

Offizielle Basketball–Regeln 2017 Auszug der wesentlichen Änderungen

Art. 4 Mannschaften

4.3 Spielkleidung

4.3.1 Die Spielkleidung einer Mannschaft besteht aus

- einheitlichen Trikots, deren dominierende Farbe auf Vorder- und Rückseite gleich sein muss. Haben die Trikots Ärmel, müssen diese oberhalb des Ellbogens enden. Langärmelige Trikots sind nicht zulässig.

Alle Spieler müssen ihre Trikots in die Shorts stecken. Eine Spielkleidung aus Trikot und Shorts als „Einteiler“ ist zulässig.

- einheitlichen Shorts derselben dominierenden Farbe auf Vorder- und Rückseite wie beim Trikot. Die Shorts müssen oberhalb der Knie enden.
- Socken, deren dominierende Farbe für alle Spieler einer Mannschaft gleich sein muss. Die Socken müssen sichtbar sein.

4.3.2 Das Trikot jedes Mannschaftsmitglieds muss auf der Vorder- und Rückseite mit gut lesbaren einfarbigen Zahlen nummeriert sein, Die Zahlen müssen sich von der Farbe des Trikots deutlich abheben.

Die Zahlen müssen gut sichtbar sein und

- auf der Rückseite mindestens 20 cm hoch sein,
- auf der Vorderseite mindestens 10 cm hoch sein,
- eine Breite von mindestens 2 cm haben.
- Die Mannschaften müssen die Nummern 0 und 00 sowie von 1 bis 99 verwenden.
- Innerhalb einer Mannschaft darf jede Nummer nur einmal vorkommen.
- Werbung oder Logos müssen mindestens 5 cm Abstand zu den Nummern haben.

4.3.3 Jede Mannschaft muss mindestens zwei Sätze Trikots zur Verfügung haben, und

- die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) muss hellfarbige Trikots (vorzugsweise Weiß) tragen.
- die im Spielplan an zweiter Stelle genannte Mannschaft (Gastmannschaft) muss dunkelfarbige Trikots tragen.
- beide Mannschaften dürfen sich über eine umgekehrte Farbzuordnung einigen.

4.4 Weitere Ausrüstung

4.4.1 Jeder von Spielern getragene Ausrüstungsgegenstand muss für das Basketballspiel geeignet sein. Nicht zulässig ist alles, was dazu dienen soll, Körpergröße oder Reichweite eines Spielers zu erhöhen oder irgendwie sonst einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

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

- Folgendes ist nicht erlaubt:
 - Schutzvorrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, flexiblem Kunststoff, Metall oder irgendeinem anderen harten Werkstoff für Finger, Hände, Armgelenke, Ellbogen oder Unterarm, selbst wenn sie mit weicher Polsterung abgedeckt sind.
 - Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
 - Haarschmuck und Schmuckgegenstände.
- Folgendes ist erlaubt:
 - Schutzvorrichtungen für Schulter, Oberarm, Ober- oder Unterschenkel, sofern das Material ausreichend gepolstert ist.
 - Kompressions-Armmanschetten der gleichen dominierenden Farbe wie das Trikot, sowie in schwarz oder weiß. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.
 - Kompressions-Strümpfe der gleichen dominierenden Farbe wie die Shorts, sowie in schwarz oder weiß. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.

Schiedsrichterreferat

- Kopfbedeckungen der gleichen dominierenden Farbe wie das Trikot, sowie in schwarz oder weiß. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein. Die Kopfbedeckung darf das Gesicht nicht ganz oder teilweise (Augen, Nase, Lippen usw.) bedecken und darf weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen. Die Kopfbedeckung darf weder um das Gesicht herum noch im Nacken Öffnungen oder verschließbare Bestandteile enthalten noch solche, die von der Kopfbedeckung abstehen.
 - Knieschützer, sofern sie gut abgedeckt sind.
 - Schutzmaske für eine verletzte Nase, auch aus hartem Material.
 - Farbloser, durchsichtiger Zahnschutz.
 - Brille, sofern sie für andere Spieler keine Gefährdung darstellt.
 - Bänder am Handgelenk aus textilem Material maximaler Breite von 10 cm und der gleichen dominierenden Farbe wie das Trikot, sowie in schwarz oder weiß. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.
 - Klebebänder für Arme, Schultern, Beine, usw. der gleichen dominierenden Farbe wie das Trikot, sowie in schwarz oder weiß. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.
 - Schutz für Fußgelenke in schwarz, weiß oder transparent. Die Farbe muss bei allen Spielern einer Mannschaft gleich sein.
- 4.4.3 Während des Spiels dürfen Spieler Schuhe in jeder Farbkombination tragen, die aber für beide Schuhe gleich sein muss. Schuhe mit Blinklicht, reflektierendem Material oder sonstigen Verzierungen sind nicht zulässig.
- 4.4.4 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.
- 4.4.5 Andere Ausrüstungsgegenstände, die nicht in dieser Regel aufgeführt sind, müssen von der Technischen Kommission der FIBA zugelassen werden.

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

- 15.1.3 Die **kontinuierliche Bewegung** bei einem Korbwurf
- **beginnt**, wenn der Ball in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und die normalerweise nach oben gehende Korbwurfaktion begonnen hat.
 - kann Bewegungen des Arms oder der Arme und/oder des Körpers mit einschließen, die der Spieler bei seinem Korbwurf macht.
 - **endet**, wenn der Ball die Hände des Spielers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt.
 - Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion gefoult und passt den Ball nach dem Foul, gilt seine Bewegung nicht mehr als Korbwurfaktion.

Art. 25 Schrittfehler

25.1 Definition

- 25.1.1 **Schrittfehler** ist die regelwidrige Bewegung eines Spielers mit einem Fuß oder beiden Füßen in beliebiger Richtung über die Beschränkungen dieses Artikels hinaus, wenn er dabei gleichzeitig einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält.
- 25.1.2 Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält, macht einen Sternschritt, wenn er ein- oder mehrmals mit demselben Fuß in beliebiger Richtung Schritte macht, während der andere Fuß, genannt Standfuß, an seiner Berührungsstelle auf dem Boden bleibt.

25.2 Regel

- 25.2.1 Für einen Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld fängt, wird sein Standfuß folgendermaßen festgelegt:
- Für einen Spieler, der den Ball fängt, während er mit beiden Füßen am Boden steht, gilt:
 - Sobald ein Fuß angehoben wird, wird der andere Fuß zum Standfuß.

Schiedsrichterreferat

- Bei Beginn eines Dribblings darf der Standfuß nicht angehoben werden, bevor der Ball seine Hände verlassen hat.
 - Bei einem Zuspiel oder Korbwurf darf der Spieler mit dem Standfuß abspringen, aber kein Fuß darf wieder am Boden sein, bevor der Ball seine Hände verlassen hat.
 - Ein Spieler, der den Ball fängt, während er in Bewegung ist oder sein Dribbling beendet, darf zwei Schritte machen, um zu einem Stopp zu kommen, um zu passen oder auf den Korb zu werfen.
 - Erhält er den Ball und will ein Dribbling beginnen, muss der Ball vor seinem zweiten Schritt seine Hand verlassen haben.
 - Der erste Schritt findet statt, sobald ein Fuß oder beide Füße den Boden berühren nachdem er Ballkontrolle erlangt hat.
 - Der zweite Schritt nach dem ersten findet statt, sobald der andere Fuß oder beide Füße gleichzeitig den Boden berühren.
 - Kommt der Spieler bei seinem ersten Schritt zum Stopp und hat dabei beide Füße am Boden oder beide Füße berühren gleichzeitig den Boden, darf er einen Sternschritt machen und dabei seinen Standfuß frei wählen. Springt er dann mit beiden Füßen ab, muss der Ball seine Hände verlassen haben, bevor er wieder den Boden berührt.
 - Landet der Spieler zu seinem ersten Schritt auf einem Fuß, ist dies sein Standfuß.
 - Springt der Spieler bei seinem ersten Schritt mit einem Fuß ab, darf er für seinen zweiten Schritt mit beiden Füßen gleichzeitig landen. Danach darf er mit keinem Fuß einen Sternschritt machen. Hebt er einen oder beide Füße vom Boden ab, darf kein Fuß wieder aufgesetzt werden, bevor der Ball die Hände des Spielers verlassen hat.
 - Sind beide Füße über dem Boden und der Spieler landet gleichzeitig mit beiden Füßen, wird, sobald ein Fuß angehoben wird, der andere zum Standfuß.
 - Beendet ein Spieler sein Dribbling oder erlangt die Ballkontrolle, darf er den Boden nicht nacheinander mit dem selben Fuß oder beiden Füßen gleichzeitig berühren.
- 25.2.2 Ein Spieler fällt, liegt oder sitzt auf dem Boden
- Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball fällt und über den Boden rutscht, oder die Ballkontrolle erlangt, während er auf dem Boden liegt oder sitzt.
 - Es ist eine Regelübertretung, wenn der Spieler mit Ball anschließend über den Boden rollt oder versucht aufzustehen.

Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

33.16 Ein Foul vortäuschen (Fake a foul)

Dies ist jegliche Aktion eines Spielers, die entweder vortäuschen soll, gefoult worden zu sein, oder durch übertriebene theatralische Bewegungen diesen Eindruck erzielen soll, um daraus einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Art. 36 Technisches Foul

36.3 Definition

36.3.1 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.
- Respektloser Umgang mit Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder Personen des Mannschaftsbankbereichs.
- Respektloses Anreden von Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder gegnerischen Spielern.
- Gebrauch von Ausdrücken oder Gesten, die geeignet sind, Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
- Einen Gegenspieler durch höhnische oder aufstachelnde Gesten oder Worte zu provozieren.
- Die Sicht eines Gegenspielers mit den Händen in der Nähe seiner Augen zu behindern.
- Übertriebenes Schwingen der Ellbogen.
- Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls, nachdem er durch den Korb gegangen ist, oder durch Verhindern der sofortigen Ausführung eines Einwurfs.

Schiedsrichterreferat

- Ein Foul vorzutäuschen.
 - Sich mit seinem ganzen Gewicht am Ring festhalten, es sei denn ein Spieler hält sich nach Meinung des Schiedsrichters deshalb nach einem Dunking kurzzeitig am Ring fest, um dadurch sich oder einen anderen Spieler vor Verletzung zu schützen.
 - Goaltending durch einen Verteidiger bei einem letzten oder einzigen Freiwurf. Die angreifende Mannschaft erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das technische Foul gegen den Verteidiger.
- 36.3.2 Ein technisches Foul gegen Personen des Mannschaftsbankbereichs ist ein Foul wegen respektlosen Anredens oder Anfassens eines Schiedsrichters, Kommissars, Kampfrichters oder gegnerischen Spielers oder wegen eines Vergehens in Verfahrens- oder administrativen Angelegenheiten.
- 36.3.3 Ein Spieler wird bis zum Spielende disqualifiziert, wenn gegen ihn zwei technische Fouls oder zwei unsportliche Fouls oder ein technisches und ein unsportliches Foul verhängt wurden.
- 36.3.4 Ein Trainer wird bis zum Spielende disqualifiziert, wenn gegen ihn
- zwei technische Fouls („C“) wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens verhängt wurden.
 - drei technische Fouls (entweder drei „B“ oder eines davon ein „C“) wegen unsportlichen Verhaltens anderer Personen seines Mannschaftsbankbereichs verhängt wurden.
- 36.3.5 Wird ein Spieler oder ein Trainer gemäß Art. 36.3.3 oder Art. 0 disqualifiziert, ist das zur Disqualifikation führende technische Foul das einzige, welches bestraft wird. Für die Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

Art. 37 Unsportliches Foul

37.1 Definition

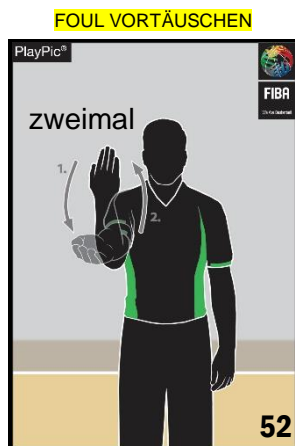
- 37.1.1 Ein unsportliches Foul ist ein Foul eines Spielers, das Kontakt mit einem Gegenspieler einschließt und von einem Schiedsrichter wie folgt beurteilt wird:
- Keinerlei legitimer Versuch, unmittelbar den Ball entsprechend Inhalt und Absicht der Regeln zu spielen.
 - Ein übertrieben harter Kontakt durch einen Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen oder einen Gegenspieler zu stören.
 - Ein an sich unnötiger Kontakt durch einen Verteidiger an einem Gegenspieler mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff zu stoppen. Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.
 - Ein Kontakt durch einen Verteidiger von hinten oder seitlich an einem Gegenspieler mit dem Ziel, die gegnerische Mannschaft bei deren Gegenangriff zu stoppen, während sich kein Verteidiger zwischen diesem Angreifer und dem Korb befindet. Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.
 - Ein Kontakt eines Verteidigers an einem Gegenspieler auf dem Spielfeld während der letzten zwei Spielminuten im 4. Viertel und jeder Verlängerung, wenn sich der Ball bei einem Einwurf außerhalb des Spielfelds noch in den Händen des Schiedsrichters befindet oder dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 37.1.2 Der Schiedsrichter muss unsportliche Fouls während des ganzen Spiels nach gleichen Maßstäben beurteilen und hat nur die Aktion des Spielers zu beurteilen.
- 37.2.3 Ein Spieler wird bis zum Spielende disqualifiziert, wenn gegen ihn zwei unsportliche Fouls oder zwei technische Fouls oder ein technisches und ein unsportliches Foul verhängt wurden.

Art. 48 Pflichten des Anschreibers und des Anschreiber-Assistenten

- 48.1 Dem **Anschreiber** steht ein Anschreibebogen zur Verfügung, in den er folgendes einträgt:
- Die gegen jeden Spieler verhängten Fouls. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn gegen einen Spieler fünf Fouls verhängt worden sind. Er trägt die gegen jeden Trainer verhängten Fouls ein und muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Trainer disqualifiziert werden muss. In gleicher Weise muss er sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Spieler sein zweites technisches oder unsportliches Foul oder ein technisches und ein unsportliches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.

Schiedsrichterreferat

A - SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN



Unterarm zweimal absenken und anheben (oben beginnend)



Kreisbewegung der Hand (Zeigefinger waagrecht ausgestreckt)

B - ANSCHREIBEBOGEN

B.4 Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn muss jeder Trainer

A.4.1 bestätigen, dass die Namen und dazugehörigen Nummern seiner Mannschaftsmitglieder korrekt eingetragen sind.

A.4.1 die Namen des Trainers und Trainer-Assistenten bestätigen. Ist kein Trainer anwesend, übernimmt der Kapitän die Aufgaben des Trainers und hinter seinem Namen wird ein (CAP) eingetragen.

Trainer	KING, H. (CAP)			
Trainer-Assistent				

B.8 Fouls

B.8.3.6 Ein technisches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein unsportliches Foul verhängt wurde, oder ein unsportliches Foul gegen einen Spieler, gegen den bereits zuvor ein technisches Foul verhängt wurde, wird ebenfalls mit einem „U“ bzw. „T“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ in das nächstfolgende Kästchen.

B.8.3.11 Beispiele für disqualifizierende Fouls gegen Personen des Mannschaftsbankbereichs:

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

und

Trainer	LOOR, A.			B ₂	
Trainer-Assistent	MONTA, B.				

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer-Assistenten wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	LOOR, A.			B ₂	
Trainer-Assistent	MONTA, B.			D	

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler nach seinem 5. Foul wird folgendermaßen eingetragen:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Schiedsrichterreferat

und

Trainer	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Trainer-Assistent	<i>MONTA, B.</i>			

B.8.3.12 Beispiele für disqualifizierende Fouls nach einer Gewalttätigkeit:

Disqualifizierende Fouls gegen Personen des Mannschaftsbankbereichs, weil sie den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben (Art. 39), werden wie nachstehend eingetragen. In alle verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein „F“ eingetragen.

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Trainer	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Trainer-Assistent	<i>MONTA, B.</i>			

Falls nur der Trainer-Assistent disqualifiziert wird:

Trainer	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Trainer-Assistent	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Falls sowohl der Trainer als auch der Trainer-Assistent disqualifiziert werden:

Trainer	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Trainer-Assistent	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Falls der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen hat, wird ein „F“ in alle verbleibenden Foulkästchen eingetragen:

<i>003</i>	<i>SMITH, E.</i>	<i>9</i>	<i>⊗</i>	<i>P₂</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

Falls es sich um das 5. Foul des Ersatzspielers handelt, wird ein „F“ in das letzte Foulkästchen eingetragen.

<i>002</i>	<i>JONES, M.</i>	<i>8</i>	<i>⊗</i>	<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Hat der ausgeschlossene Spieler bereits zuvor das 5. Foul begangen, wird ein großes „F“ in den Raum rechts neben dem letzten Foul eingetragen:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>25</i>	<i>⊗</i>	<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₂</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>
------------	-----------------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Zusätzlich zu den oben genannten Beispielen mit den Spielern Smith, Jones und Rush, oder nach der Disqualifikation eines Mannschaftsbegleiters, wird ein technisches Foul bei dem Trainer eingetragen:

Trainer	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Trainer-Assistent	<i>MONTA, B.</i>			

Anmerkung: Technische oder disqualifizierende Fouls gemäß Art. 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

B.0.1 Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Alle Korrekturen werden vom 1. Schiedsrichter abgezeichnet. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.