

SPIELREGELN (Stand: 01. 10. 2014)

Für den **Basketball - Schulcup (BBSC)** gelten grundsätzlich die aktuellen Regeln der FIBA, ausgenommen nachstehende Abänderungen bzw. Vereinfachungen. Die Bezeichnung Spieler ist geschlechtsunspezifisch zu sehen und gilt für Spielerinnen und Spieler.

Spielzeit: Die Spielzeit beträgt 4 x 5 Minuten netto, jede Verlängerung 2 Minuten netto. Die Pause zwischen den Vierteln 1 und 2 bzw. 3 und 4 und jeder Verlängerung beträgt jeweils 2 Minuten, die Halbzeitpause 5 Minuten. In der letzten Minute des 4. Viertels sowie in der letzten Minute jeder Verlängerung wird die Zeit nach jedem gültigen Feldkorb angehalten.

Auszeiten: Jeder Mannschaft steht pro Spielviertel und Verlängerung eine Auszeit in der Dauer von einer Minute zu.

Spielball: Der offizielle Spielball des Basketball-Schulcups ist der Ball mit der Ballgröße 6.

Freiwurfdistanz: um 90cm kürzer = 3,70m zum Wurf Brett (4,90m von der Grundlinie, sofern diese vorschriftsmäßig 1,20m hinter dem Wurf Brett eingezeichnet ist).

Mannschaft: besteht aus mindestens 8 und höchstens 12 Spielern, wobei pro Spiel 8 bis 10 Spieler eingesetzt werden können.

Antreten mit weniger als 8 Spielern: Nicht möglich, da die Wechselsvorschriften pro Spielviertel nicht eingehalten werden können. Das Spiel kann nicht stattfinden.

Antreten mit weniger als 10 Spielern (8 bzw. 9): Auch die andere Mannschaft kann in den ersten 3 Vierteln die gleiche Anzahl von Spielern (8 bzw. 9) einsetzen. Die Spieler 9 und 10 können, müssen aber nicht eingesetzt werden.

Pflichteinsatz: Jeder Spieler muss in den ersten 3 Spielvierteln mindestens 1 Spielviertel durchgehend spielen und 1 Spielviertel durchgehend aussetzen. Vor Beginn eines jeden Spielviertels sind die vorgesehenen Spieler vom Coach auf dem Spielbericht anzukreuzen. Der Coach der erstgenannten Mannschaft tut dies vor dem ersten Viertel zuerst, danach erfolgt die Eintragung abwechselnd. Auch der Name des Coaches bzw. des Assistant Coaches ist vor dem Spiel einzutragen.

Spielerwechsel: In den ersten 3 Vierteln ist ein Wechsel nur in den Pausen zwischen den einzelnen Spielperioden möglich. Scheidet ein Spieler verletzt, mit 4 persönlichen Fouls, 2 Technischen Fouls, 2 Unsportlichen Fouls oder durch Disqualifikation aus, so ist ein Wechsel möglich. Dem Wechselspieler wird das Viertel jedoch als „gespielt“ angerechnet. Im 4. Viertel ist ein beliebiger Wechsel (nach FIBA-Regeln) möglich. Wenn eine Mannschaft, die mit 10 Spielern antritt, im zweiten Viertel alle Spieler einsetzt, die im ersten nicht gespielt haben, so kann sie bereits im dritten Viertel beliebig (nach FIBA-Regeln) Spieler wechseln.

Coach/Assistant Coach: Der Head-Coach muss eine schuleigene Person, der Assistant Coach kann auch eine schulfremde Person sein

3-Punkte-Halbkreis: wird nicht beachtet. Es sind daher keine 3 Punkte aus gültigen Feldkörben möglich.

Foulkontingent: Jeder Spieler muss nach dem vierten Foul (persönliche + technische Fouls) bzw. nach dem zweiten Technischen Foul ausscheiden.

3 Mannschaftsfouls pro Spielperiode werden ihrer Art gemäß geahndet. das 4. und jedes weitere Foul wird mit Freiwürfen bestraft, ausgenommen Fouls während der Ballkontrolle durch die foulende Mannschaft.

Disqualifikation: eines Spielers, Coaches oder Assistant Coaches wird disziplinar geahndet (Disziplinarkommission).

Mannverteidigung: ist Pflicht, wobei jede legale Form der Mannverteidigung erlaubt ist.

24-Sekunden-Regel: Es gibt keine eigene Zeitnehmung für die 24-Sekunden-Perioden, die Schiedsrichter sind jedoch angehalten, bei deutlicher Überschreitung einzugreifen (Zuruf: "noch 10 Sekunden", dann Pfiff).

Einheitliche Spielkleidung: Für Mädchen sind weiße Unterleibchen (einheitlich, alle Spielerinnen!) erlaubt

Neu (Regeländerungen der FIBA 2014):

1. **Spielerwechsel in der letzten Minute des 4. Viertels oder der Verlängerung nach einem gültigen Feldkorb:** für das scorende Team nicht möglich.
2. **Strafe nach einem Technischen Foul:** 1 Freiwurf (bisher 2) + Einwurf von der Seite auf Höhe der Mittellinie
3. **Mögliche Nummern** auf der Spielkleidung: 00, 0 und 1 bis 99.