



**2018**

**FIBA Regeländerungen  
ab 01.10.2018**

# Index



1. BEZEICHNUNG NEU (**Folie 3**)
2. Art. 4 - SPIELKLEIDUNG: ZUBEHÖR/AUSRÜSTUNG (**Folie 4**)
3. Art. 17 - EINWURF (**Folie 5**)
4. Art. 17 – EINWURF nach einem UF oder DQF (**Folie 6**)
5. Art. 24 - DRIBBLING (**FOLIE 7**)
6. Art. 29 - 24 SEKUNDEN (**FOLIEN 8 - 13**)
7. Art. 35 – DOPPEL FOUL(**FOLIE 14**)
8. Art. 36 – TECHNISCHES FOUL (**FOLIE 15**)
9. Art. 39 – GEWALTTÄTIGE AUSEINANDERSETZUNG (**FOLIE 16 + 17**)
10. Art. 46 – CREW CHIEF: PFLICHTEN IRS (**FOLIE 18**)
11. Art. 50 – 24 sek ZEITNEHMER: PFLICHTEN (**slide 19**)
12. AUSSTATTUNG: 24 sek WURFUHR (**FOLIE 20**)

# BEZEICHNUNG NEU

NICHT MEHR  
~~PERIOD~~



QUARTER

NICHT MEHR  
~~EXTRA TIME~~



OVERTIME

## ART. 4 – SPIELKLEIDUNG: Zubehör/Ausrüstung



Jedes Zubehör/Ausrüstung,  
das/die vom Team getragen  
wird, MUSS in DER SELBEN  
EINHEITLICHEN FARBE sein  
(jede Farbe ist erlaubt)

### ZUBEHÖR/AUSRÜSTUNG:

- Arm & Bein “sleeves”
- Kopfbedeckungen
- Haar- und  
“Schweissbänder”
- TAPE
- Ein SHIRT unterhalb  
der Dress ist NICHT  
erlaubt

*4.4.2. “Die compression sleeves für Arme und Beine, Kopfbedeckungen, Schweiss- und Haarbänder, sowie die Tapes aller Spieler einer Mannschaft müssen die SELBE EINHEITLICHE FARBE haben.”*

# ART. 17 - EINWURF

1. IN DEN LETZTEN 2 SPIELMINUTEN DES VIERTEN VIERTELS UND JEDER OVERTIME
2. DER DEFENSIV SPIELER DARF NICHT ÜBER DIE LINIE STEIGEN/GREIFEN



## SCHIEDSRICHTER:

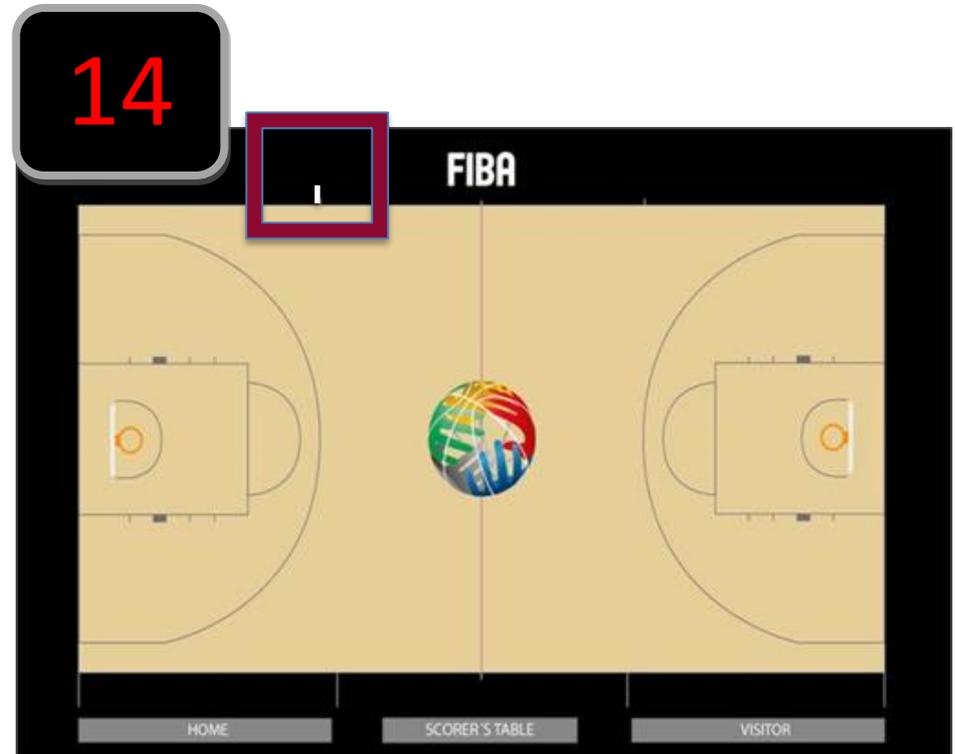
- ZEIGT PRÄVENTIV WARNZEICHEN
- WENN REGELÜBERTRETUNG TECHNISCHES FOUL GEGEN DEFENSIV SPIELER



# Art. 17 - Einwurf nach einem UF (Unsportliches Foul) oder DQF (Disqualifizierendes Foul)



Jeder Einwurf, verursacht durch ein UF oder DQF wird im Vorfeld der angreifenden Mannschaft auf Höhe der Einwurflinie ausgeführt.  
In allen Fällen stehen dem Team 14 Sekunden auf der 24 sek Wurfuhr zur Verfügung.



# ART. 24 - DRIBBLING

Wirft ein Spieler den Ball gegen das Brett, wird es NICHT mehr als DRIBBLING gehandhabt

“BACKBOARD DUNK”  
NACH DEM  
DRIBBLING IST  
ERLAUBT



BALL WIRD RICHTUNG KORB GEWORFEN



BALL BERÜHRT DAS BRETT



SPIELER FÄNGT DEN BALL



DUNK IST  
ERLAUBT

# ART. 29 - 24 Sekunden / 1

BEI FOUL ODER REGELÜBERTRETUNG DURCH  
MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE (OFFENSIVFOUL,  
SCHRITTE, DOPPEL, 3 SEK., 8 SEK., 24 SEK, EINWURF-  
VIOLATION ETC...

1. 24 sek Wurfuhr  
soll zurückgestellt  
werden

2. EINWURF FÜR  
DAS  
GEGNERISCHE  
TEAM AN DER  
NÄCHSTEN STELLE

A. 24 SEKUNDEN  
WENN EINWURF IM  
RÜCKFELD

B. 14 SEKUNDEN  
WENN EINWURF IM  
VORFELD

24

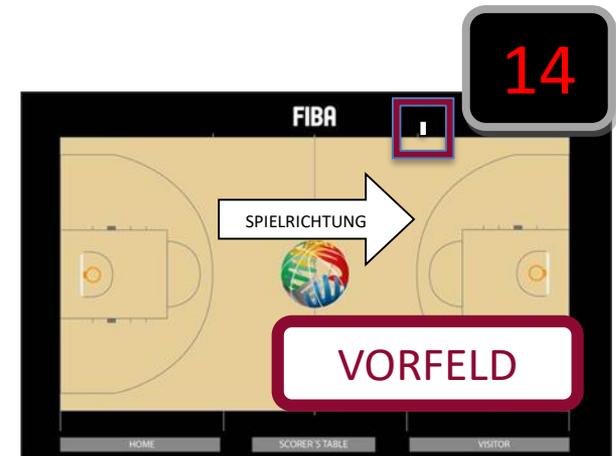
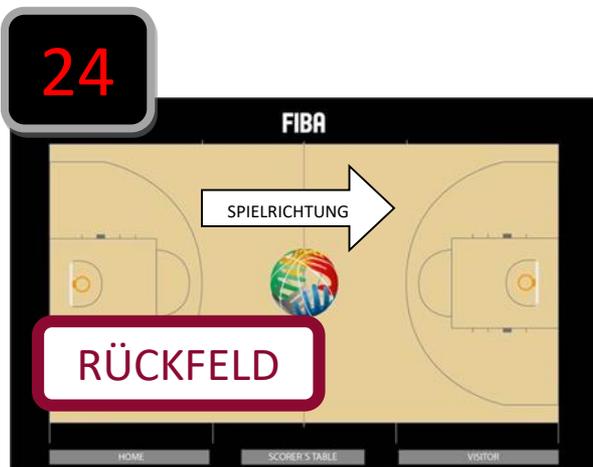
14

# ART. 29 - 24 SEKUNDEN / 2

IN DEN LETZTEN 2 MINUTEN DES 4. VIERTELS und jeder OVERTIME



Erhält ein Team den Einwurf im eigenen Rückfeld, entscheidet der COACH NACH der selbst genommenen AUSZEIT, WO das Spiel fortgesetzt wird.

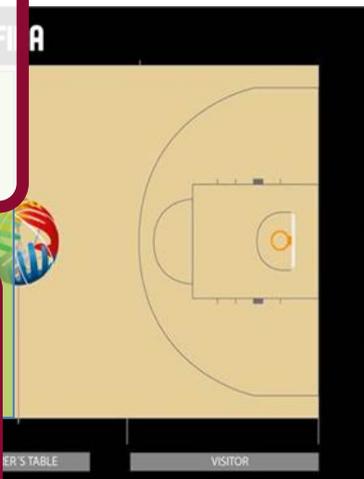


# ART. 29 - 24 SEKUNDEN / 3

## RÜCKFELD

Zurückstellen der 24 sek. nach einem gegnerischen Foul, Regelübertretung oder erhaltenem Korb

KEIN Zurückstellen der 24 sek., wenn Einwurf wegen "AUSBALL" oder allen anderen Gründen



## VORFELD

ZURÜCKSTELLEN auf 14 sek., wenn MEHR als 14 sek. zur Verfügung standen

KEIN ZURÜCKSTELLEN, wenn WENIGER als 14 sek. zur Verfügung standen



SPIELRICHTUNG



# ART. 29 – SHOT CLOCK

## RICHTLINIEN zum ZURÜCKSETZEN auf 24 sek.



24

24

24

24

Team gewinnt  
Ballkontrolle  
eines “lebenden”  
Balles am  
Spielfeld

ABWURF nach  
einem  
GÜLTIGEN  
Korberfolg

Einwurf im  
Rückfeld nach  
einem  
gegnerischen  
Foul oder einer  
Regelübertretung  
des gegnerischen  
Teams

Das Spiel wird  
unterbrochen,  
verursacht  
durch das Team,  
das NICHT in  
Ballkontrolle ist

# ART. 29 - SHOT CLOCK

## RICHTLINIEN zum ZURÜCKSETZEN auf 14 sek.



14

14

14

14

Das selbe Team erreicht wieder Ballkontrolle nach einem NICHT erfolgreichen Korbwurfversuch (Ball berührt den Ring)

Einwurf im VORFELD nach einem gegnerischen FOUL oder einer Regelübertretung des gegnerischen Teams (wenn unter 14 sek)

Einwurf nach ausgeführter Strafe nach einem UF/DQF von der Einwurflinie im VORFELD

In den letzten 2 min TIME-OUT und Entscheidung des COACHES Einwurf im VORFELD mit 14 oder mehr sek. zur Zeit des Ballbesitzes

# ART. 29 - SHOT CLOCK

## RICHTLINIEN zum NICHT ZURÜCKSETZEN



9

Das Spiel wird unterbrochen, verursacht durch das Team IN Ballkontrolle, z.B. SCHUHBAND, VERLETZUNG...

9

Das Spiel wird unterbrochen, verursacht durch KEINES der beiden Teams, solange für das gegnerische Team KEIN Nachteil entsteht (z.B. Stromausfall)

9

Das Team IN Ballkontrolle hat Einwurf, nachdem der Ball ins Aus gegangen ist

9

In den letzten 2 min TIME-OUT und Entscheidung des COACHES Einwurf im VORFELD mit 13 oder weniger sek. zur Zeit des Ballbesitzes

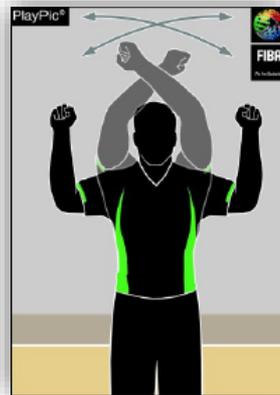
9

Ein TECHNISCHES Foul wird vom TEAM IN Ballkontrolle begangen

# ART. 35 - DOPPEL FOUL

## WAS IST EIN DOPPEL FOUL?

**2 GEGNERISCHE  
SPIELER FOULEN  
EINANDER  
(PHYSISCHER  
KONTAKT) UND ES  
WIRD DIE GLEICHE  
STRAFE VERHÄNGT**



# ART. 36 - TECHNISCHES FOUL

Strafe:

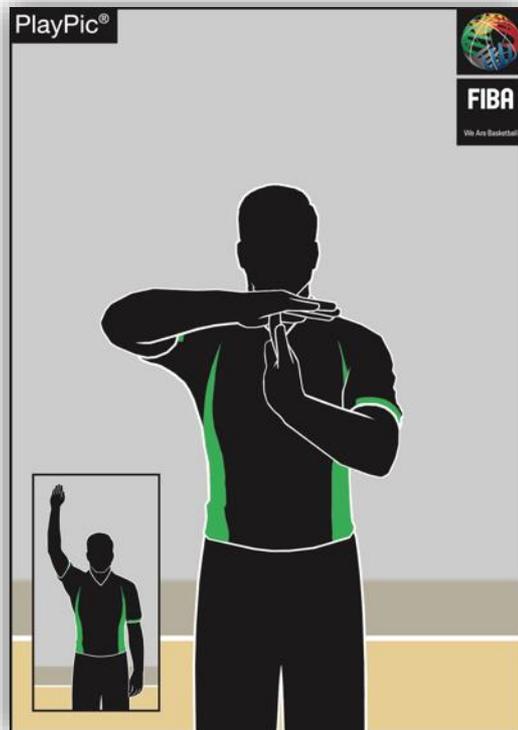
1 Freiwurf,

Wird sofort ausgeführt

(außer während der Auszeit/Spielpause vollzogen- nach der Auszeit/Spielpause ausgeführt)

Spiel wird fortgeführt:

Ballbesitz für das Team,  
das zum Zeitpunkt der  
Strafe in Ballkontrolle  
war, bzw. für das Team,  
dem der Ball  
zugesprochen wurde



**Wenn ein  
Teammitglied  
(Wechselspieler, Doktor etc...)  
während eines  
Kampfes den  
Bankbereich verlässt**

**NICHT in den Kampf involviert:  
Disqualifizierung und TF für den Coach  
“F” ( 2 FT + P ) x Team**

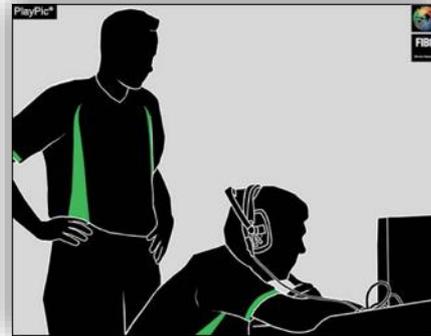


**AKTIV im Kampf involviert:  
Disqualifizierendes Foul  
“D” ( 2 FT + P ) x Person**

# ART. 46 CREW CHIEF : PFLICHTEN IRS

Während den  
letzten 2 min im  
4. Viertel und  
jeder OT

Goal tending  
YES / NO



Während des gesamten  
Spiels

WERFER 2/3  
FREIWÜRFE

PF-UF-DQF



# ART. 50 24 sek ZEITNEHMER: PFLICHTEN

Ball bleibt zwischen Ring und Brett stecken



SPRUNG BALL SITUATION

Zurücksetzen auf 14 sek,  
wenn Team A (in  
Ballkontrolle) der Ball  
zusteht

Zurücksetzen auf 24 sek, wenn  
Team B (NICHT in Ballkontrolle)  
der Ball zusteht