

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

F I B A



Offizielle Basketball-Regeln 2020

Gültig ab 1. Oktober 2020

**Beiblatt zu den Offiziellen Basketball-Regeln 2018
mit den relevanten Änderungen zu den
Basketball-Regeln 2018 der FIBA und dem DBB-Regelheft 2018**

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache

© **Copyright 2020**

by Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.

Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

Dr. Norbert Esser, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes

Albert Schencking, Arbeitsgruppe Regeln des Deutschen Basketball-Bundes



Diese Unterlage gibt zusammen mit dem DBB-Regelheft 2018 die Offiziellen Basketball-Regeln 2020 der FIBA wieder, beschlossen vom FIBA Central Board am 27. März 2020.

Für die nachfolgend ausgewählten Textstellen gilt:

- Alle Änderungen gegenüber 2018 sind **gelb** unterlegt.
- Ist ein Kapitel oder Unterkapitel vollständig angegeben, ist auch die Artikelnummer **(15.1.1)** gelb gefärbt.
- Ist bei einer Aufzählung im Regeltext nur ein Teil der Punkte aufgeführt, ist hinter dem Aufzählungspunkt dessen Nummer in der Aufzählungsliste angegeben: • **(4)**

Auch im Anhang „Technische Ausrüstung“ gibt es Änderungen, die aber ausschließlich für Hersteller und Internationale Spiele von Bedeutung sind. Wir verweisen hier bis auf Weiteres auf das aktuelle englische Original „Official Basketball Rules 2020 – Basketball Equipment - v1.0“.

Art. 5 Verletzung und Unterstützung eines Spielers

5.3 Kann der verletzte Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb von ca. 15 Sekunden weiterspielen oder wird behandelt oder ein Spieler erhält jegliche Art von Unterstützung durch seinen Trainer, seine Trainer-Assistenten, Mannschaftsmitglieder oder Mannschaftsbegleiter, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seine Mannschaft müsste das Spiel mit weniger als fünf Spielern auf dem Spielfeld fortsetzen.

Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

8.8 Wird während einer Spielpause ein Foul begangen, werden eventuelle Freiwürfe vor Beginn des nächsten Spielabschnitts ausgeführt.

Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15.1.1 Ein Korbwurf oder Freiwurf liegt vor, wenn der Ball in den Händen gehalten wird und anschließend in Richtung des gegnerischen Korbs geworfen wird.

Ein Tipp als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen in Richtung des gegnerischen Korbs getippt wird.

Ein Dunking als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen kraftvoll von oben in den gegnerischen Korb geworfen wird.

Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb oder bei anderen Würfen aus der Bewegung ist eine Aktion eines Spielers, der dabei oder zum Ende seines Dribblings den Ball aufnimmt und dann seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.

15.1.2 Die Korbwurfaktion aus dem Stand oder im Sprung

- beginnt, wenn der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters damit beginnt, den Ball nach oben in Richtung des gegnerischen Korbs zu bewegen.
- endet, wenn der Ball die Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder am Boden sind.

15.1.3 Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen oder sonstigen Bewegung

- beginnt, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler nach Meinung des Schiedsrichters die Korbwurfbewegung beginnt, die einem Wurf auf den Korb vorangeht.
- (entfällt)
- endet, wenn der Ball die Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder am Boden sind.

15.1.4 Die Bewertung, ob es sich um eine Korbwurfbewegung handelt, ist nicht abhängig von der Anzahl der legalen Schritte.

15.1.5 Es gilt auch als Korbwurf, wenn ein Spieler zwar werfen möchte, aber von einem Gegenspieler an den Armen gehalten und dadurch am Werfen gehindert wird. In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand oder Hände des Spielers verlässt.

15.1.6 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion gefoult und passt den Ball nach dem Foul, gilt seine Bewegung nicht mehr als Korbwurfaktion.

Art. 19 Spielerwechsel

19.2.6 Wird ein Spieler behandelt oder erhält Unterstützung, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, seiner Mannschaft würden weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld verbleiben.

Art. 31 Goaltending und Stören des Balls

31.2.4 **Stören des Balls** liegt vor, wenn

- (6) ein Spieler den Korb greift und den Ball spielt.

Art. 33 Kontakt (Grundsätze)

33.1 Zylinderprinzip

Das Zylinderprinzip wird als Raum innerhalb eines gedachten Zylinders definiert, der von einem Spieler auf dem Spielfeld eingenommen wird. Die Größe des Zylinders und der Abstand zwischen den Füßen des Spielers muss im Verhältnis zu seiner Körpergröße stehen und schließt den Raum über dem Spieler mit ein. Die Grenzen des Zylinders für einen Verteidiger oder einen Angreifer ohne Ball bilden

- nach vorne die Handflächen,
- nach hinten das Gesäß, und
- nach den Seiten die Außenseiten seiner Arme und Beine.

Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als die Füße und Knie vorgestreckt werden, wobei die Arme an den Ellbogen so abgewinkelt sein müssen, dass Unterarme und Hände wie bei einer legalen Verteidigungs-Position gehalten werden.

Der Verteidiger darf sich nicht in den Zylinder des Angreifers mit Ball hineinbewegen und einen regelwidrigen Kontakt verursachen, wenn der Angreifer innerhalb seines Zylinders normale Basketballbewegungen macht. Die Grenzen des Zylinders für einen Angreifer mit Ball bilden

- nach vorne die Füße bei gebeugten Knien und Armen, während er den Ball in Hüfthöhe oder höher hält,
- nach hinten das Gesäß, und
- nach den Seiten die Außenseiten seiner Ellbogen und Beine.

Dem Angreifer mit Ball muss genügend Platz gelassen werden, wenn er innerhalb seines Zylinders normale Basketballbewegungen macht. Dazu gehören der Beginn eines Dribblings, Sternschritte, werfen und passen.

Der Angreifer darf seine Beine und Arme nicht außerhalb seines Zylinders bewegen und dadurch regelwidrigen Kontakt mit dem Verteidiger verursachen, um sich zusätzlichen Raum zu verschaffen.

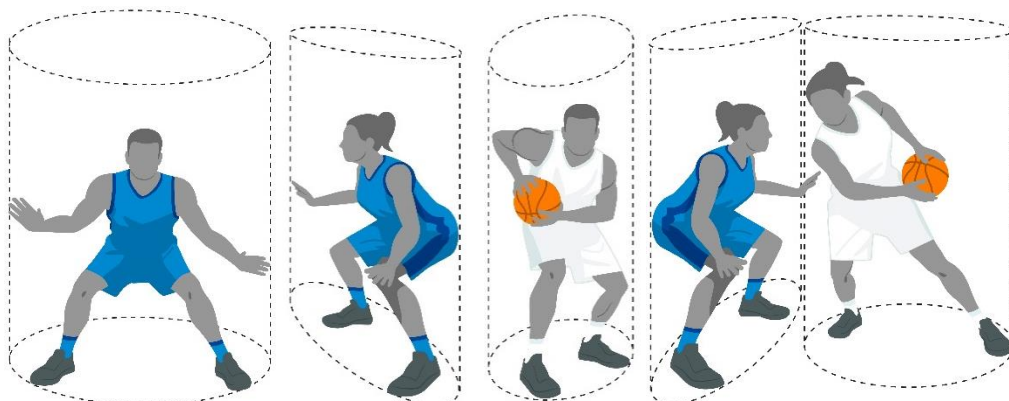


Bild 5 Zylinderprinzip

Art. 35 Doppelfoul

35.1.1 Ein Doppelfoul ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd gleichzeitig persönliche oder Unsportliche/Disqualifizierende Fouls aneinander begehen.

35.1.2 Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit zwei Fouls als Doppelfoul gelten:

- (4) Beide Fouls sind entweder zwei persönliche oder eine Kombination von Unsportlichen und Disqualifizierenden Fouls.

35.2 Strafe

Gegen beide Spieler wird je ein persönliches oder Unsportliches/Disqualifizierendes Foul verhängt. Es werden keine Freiwürfe gegeben ...

Art. 37 Unsportliches Foul

37.1.1 Ein Unsportliches Foul ist ein Kontakt eines Spielers, der von einem Schiedsrichter wie folgt beurteilt wird:

- (1) Kontakt mit einem Gegenspieler, ohne dabei legitim zu versuchen, den Ball unmittelbar und gemäß Inhalt und Absicht der Regeln zu spielen.
- (4) Ein regelwidriger Kontakt durch einen Spieler von hinten oder seitlich an einem Gegenspieler, der zum gegnerischen Korb zieht, während sich kein anderer Spieler zwischen dem zum Korb ziehenden Spieler, dem Ball und dem gegnerischen Korb befindet. Dies gilt solange, bis der Angreifer seine Korbwurfaktion beginnt.

Art. 39 Gewalttätigkeit

39.3.2 Werden gemäß diesem Artikel Personen beider Mannschaften disqualifiziert und liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

Wenn etwa gleichzeitig mit der Unterbrechung des Spiels wegen einer Gewalttätigkeit

- (2) eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft Einwurf nächst der Stelle, wo der Ball war, als die Gewalttätigkeit begann.

Art. 44 Korrigierbare Fehler

44.2.5 Wurde ein Fehler bemerkt, der noch korrigierbar ist, gilt:

- (2) Wurde der Spieler wegen Verletzung oder Unterstützung, Disqualifikation oder seines fünften Fouls ausgewechselt, muss der für ihn eingewechselte Spieler an der Korrektur des Fehlers teilnehmen.

44.3.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt: Der Freiwurf oder die Freiwürfe und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist, sind ersatzlos zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zum Einwurf von der Seitenlinie in Höhe der Freiwurflinie, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen oder das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt. In diesem Fall wird das Spiel in Höhe der Stelle wieder aufgenommen, an der es zur Korrektur unterbrochen wurde.

Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

46.12 Für Spiele, bei denen das Instant Replay System (IRS) zum Einsatz kommt, ist der Anhang F zu beachten.

Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers

49.1 Dem Zeitnehmer stehen die Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung. Er muss

- (4) nach jedem Spielerfoul die Foultafel mit der aktuellen Anzahl der von diesem Spieler begangenen Fouls hochhebt, und zwar so, dass es von beiden Trainern gesehen werden kann.
- (5) den Anzeiger für die Mannschaftsfouls aufstellen, sobald der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul belebt wird, und zwar am Ende des Anschreibertischs auf der Seite der Mannschaft, die in diesem Viertel das vierte Mannschaftsfoul begangen hat.
- (6) Spielerwechsel veranlassen.
- (7) dafür sorgen, dass sein Signal nur dann ertönt, wenn der Ball tot und bevor der Ball wieder belebt ist. Das Ertönen des Anschreibersignals stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel und es bewirkt keinen toten Ball.

B – ANSCHREIBEBOGEN

B.8.3.14 Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, ersten Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B₂“ oder „D₂“) gegen den Trainer verhängt.

Beteiligt sich der Trainer aktiv an der Gewalttätigkeit, wird gegen ihn nur ein einziges „D“-Foul verhängt.

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definition

Das Instant Replay Systems (IRS) ist ein von den Schiedsrichtern angewendetes Hilfsmittel, um ihre Entscheidungen nach dem Anschauen der Spielsituation auf dem Bildschirm der genehmigten Videotechnik zu überprüfen.

F.2 Prozedur

F.2.1 Die Schiedsrichter dürfen das IRS bis zu ihrer Unterschrift auf dem Anschreibebogen nach dem Spiel und im Rahmen der in diesem Anhang festgelegten Situationen verwenden.

F.2.2 Für die Anwendung des IRS gelten folgende Bestimmungen:

- Der 1. Schiedsrichter genehmigt vor dem Spiel das IRS, sofern verfügbar.
- Der 1. Schiedsrichter entscheidet darüber, ob das IRS herangezogen wird.
- Soll eine Schiedsrichterentscheidung mit dem IRS überprüft werden, muss die ursprüngliche Entscheidung von den Schiedsrichtern auf dem Spielfeld angezeigt werden.
- Nachdem alle Informationen von den anderen Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Kommissar eingeholt wurden, ist die Überprüfung so schnell wie möglich durchzuführen.

- Der 1. Schiedsrichter und mindestens ein weiterer Schiedsrichter (der die Entscheidung getroffen hat) führen die Überprüfung durch. Wurde die Entscheidung vom 1. Schiedsrichter getroffen, wählt er den Schiedsrichter aus, der mit ihm überprüft.
- Der 1. Schiedsrichter sorgt dafür, dass keine unbefugten Personen Zugang zum IRS-Bildschirm haben.
- Die Überprüfung findet statt vor der Durchführung von Auszeiten oder Spielerwechseln und bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- Nach der Überprüfung zeigt der Schiedsrichter, der die Entscheidung getroffen hat, die endgültige Entscheidung an und das Spiel wird entsprechend fortgesetzt.
- Die ursprüngliche Entscheidung kann nur dann geändert werden, wenn das IRS den Schiedsrichtern einen schlüssigen und klar erkennbaren Beweis für eine Korrektur liefert.
- Nach der Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen ist eine IRS-Überprüfung nicht mehr möglich.

F.3 Regel

Folgende Spielsituationen dürfen überprüft werden:

- F.3.2** In den letzten 2:00 Minuten des vierten Viertels und den letzten 2:00 Minuten jeder Verlängerung,
- ob der Ball bei einem erfolgreichen Korbwurf die Hand des Werfers verlassen hat, bevor das Signal der Wurfuhr ertönte.
 - ob ein Foul entfernt von einer Wurfaktion begangen wurde. In diesem Fall, ob
 - die Spieluhr oder die Wurfuhr abgelaufen war.
 - die Korbwurfaktion bereits begonnen wurde.
 - der Ball noch in der Hand des Werfers war.
 - ob eine Regelübertretung wegen Goaltending oder Stören des Balls richtig entschieden wurde.
 - welcher Spieler einen Ausball verursacht hat.