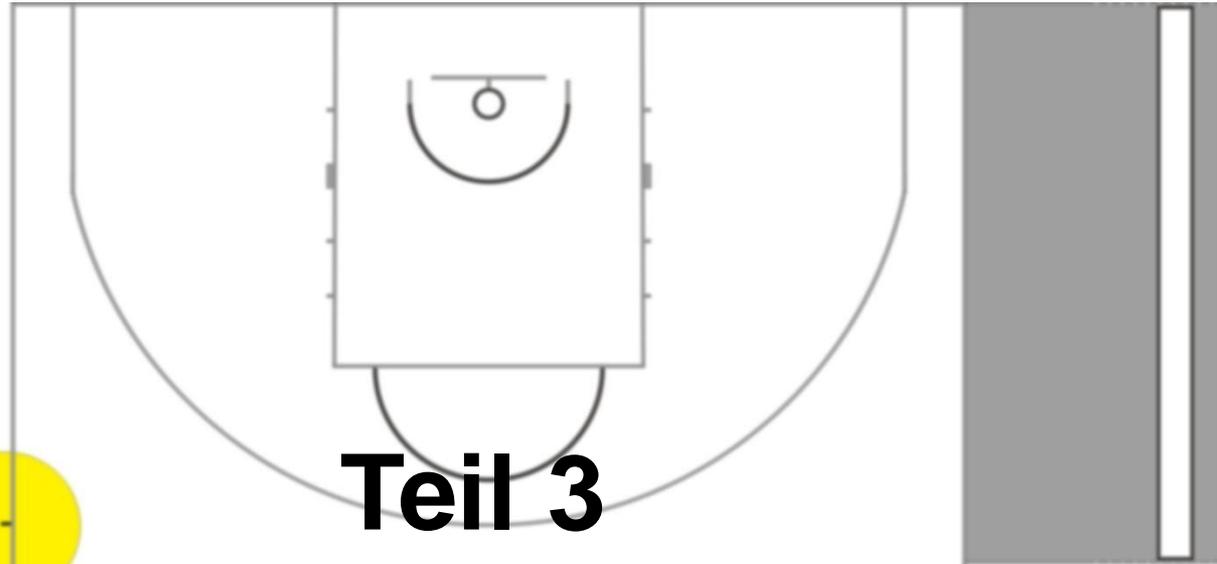
No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 5)

Regelung. Charging-Foul von A4.
Die No-charge-Halbkreisregel ist nicht anzuwenden, weil A4 mit seinem Körper illegal den Weg für A5 zum Korb frei macht.

No-charge-Halbkreisregel (Beispiel 6)

Situation. A4 zieht zum Korb und springt zum Korbwurf hoch. Anstatt zu werfen passt er den Ball zu A5, der in der Ecke des Spielfelds steht. A4 springt in B4 hinein, der sich innerhalb des Halbkreisbereichs befindet.

Regelung. Legale Aktion von A4, die No-charge-Halbkreisregel ist anzuwenden.



Teil 3

**Verlegung des Einwurforts
in den letzten zwei Minuten
des vierten Viertels
oder einer Verlängerung**

Verlegung des Einwurforts (1)

Regel: Nimmt in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung die Mannschaft eine Auszeit, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, wird der Einwurfort an die Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft verlegt.

Verlegung des Einwurforts (2)

Kommentare:

- Die Mannschaft kann mit einer Auszeit bewirken, dass der Einwurf näher zum gegnerischen Korb verlegt wird.
- Bei dieser Regel gibt es kein Wahlrecht, d. h. nach einer Auszeit der einwerfenden Mannschaft muss der Einwurf ins Vorfeld verlegt werden.

Verlegung des Einwurforts (3)

- **Die Regel ist anzuwenden unabhängig davon, ob die gegnerische Mannschaft in derselben Phase des toten Balls vor dem Einwurf Spielerwechsel durchführt und/oder ebenfalls eine Auszeit nimmt.**

Verlegung des Einwurforts (4)

- **Die Regel ist nicht anzuwenden auf einen Einwurf von der verlängerten Mittellinie nach einem technischen oder unsportlichen Foul oder nach einer Gewalttätigkeit gemäß Art. 39 der Regeln. Dieser Einwurf wird nicht ins Vorfeld verlegt.**

Verlegung des Einwurforts (5)

Vorgehensweise bei noch nicht vorhandener Einwurfmarkierung:

Der Einwurfort ist in Höhe des Scheitelpunkts der Drei-Punkte-Linie an der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 1)

Situation. Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 seit sechs Sekunden in seinem Rückfeld, als

- a) B4 den Ball ins Aus tippt.
- b) B4 den Dribbler A4 foul
(3. Mannschaftsfoul B)

Mannschaft A nimmt nun eine
Auszeit.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 1)

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft A von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft A.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 2)

Situation. In der letzten Minute des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Rückfeld, als ein Gegenspieler den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus schlägt. Anschließend

- nimmt Mannschaft B eine Auszeit.
- nimmt Mannschaft A eine Auszeit.
- nimmt zunächst Mannschaft B und dann Mannschaft A eine Auszeit (oder umgekehrt).

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 2)

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft A

- a) nächst der Stelle des Ausballs, also in Höhe der Freiwurflinie.
- b), c) von der Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft A.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 3)

Situation. In der letzten Minute des vierten Viertels erhält A4 zwei Freiwürfe. Beim zweiten Freiwurf begeht A4 eine Regelübertretung, indem er beim Freiwurf über die Freiwurflinie tritt. Danach nimmt Mannschaft B eine Auszeit.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 3)

Regelung. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Einwurf für Mannschaft B von der Einwurfmarkierung gegenüber dem Anschreibertisch im Vorfeld der Mannschaft B.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 4)

Situation. In der letzten Minute der Verlängerung erhält Mannschaft A zwei Freiwürfe, der letzte Freiwurf ist erfolgreich. Unmittelbar vor den Freiwürfen nahm Mannschaft B eine Auszeit.

Verlegung des Einwurforts (Beispiel 4)

Regelung. Nach dem zweiten erfolgreichen Freiwurf wirft Mannschaft B von ihrer Endlinie ein. Der Einwurf wird nicht ins Vorfeld verlegt, da die Auszeit nicht vor dem Einwurf, sondern bereits vor den Freiwürfen genommen wurde.

Teil 4

Neue FIBA-Regeln 2012



Neue FIBA-Regeln 2012 (1)

Art. 4 Spielkleidung (weitere Ausrüstung)

Unter „Folgendes ist erlaubt:“ wurde der Absatz „Unterkleidung, die länger ist als die Shorts“ gestrichen, d. h. sichtbare Unterkleidung ist nicht mehr erlaubt.

Anmerkung: Alles, was nicht aufgelistet ist, ist nicht erlaubt.

Neue FIBA-Regeln 2012 (2)

Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer

- **Während des Spiels dürfen entweder der Trainer oder der Trainer-Assistent stehen, aber nicht beide gleichzeitig. (...)**
- **Der Trainer-Assistent darf sich nicht an die Schiedsrichter wenden.**

Neue FIBA-Regeln 2012 (3)

Art. 9 Beginn und Ende eines Spielviertels oder des Spiels

(...) Sind die Spielbretter mit einer umrandenden Beleuchtung ausgestattet, entscheidet deren Aufleuchten über das Ende eines Viertels oder einer Verlängerung und nicht das akustische Signal der Spieluhr.

Neue FIBA-Regeln 2012 (4)

Definition der „letzten zwei Minuten“ (Art. 17, 18, 19 und 49)

Der Begriff „letzte zwei Minuten (des vierten Viertels oder einer Verlängerung)“ wurde präzisiert, es heißt nun „zeigt die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger an“.



Fragen?