

# IWBF

## INTERNATIONALER

# Rollstuhlbasketballverband



## Interpretationen und Kommentare

zu den offiziellen **Rollstuhlbasketball – Regeln**

Technische Kommission der IWBF

bearbeitet von Werner Otto, Mitglied der SRK des FA RBB

1. Fassung: 01.08.2004 (Anpassung der IWBF-Interpretationen von 2002)
2. Fassung: 25.07.2005 (Anpassung an die IWBF-Interpretationen vom 14.03.2005)
3. Fassung: 10.01.2006 (Anpassung an die Änderungen der IWBF vom 04.01.2006)
4. Fassung: 17. Juli 2006: Anpassung an Regeländerungen der FIBA (Juni 2006) und der IWBF (Juli 2006)
5. Fassung: 17. März 2007 (Übernahme von neuen Interpretationen der IWBF vom 17. März 2007)  
Änderung zu Art. 28.2.1 (8-Sekundenregel) vom 01. Januar 2008

(**Änderungen** gegenüber der Fassung vom 25.07.2005 sind grau unterlegt)

**Anmerkungen:**

**Inhaltsverzeichnis**

(Interpretationen zu folgenden Artikeln der Regeln)

Artikel		Seite
3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	4
4	Mannschaften	7
5	Verletzung von Spielern	7
6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	9
9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	9
12	Hochball und alternierender Einwurf	9
13	Wie der Ball gespielt wird	11
14	Ballkontrolle	11
15	Spieler in der Korbwurfaktion	12
16	Korberfolg und seine Wertung	15
17	Einwurf	15
19	Spielerwechsel	16
23	Spieler im Aus und Ball im Aus	18
24	Dribbling	18
25	Schubfehler (3 Schübe)	18
26	Drei Sekunden	19
28	8 Sekunden	20
30	Rückspiel	20
31	Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden	20 (1)
32	Fouls	21
33	Kontakte: Grundsätze	21
34	Persönliches Foul	21
36	Unsportliches Foul	27
37	Disqualifizierendes Foul	29
38	Technisches Foul	29
42	Sonderfälle	35
43	Freiwürfe	38
44	Korrigierbare Fehler	38
47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	39
48	Anschreiber, Anschreiberassistent und Klassifizierer: Pflichten	39
51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	40

**Stichwortverzeichnis** (einige ausgewählte Begriffe)

	Seite
Abheben der großen Räder vom Boden	21, 20(1), 20(2), 33
Abstützen auf dem Boden	12,32
Aufrechnen von Strafen	15,35,36,37
Einwurf	7,8
Fallen aus dem Rollstuhl	7,8,12,23,34
Foul (disqualifizierendes Foul)	5,9,29,31
Foul (persönliches Foul)	9,27,34,35,36,37
Foul (technisches Spielerfoul z.B. Lifting, etc.)	5,9,10,16,17,18, 20(2), 29,30,31,32,33,34,35,36,37
Foul (technisches Foul des Trainers)	4,35,36,37,39
Foul (unsportliches Foul)	9,24,27,28,34,35,36,37
Fußrasten	11,12,21,22,23,25,26,34,38
Hochball und alternierender Einwurf	7,9,10,11,16,21,31,36,37
Kippen des Rollstuhls	12, 20(2), 21,22
Kontakt (Rollstuhl)	4,6,8,10,13,21,23,24,25,26,33,34
Kontrolle der Kissen und Rollstühle	5,39
Kreuzen	22,23
Schubfehler	19,37,38,39
Spielerwechsel	16,17,18,35,39,40
Rückfeld	20, 20(1), 21,24,28
Spielpause	10,31
toter Ball	8,14,15,29,38,39
Tragen von Gegenständen und Schmuck	7
Verwarnung	16,18,27,28,29,30,31

# Interpretationen und Kommentare

## zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln

Die Interpretationen haben u.a. den Sinn, die z.T. sehr unterschiedlichen Regelauslegungen in den verschiedenen Ländern zu vereinheitlichen. Häufig werden Situationen behandelt, deren Lösungen in den Regeln nicht explizit erwähnt sind, die sich aber aus dem Geist der Regeln ergeben und oft im Zusammenhang mit den modernen Tendenzen in der Entwicklung des Rollstuhlbasketballspiels stehen.

Da der Kampf um den freien Raum im Rollstuhlbasketball wesentlich ausgeprägter ist als im Fußgängerbasketball, ist dem Spiel ohne Ball besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Eine beträchtliche Anzahl von illegalen Kontakten ereignet sich auf der "weak side" und erfordert die besondere Beachtung durch die Schiedsrichter.

### **Die Zahlen vor den Kommentaren bzw. Situationen weisen auf die entsprechenden Artikel der RBB - Regeln 2004 hin.**

Alle Situationen beziehen sich auf Spiele von 4x10 Minuten.

### **Verwendete Bezeichnungen**

A4 bis A8 sind Spieler der angreifenden Mannschaft bzw. der Mannschaft in Ballkontrolle, A9 bis A15 sind Ersatzspieler von Team A.  
B4 bis B8 bzw. D4 bis D8 sind Spieler der verteidigenden Mannschaft, B9 bis B15 sind Ersatzspieler der Mannschaft B.

## **Artikel 3 Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl**

### **3.1 Kommentar**

Sobald der Spielball vom 1. Schiedsrichter ausgewählt worden ist, darf er von keiner Mannschaft mehr zum Einspielen benutzt werden.

### **3.2 Kommentar**

Bezüglich der Befestigung des Körpers eines Spielers mit seinem Rollstuhl (Strapping) gibt es keinerlei Beschränkungen, sofern die speziellen Hilfsmittel auf dem Spielerpass vermerkt sind.

Zusätzliche Hilfsmittel, die nicht im Spielerpass eingetragen sind, sind nicht erlaubt, weil sie einen Einfluss auf die Klassifizierung des Spielers haben können.

### **3.2 Situation**

Das Spiel wurde unterbrochen, weil am Rollstuhl von A4 die Achse gebrochen ist (sich ein Rad gelöst hat). Der Betreuer der Mannschaft A hat Schwierigkeiten mit der sofortigen Behebung des Schadens.

### **Regelung:**

Wenn die Reparatur nicht innerhalb einer Minute abgeschlossen ist, muss der Schiedsrichter die Mannschaft A anweisen, entweder den beschädigten Rollstuhl oder den Spieler A4 auszutauschen. Falls Mannschaft A auf der Reparatur des Rollstuhls besteht, wird der Mannschaft eine Auszeit angerechnet (ggf. ist Art. 5.6 / Abs. 2 anzuwenden).

Steht keine Auszeit mehr zur Verfügung, muss die Auswechslung sofort erfolgen. Zusätzlich wird ein technisches Foul ("B") gegen den Trainer verhängt.

Diese Regelung bezieht sich auch auf alle anderen Defekte am Rollstuhl.

### 3.2.1 Situation

Nach einer Auszeit fährt der Spieler A4 mit einem Rollstuhl, der nicht den Bestimmungen des Artikels 3.6 entspricht, auf das Spielfeld.

**Regelung:**

Unter der Voraussetzung, dass die Rollstühle vor Spielbeginn vom 1. Schiedsrichter kontrolliert worden sind, wird ein technisches Foul gegen A4 verhängt. Der Rollstuhl muss gegen einen anderen ausgetauscht werden, der den Regeln entspricht.

### 3.2.2 Situation 1

Während der 1. Spielperiode entdeckt ein Schiedsrichter, dass der Spieler B4 ein Kissen verwendet, das vorher als illegal erklärt worden ist. Der Schiedsrichter verhängt gegen B4 ein technisches Foul und veranlasst ihn, das Kissen gegen ein reguläres Kissen auszutauschen. Während der dritten Spielperiode benutzt B4 das monierte Kissen erneut.

**Regelung:**

Gegen den Spieler B4 wird ein disqualifizierendes Foul ausgesprochen, und zwar wegen eklatanter Wiederholung der gleichen Regelverletzung.

### 3.2.2 Situation 2

Bei der Kontrolle der Rollstühle vor Beginn des Spiels stellt der 1. Schiedsrichter fest, dass der Spieler A4 mit einem "therapeutischen Kissen" spielen möchte, d.h. mit einem Kissen, das an den Ecken ausgeschnitten ist und sich den Beinen und Gesäßbacken besser anpasst.

**Regelung:**

Das Kissen ist nicht legal. Es muss rechteckig und einheitlich dick sein. Der Schiedsrichter muss den Gebrauch dieses Kissens unterbinden und veranlassen, dass A4 ein regelgerechtes Kissen verwendet (**Ausnahme:** therapeutische Kissen ohne funktionalen Vorteil, die auf dem Spielerpass vermerkt sind).

**3.2.2 Situation 3:** Spieler A4 benutzt aus therapeutischen Gründen ein Rückenkissen.

**Regelung:**

Ein Rückenkissen ist nur erlaubt, wenn es mit dem Rollstuhl fest verbunden ist.

### 3.2.2 Situation 4

Bei der Kontrolle der Rollstühle vor Spielbeginn entdecken die Schiedsrichter, dass die Sitzfläche des Spielers A4 nicht mit dem Rollstuhl verbunden ist. Die maximale Höhe des Sitzes ist legal. Darf A4 mit seinem Rollstuhl am Spiel teilnehmen?

**Regelung:**

Nein. Der Rollstuhl von A4 ist nicht legal. Die Sitzfläche ist Teil des Rollstuhls und muss mit diesem fest verbunden sein.

### 3.2.2 Situation 5

Dieselbe Situation wie zuvor. Spieler A4 fixiert seine Sitzplatte mit einem beliebigen Material so, dass die Sitzfläche für die Dauer des Spiels mit dem Rollstuhl fest verbunden ist, aber nach dem Spiel leicht abgenommen werden kann.

**Regelung:**

Der Rollstuhl ist legal. Die Sitzfläche muss während des Spiels Teil des Rollstuhls sein.

### 3.2.3 Situation

Während des Spiels stellt Spieler B4 seinen Fuß auf ein Band, das zwischen den Rahmenstangen seines Rollstuhls gespannt ist.

**Regelung:** Legal, keine Regelverletzung.

### 3.2.3 Kommentar

Der horizontale Rammbügel und die seitlichen Abweiser, die nicht Teil des Rahmens sind, dürfen sich höchstens 11 cm über dem Boden befinden.

### 3.2.4 Kommentar 1

Bei der Stuhlkontrolle stellt der 1. Schiedsrichter fest, dass der Abstand zwischen dem Boden und dem tiefsten Punkt einer Überkipprolle 3 cm beträgt und dass die Überkipprolle nach hinten über die großen Räder hinausragt.

#### Regelung:

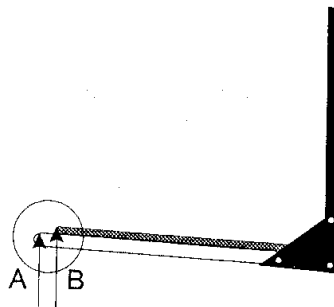
Der Rollstuhl kann nicht zum Spiel zugelassen werden. Die Überkipprolle darf sich an ihrem niedrigsten Punkt höchstens 2 cm über dem Boden befinden und darf nicht über die großen Räder nach hinten hinausragen.

### 3.2.4 Kommentar 2

Damit der Rollstuhl dem Artikel 3.2.3 entspricht, darf die hinten am Rollstuhl befindliche horizontale Schutzstange an der am weitesten nach hinten ragenden Kontaktstelle nicht mehr als 11 cm vom Boden entfernt sein. Die Bedingungen der Artikel 3.2.3 und 3.2.4 gelten auch für die hintere horizontale Stange.

### 3.2.5 Kommentar

Wenn der Sitz des Rollstuhls über die seitlichen Querstangen des Sitzes hinausragt, dann wird das Maß für den höchsten Punkt des Sitzrahmens nicht an der höchsten Stelle der seitlichen Querstange (A), sondern an der höchsten Stelle des Sitzes (B) genommen.



### 3.2.6 Kommentar

Zum Durchmesser des Rades gehört der voll aufgepumpte Reifen.

### 3.2.9 Kommentar

Reifen / Überkipprollen, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen, sind nicht erlaubt. Oberflächenmarkierungen, die sich leicht entfernen lassen, gelten nicht als dauerhaft.

### 3.2.9 Situation

Mannschaft A reist mit nur 5 Spielern an. Bei der Kontrolle der Rollstühle stellt der Schiedsrichter fest, dass A4 einen Rollstuhl mit farbigen Reifen benutzt, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen. Es stehen keine hellen Ersatzreifen zur Verfügung.

#### Regelung:

Mannschaft A hat keine 5 spielbereiten Spieler zur Verfügung, da A4 nicht mitspielen darf.

### 3.2.11 Kommentar

Die Abpolsterung der waagerechten Stangen hinter den Sitzen muss eine Dicke von mindestens 1,5 cm besitzen.

Das Material muss hinreichend elastisch sein, so dass es wenigstens um ein Drittel seiner ursprünglichen Dicke nachgeben kann.

Es darf höchstens einen Nachgiebigkeitsfaktor von 50% besitzen, so dass es bei einem plötzlichen Aufprall maximal 50% seiner ursprünglichen Dicke einbüßt.

Sinn der Abpolsterung der Stangen ist es, die Verletzung der Knie anderer Spieler zu verhindern.

## Artikel 4 Mannschaften

### 4.3.1 Situation

Team A möchte mit einer Kombination aus langen und kurzen Hosen spielen.

#### Regelung:

Legal, vorausgesetzt, dass die langen und kurzen Spielhosen die gleiche Farbe haben.

### 4.3.4 Situation 1

Spieler A4 spielt mit Socken statt mit Schuhen.

#### Regelung:

Legal: Nur Barfußspielen ist verboten.

### 4.3.4 Situation 2

Spieler A5 möchte mit Straßenschuhen spielen.

#### Regelung:

Nicht legal: Nur Sportschuhe sind erlaubt.

### 4.4.2 Kommentar

Trägt ein Spieler Schmuck oder Gegenstände, der (die) sich nicht entfernen lässt (lassen), darf er nicht spielen. Eine Ausnahme bildet der Trauring. Kann er nicht entfernt werden, muss er zugetaped werden.

Die Schiedsrichter dürfen keinerlei Schmuck tragen.

## Artikel 5 Verletzung von Spielern

### 5.2 Situation 1

Spieler A4 fällt in der Nähe des Korbes nach einem Korbwurf aus seinem Rollstuhl. Die anderen Spieler versuchen, den Rebound zu erlangen.

#### Regelung:

Das Spiel wird sofort unterbrochen, weil eine potentielle Gefahr für den Spieler A4 besteht.

- a) Ertönt der Schiedsrichterpfiff, wenn keine Mannschaft in Ballkontrolle ist, wird auf Hochball entschieden, und der Ball wird nach der Regel über den alternierenden Einwurf der entsprechenden Mannschaft zum Einwurf zugesprochen.
- b) Ist eine der beiden Mannschaften beim Schiedsrichterpfiff in Ballkontrolle, erhält anschließend diese Mannschaft den Ball zum Einwurf von außen.

### 5.2 Situation 2

Mannschaft A ist in Ballkontrolle. Spieler A4 fällt beim Bemühen, eine günstige Position auf dem Spielfeld zu erlangen, aus dem Rollstuhl. Das Herausfallen wurde nicht durch den Kontakt eines Gegenspielers verursacht. A4 ist nicht gefährdet, jedoch signalisiert Mannschaft A, dass sie den Angriff nicht ohne A4 fortsetzen möchte.

#### Regelung:

Der Schiedsrichter darf das Spiel unterbrechen, um A4 zu ermöglichen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt, es gibt keine neue 24-Sekunden-Periode.

### 5.2 Situation 3

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

#### Regelung:

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen. Ihr steht eine neue 24-Sekunden-Periode zu.

### 5.2 Situation 4

Spieler A4 spielt einen langen Pass zu A6, dann verliert er seine Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Seine Mitspieler (A6 und A7) setzen den Angriff auf den gegnerischen Korb fort.

Wann wird das Spiel unterbrochen? Soll der Schiedsrichter dem Spieler A4 dabei helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen, während das Spiel weiterläuft?

#### Regelung:

1. Der Schiedsrichter darf dem Spieler nicht in den Rollstuhl helfen, solange der Ball belebt ist.
2. Wenn A4 nicht gefährdet ist, wird das Spiel **nicht** sofort unterbrochen.
3. Wenn beim nachfolgenden Schiedsrichter Zweifel darüber bestehen, ob der Spieler A4 ohne fremde Hilfe wieder in den Rollstuhl gelangen kann, wird das Spiel unterbrochen, sobald die Spielsituation abgeschlossen ist, d. h. wenn
  - a) der Ball zum toten Ball wird
  - b) die Gegenmannschaft die Ballkontrolle erlangt.

### 5.2 Kommentar 1

Wenn jedoch in der obigen Situation der verletzte bzw. der aus dem Rollstuhl gefallene Spieler gefährdet ist, darf der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

### 5.2 Kommentar 2

Die Schiedsrichter müssen in Fällen - wie in der vorigen Situation beschrieben - beachten, dass Spieler die Möglichkeit haben, absichtlich aus dem Rollstuhl zu fallen, um eine kritische Angriffssituation der gegnerischen Mannschaft zu stoppen.

Solche Aktionen sind eklatante, unsportliche Aktionen mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den jeweiligen Spieler bestraft. Im Wiederholungsfall wird er disqualifiziert.

## Artikel 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns

### 6.1 Kommentar

Falls der Kapitän unangemessen viel Zeit braucht, um mit einem Schiedsrichter zu sprechen, kann seiner Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden.

## Artikel 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels

### 9.1 Kommentar

Ereignet sich ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul eines Spielers, nachdem der Ball beim Hochball von einem der am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wurde, wird das Spiel nach den beiden Freiwürfen mit Einwurf in Höhe der Mittellinie – gegenüber dem Anschreibertisch - fortgesetzt.

## Artikel 10 Status des Balles

### 10.4 Situation 1

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A4 den Wurf und der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

#### Regelung:

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. auch 15.3 Situation 3).

### 10.4 Situation 2

Spieler A4 wirft auf den Korb und wird von Verteidiger B4 gefoult, nachdem der Ball die Hand (Hände) verlassen hat. Wie wird das Spiel fortgesetzt, wenn

- der Wurf erfolgreich ist?
- der Wurf den Korb verfehlt?
- der Wurf erfolgreich ist und Mannschaft B bereits fünf Mannschaftsfouls hat?
- der Ball den Korb verfehlt, es sich jedoch um das 5. Mannschaftsfoul von Team B handelt?

#### Regelung:

Ein persönliches Foul wird gegen B4 verhängt und es gibt im Fall

- zwei Punkte für A4 + Einwurf für Mannschaft A.
- Einwurf für Mannschaft A.
- zwei Punkte für A4 , zusätzlich zwei Freiwürfe für A4.
- zwei Freiwürfe für A4.

## Artikel 12 Hochball und alternierender Einwurf

### 12.2 Situation 1

Während der Ausführung des Hochballs stützt sich A4 mit einer Hand auf dem Reifen oder Rad ab.

**Regelung:** Legal.

**12.2 Situation 2**

Ein am Hochball beteiligter Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, während er versucht, den Ball zu tippen.

**Regelung:**

Es handelt sich um ein technisches Foul (Lifting von A4) in der Pause.

Spielfortsetzung: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team B, anschließend Eröffnungshochball (s. Art. 8.6 und 38.4.2).

**12.2.1 Situation**

Während des Hochballs steht einer der am Hochball beteiligten Spieler mit einem Rad auf der Mittellinie.

**Regelung:**

Nicht legal.

Während des Hochballs müssen die am Hochball beteiligten Spieler mit ihrem Rollstuhl in der Hälfte des Mittelkreises stehen, die ihrem eigenen Korb näher liegt, und zwar mit einem (zwei) Rad (Rädern) in der Nähe der Mittellinie, die zwischen ihnen verläuft. Der Schiedsrichter sollte die Position korrigieren, bevor er den Hochball ausführt.

**12.2.2 Situation**

Während des Hochballs besetzen zwei Spieler von Mannschaft A zwei benachbarte Plätze am Kreis. Spieler B4 möchte einen Platz zwischen beiden einnehmen.

**Regelung:**

Der Wunsch von B4 ist berechtigt, sofern er geäußert wird, bevor der Ball belebt wird. Die Schiedsrichter fordern die Spieler von Mannschaft A auf, genügend Platz für B4 zu machen.

**12.2.8 Situation 1**

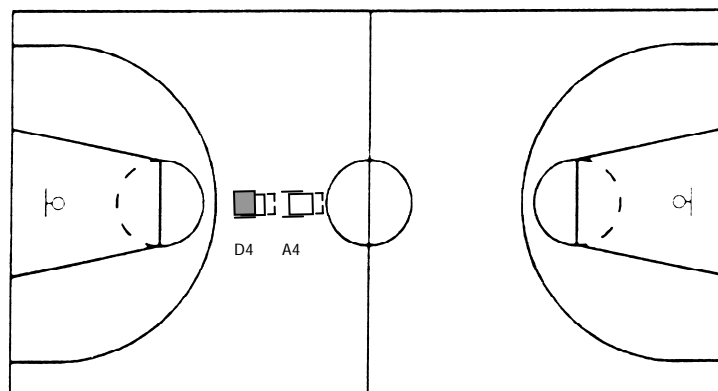
Spieler A4 steht mit seinem Rollstuhl beim Hochball parallel zum Mittelkreis, während B4 sich rechtwinklig zum Kreis aufstellt.

**Regelung:**

Beides ist legal, jedoch darf sich kein Teil des Spielers oder seines Rollstuhls über dem Kreis (Zylinder) befinden, bevor der Ball von einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden ist.

**12.2.8 Situation 2**

Beim Hochball stellt sich A4 auf der Korb-Korb-Linie unmittelbar am Kreis auf. Unmittelbar dahinter steht D4, ebenfalls auf der Korb-Korb-Linie.

**Regelung:**

Legal. Falls jedoch die Position von D4 eine normale Pivotbewegung von A4 behindert, wird vom Schiedsrichter die Verantwortung für einen sich aus dieser Stellung herrührenden Kontakt dem Spieler D4 angelastet.

**12.2.8 Situation 3**

Bevor der Ball während des Hochballs zum ersten Mal von einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt wird, verlässt A4 seine Position am Kreis und fährt auf den gegnerischen Korb zu.

**Regelung:**

Das ist legal, vorausgesetzt, dass es dabei nicht zu einer Regelübertretung kommt bzw. dass die am Hochball beteiligten Spieler dadurch nicht gestört werden.

**12.4.3 Situation 1**

A4 und B4 kämpfen zu Spielbeginn um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird von beiden direkt ins Aus getippt (unklarer Ausball) und der SR signalisiert einen neuen Hochball.

**Regelung**

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, hat keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird zwischen den gleichen Spielern ausgeführt.

**12.4.3 Situation 2**

Bei Spielbeginn kämpfen A4 und B4 um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird getippt und von zwei Gegenspielern A5 und B5 gefangen. Die Schiedsrichter entscheiden auf Halteball und signalisieren erneut Hochball.

**Regelung:**

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, erlangte keine Mannschaft Ballkontrolle, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen den Spielern A5 und B5 ausgeführt.

## Artikel 13                      Wie der Ball gespielt wird

**13.2.1 Situation 1**

Spieler A4 schiebt den Ball mit den Fußrasten über das Feld oder dribbelt den Ball mit dem Kopf.

**Regelung:**

Wird der Ball absichtlich von A4 in dieser Weise gespielt, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf von außen zuerkannt. Berührt der Ball zufällig den Rollstuhl oder den Kopf des Spielers, liegt keine Regelübertretung vor.

**13.2.1 Situation 2**

Der Spieler A4 bewegt sich mit dem Ball über das Spielfeld, indem er ihn mit den Fußrasten vor sich her schiebt.

**Regelung:**

Wird der Ball absichtlich auf diese Art und Weise von A4 gespielt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf. Berührt der Ball zufällig die Fußraste, so handelt es sich nicht um eine Regelübertretung (s. Art. 13.2).

## Artikel 14                      Ballkontrolle

**14.3 Situation**

Während A4 (mit Ball) auf den Korb zufährt, begeht er (A4) ein Foul an B4, und zwar

- a) bevor
  - b) nachdem
- der Ball die Wurfhand verlassen hat. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft A.

**Regelung:**

- a) B4 erhält keine Freiwürfe zugesprochen
- b) B4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Die Mannschaftsballkontrolle endet, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.

**14.4. Situation 1**

Spieler A4, der in Ballbesitz ist, beginnt nach vorn zu kippen. Um zu verhindern, dass die Fußrasten den Boden berühren, stößt er sich mit dem Ball vom Boden ab und gewinnt eine stabile Position zurück.

**Regelung:**

Legal. Das Abstützen mit dem Ball ist genauso zu werten wie das Abstützen mit der Hand, welches legal ist.

**14.4. Situation 2**

Spieler A4 lehnt sich seitlich aus dem Rollstuhl, um in Ballbesitz zu gelangen. Dabei kippt der Rollstuhl zur Seite, so dass zwei Räder den Boden verlassen.

**Regelung:**

Das ist legal, solange nicht irgendein Teil des Rahmens den Boden berührt.

**14.4. Situation 3**

Ein Spieler mit Ballbesitz beginnt mit dem Rollstuhl nach vorn zu kippen. Kurz bevor die Fußrasten den Boden berühren, tippt er den Ball auf den Boden. Nachdem die Fußrasten den Boden berührt haben, richtet er sich wieder auf und setzt das Dribbling fort.

**Regelung:**

Es handelt sich um eine Regelübertretung, da der Spieler die Ballkontrolle **nicht** verloren hat.

**14.4. Situation 4**

Spieler B4 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei verliert er die Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Während er auf dem Boden liegt, tippt er den Ball - noch innerhalb der Spielfeldgrenzen - zu seinem Mitspieler B6.

**Regelung:**

Regelübertretung durch B4.

Mannschaft A wird der Ball zum Einwurf von außen zuerkannt.

## Artikel 15                      Spieler in der Korbwurfaktion

**15.2 Kommentar 1**

Im Rollstuhlbasketball ist es nicht einfach, den Beginn der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu erkennen. Der Wurfbeginn muss exakt vom Schiedsrichter identifiziert werden. Er schließt die Beobachtung der normalen Arm- und Körperbewegungen ein, unmittelbar bevor der Ball die Hand zum Wurf verlässt.

Vergleichbar mit dem Sprung im Fußgängerbasketball schließt der Wurfversuch im Rollstuhlbasketball häufig Bewegungen des Rollstuhls mit ein. Diese werden niemals sehr umfangreich sein.

Erfolgt aber ein Foul nach dem Beginn einer normalen Korbwurfaktion, welche die Bewegungen des Rollstuhls einschließt, so ist es als Foul an einem Spieler in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu werten.

**15.2 Kommentar 2**

Ein Spieler führt einen Korbwurfversuch durch, wenn er in Ballbesitz ist und nach Auffassung der Schiedsrichter auf den Korb wirft oder versucht, auf den Korb zu werfen, indem er die Hand in die typische Wurfhaltung bringt (s. Art. 15.2).

Es ist nicht erforderlich, dass der Ball die Hand (Hände) des Spielers verlassen hat oder unter bestimmten Umständen die Hand (Hände) mit der Aufwärtsbewegung begonnen hat.

Der Arm kann so gehalten werden, dass der Spieler den Ball nicht loslassen kann, dennoch kann er im Begriff sein, einen Korbwurfversuch zu starten.

Dem Spieler wird durch ein Foul in dieser Situation die Wurfmöglichkeit genommen, also hat er ein Anrecht auf Freiwürfe.

**15.2 Situation 1**

A5 fährt in die begrenzte Zone direkt unter den Korb, wo er über die ausgestreckte Hand des Verteidigers B5 hinweg einen Pass erhält. A5 knickt sein Handgelenk zum Korbwurf ab, und zwar gleichzeitig mit dem Fangen des Balles. Dabei wird er von B5 auf den Arm geschlagen, bevor der Ball die Hand verlässt. Der Ball geht nicht in den Korb.

**Regelung:**

B5 wird ein Foul angeschrieben und A5 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen.

**Begründung:**

Da das Abwinkeln der Hand nach Meinung des Schiedsrichters der Beginn der Wurfbewegung ist, erfolgt das Foul an A5 in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung.

**15.2 Situation 2**

Wie vorherige Situation, nur wirft A5 in diesem Fall, ohne gefoult zu werden. Dann reboundet er den danebengegangenen Ball mit seiner Hand in abgewinkelter Haltung. In diesem Augenblick schlägt B5 auf seinen Arm, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlässt. Der Wurf verfehlt wieder sein Ziel.

**Regelung:** Ein Foul wird gegen B5 verhängt, A5 werden zwei Freiwürfe zuerkannt.

**15.2 Situation 3**

A4 fährt in die Nähe des Korbes und erhält an den ausgestreckten Armen von B4 vorbei einen hüfthohen Pass.

B4 führt seine Arme sofort nach unten und verursacht Kontakt mit A4 in dem Augenblick, als A4 beginnt, seine Wurfhand nach oben zum Korb zu bewegen, jedoch nicht notwendigerweise mit der klassisch abgewinkelten Haltung des Handgelenks.

**Regelung:**

B4 wird ein Foul angeschrieben. A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen.

**Begründung:**

Bei den ersten Anzeichen dafür, dass die Arme in Richtung Korb bewegt werden, ist ein Foul (am Werfer) zu verhängen.

Diese Situation ist analog zum Fußgängerbasketball zu entscheiden, wenn dort ein Spieler einen Pass in den Lauf erhält und zum Korb springt, um einen Unterhandwurf auszuführen.

Dieser Spieler hat seine Hand auch nicht in der klassischen Wurfhaltung abgewinkelt. Trotzdem wird in einer solchen Situation ein Foul als Foul am Werfer gewertet, weil der Spieler durch seine Sprungaktion die Absicht unterstreicht, einen Korbwurf ausführen zu wollen.

Die Absicht des Rollstuhlbasketballspielers, einen Korbwurf auszuführen, ist nicht so leicht zu erkennen, da er nicht springen kann. Besondere Aufmerksamkeit ist daher auf die Aufwärtsbewegung des Arms (der Arme) zu richten.

### 15.3 Kommentar

Die **kontinuierliche Bewegung** bei der Korbwurfaktion ist die Bewegung, die üblicherweise einem Wurf vorausgeht und Körper-, Arm- oder Handbewegungen einschließt, die normalerweise beim Korbwurf benötigt werden.

Sie schließt das Tippen oder das Schlagen des Balles beim Rebound **nicht** mit ein (s. Art. 15.3).

#### 15.3 Situation 1

Wird durch das Foul an einem Spieler, der sich in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung befindet, der Ball sofort zum toten Ball?

**Regelung:**

Nein, vorausgesetzt die kontinuierliche Bewegung wird nicht unterbrochen. Der Wurfversuch endet erst, wenn der Ball die Hand verlassen hat **und** die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist. Wird jedoch die kontinuierliche Bewegung unterbrochen, wird der Ball sofort zum toten Ball (s. Art. 10.4).

#### 15.3 Situation 2

Der Spieler A5 fährt und / oder dribbelt in die begrenzte Zone, um einen Korbleger auszuführen. Während er noch in Bewegung ist, beendet A5 das Dribbling. Er nimmt den Ball auf, um sich auf den Wurf vorzubereiten oder um einen letzten Schub durchzuführen. Dabei wird A5 von B4 gefoult.

- a) Die kontinuierliche Korbwurfbewegung von A5 wird nicht unterbrochen und der Wurf ist erfolgreich.
- b) A5 beendet beim Foul die Wurfbewegung, beginnt jedoch einen zweiten Versuch, der erfolgreich ist.

**Regelung:**

- a) Der Korb zählt und A5 erhält einen Bonus-Freiwurf, weil die kontinuierliche Wurfbewegung nicht unterbrochen wurde (s. Art. 10.4).
- b) Der Ball ist tot, sobald die ursprüngliche Wurfbewegung unterbrochen wird. Der erzielte Korb zählt nicht. A5 erhält 2 Freiwürfe.

#### 15.3 Situation 3

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfeiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A4 den Wurf und der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

**Regelung:**

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. Art. 10.4 Situation).

#### 15.3 Situation 4

A5 beginnt einen Feldkorbversuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird der Mitspieler A4 von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. Der Wurfversuch von A5 ist erfolgreich.

**Regelung:**

Der Feldkorb von A5 zählt. Zusätzlich erhält A4 zwei Freiwürfe zugesprochen.

#### 15.3 Situation 5

A4 beginnt einen Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, begeht A5 ein Offensivfoul an B4. Der Wurf von A4 ist erfolgreich.

**Regelung:**

A5 wird ein Foul angeschrieben. Der Ball wird im Augenblick des Fouls zum toten Ball, daher kann der Korb nicht zählen. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B fortgesetzt.

## Artikel 16 Korbberfolg und seine Wertung

### 16.2.1 Situation 1

Während eines Drei-Punkte-Korbwurf-Versuchs von A4 befinden (befindet) sich seine Vorderräder (sein Vorderrad) auf der Drei-Punkte-Linie.

**Regelung:**

Legal. Die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen (darf) sich auf und auch jenseits der Drei-Punkte-Linie befinden. Der Ball muss die Hand (Hände) von A4 verlassen haben, bevor die großen Räder die Drei-Punkte-Linie berühren, sonst können nur zwei Punkte erzielt werden.

### 16.2.1 Situation 2

A4 wird beim Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch von B4 an der Fußraste gefoult, die über die Linie hinaus in den Kreis ragt.

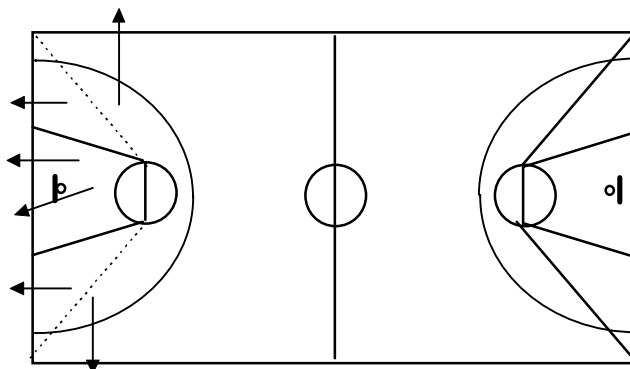
**Regelung:**

B4 wird das Foul angeschrieben. Ist der Wurf erfolgreich, werden A4 die drei Punkte angeschrieben und er erhält zusätzlich einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden dem gefoulten Werfer drei Freiwürfe zugesprochen.

## Artikel 17 Einwurf

### 17.1 Kommentar

Um zu entscheiden, ob der Ball nach einer Regelverletzung von der Seitenlinie oder von der Endlinie einzuwerfen ist, wird jeweils eine gedachte Linie von den Enden der Freiwurflinie zur nächsten Spielfeldcke gezogen.



### 17.2 Kommentar

Es gibt Situationen, in denen der Schiedsrichter den Ball einem Spieler zum Einwurf von außen an der Endlinie übergeben sollte:

- Nach einer Auszeit, die einem gültigen Zwei- oder Drei-Punkte-Feldkorb folgt.
- Nach einer legalen Spielunterbrechung infolge der Verletzung eines Spielers oder eines Schiedsrichters, falls der Ball normalerweise von der Endlinie aus wieder ins Spiel gebracht worden wäre.
- Wenn der Schiedsrichter nach einem gültigen Feldkorb glaubt, das Spiel durch die Ballübergabe schneller fortsetzen zu können.
- Wenn nach einem Doppelfoul (mit Überlagerung durch Korbberfolg) oder nach gegeneinander aufgerechneten Fouls (gemäß Artikel 42) der Einwurf an der Grundlinie erfolgt.

### 17.3.1 Kommentar

Beim Einwurf darf sich der Einwerfer an den Seiten- bzw. Endlinien jeweils einen Meter nach links oder rechts in Bezug auf die vom Schiedsrichter bezeichnete Einwurfstelle bewegen.

Nach hinten - senkrecht zur Auslinie - darf sich der Einwerfer beliebig weit vom Spielfeld entfernen.

### 17.3.2 Situation

Der Einwerfer A4 hat den Ball beim Einwurf zu A6 gepasst. Danach hindert B4 den Einwerfer A4 daran, auf das Spielfeld zurückzufahren, indem er auf seinem Platz gegenüber dem Einwerfer in der Nähe der Seitenlinie stehen bleibt.

A4 versucht, außerhalb des Feldes nach vorn zu fahren, um weiter vorn auf das Spielfeld zu gelangen. Doch B4 hindert ihn daran, indem er ihm auf dem Spielfeld parallel zur Seitenlinie folgt.

#### Regelung:

Die Aktion von B4 entspricht nicht dem Geist des Spiels. B4 wird verwarnet, die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für die gesamte Mannschaft für den Rest des Spiels.

Nach der Verwarnung **kann** (s. Art. 47.3) bei Wiederholung durch einen Spieler von Mannschaft B ein technisches Foul verhängt werden.

### 17.3.3 Situation 1

Als der Schiedsrichter den Ball an A4 zum Einwurf übergeben will, bemerkt er, dass A6 die begrenzte Zone noch nicht verlassen hat.

#### Regelung:

Die SR fordert A6 auf, die begrenzte Zone zu verlassen, bevor er den Ball an A4 übergibt (Präventives Schiedsrichtern).

### 17.3.3 Situation 2

Unmittelbar bevor der Schiedsrichter dem Spieler A4 den Ball zum Einwurf übergibt, fährt A6 in die begrenzte Zone.

#### Regelung:

Regelübertretung durch A6. Einwurf für Mannschaft B an der gleichen Stelle, an der der Ball von A4 eingeworfen werden sollte.

### 17.3.3 Situation 3

Unmittelbar nach der Ballübergabe an den Einwerfer A4 fährt A6 in die begrenzte Zone. A4 ist noch in Ballbesitz.

#### Regelung:

Legal. A6 darf in die begrenzte Zone fahren, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

## Artikel 19

## Spielerwechsel

### 19.2.2 Situation

Spieler A6 wartet am Anschreibertisch auf eine Möglichkeit zum Spielerwechsel. Das Spiel wird wegen eines Halteballs unterbrochen, gemäß der Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs wird Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen.

Darf A6 eingewechselt werden?

**Regelung:** Ja.

**19.3.2 Situation**

A9 meldet am Tisch einen Spielerwechsel an. Nachdem der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hat, zeigt der Trainer von Mannschaft A an, dass er den Wechsel rückgängig machen möchte.

**Regelung:**

Das ist nicht mehr möglich. Die Rücknahme eines angemeldeten Spielerwechsels ist nur möglich, bevor das Anschreibersignal zum Wechsel erfolgt.

**19.3.4 Situation**

Der Schiedsrichter hat B9 das Zeichen gegeben, zum Wechsel gegen B4 auf das Spielfeld zu fahren. Während sich B4 zur Seitenlinie bewegt, erhält er ein technisches Foul. Wie wird dieses Foul bestraft?

**Regelung:**

In dem Augenblick, in dem der Auswechselspieler B9 vom Schiedsrichter aufgefordert wird, auf das Spielfeld zu fahren, wird B4 zum Ersatzspieler. Das Foul von B4 wird daher dem Trainer von Mannschaft B angeschrieben ("B"). Spielfortsetzung: Zwei Freiwürfe für Mannschaft A zuzüglich Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

**19.3.8 Situation**

Die Spieler A9 und A10 fahren zum Anschreibertisch, um einen Spielerwechsel anzumelden. Die nächste Gelegenheit zur Durchführung eines Wechsels ergibt sich, als B4 ein Foul an A4 begeht, der allerdings nun zwei Freiwürfe auszuführen hat.

Spieler A9 weist darauf hin, dass er gegen A4 eingewechselt werden sollte und dass er und A10 gemeinsam wechseln müssen, um keinen Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel zu begehen.

**Regelung:**

Mehrere Wechsel sind gemäß Artikel 19.3.10 für den Freiwürfer und die Mannschaft, welche die Freiwürfe ausführt, erlaubt. Die gegnerische Mannschaft darf dann maximal ebenso viele Spieler wechseln.

**19.3.8 Kommentar**

Falls in einer Freiwurfsituation der Freiwürfer nur durch den Wechsel mehrerer Spieler ersetzt werden kann und daher der Gegner auch mehrere Spieler wechseln darf, müssen die Schiedsrichter genau darauf achten, dass von keiner Mannschaft ein Spieler wieder ein- bzw. ausgewechselt wird, der bereits im gleichen Zeitabschnitt, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt wird, gewechselt wurde (s. Art. 19.2.4).

**19.3.10 Kommentar**

Zur Vermeidung eines Verstoßes gegen die 14-Punkte-Regel (s. Art. 51.2) liegen alle Spielerpässe auf dem Anschreibertisch.

Wird ein Spielerwechsel beantragt, geht der einzuwechselnde Spieler zum Anschreiber und bezeichnet den Spieler, für den er eingewechselt werden soll.

Die Gesamtpunktzahl der wechselnden Mannschaft wird vom Klassifizierer bzw. Anschreiberassistenten geprüft, sobald der Auswechselspieler vom Schiedsrichter aufgefordert wird, das Feld zu betreten. Eine Verzögerung des Wechsels ist nicht erlaubt.

Wird die 14-Punkte-Marke überschritten, informiert der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter darüber informiert, indem er sein Signal betätigt, und zwar

- a) sobald die Spielphase beendet ist, falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.

- b) sofort, falls sich **die** Mannschaft in Ballbesitz befindet, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft.

#### 19.4.1 Situation

A4 hat den ersten von zwei Freiwürfen ausgeführt. Bevor er den zweiten wirft, wird gegen A6 ein technisches Foul gepfiffen. Danach führt A4 den 2. Freiwurf aus. Ist es Mannschaft B erlaubt, vor Ausführung der beiden Freiwürfe für das technische Foul, das gegen A6 verhängt wurde, einen angemeldeten Spielerwechsel durchzuführen?

**Regelung:** Ja.

## Artikel 23 Spieler im Aus und Ball im Aus

#### 23.2.1 Situation

Spieler A4 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei kann er den Ball nur zurück ins Feld tippen, wo er gegen das Rad von B4 springt und von dort ins Aus geht.

**Regelung:**

Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist.

#### 23.2.4 Situation

Spieler A4 gelingt es, einen Ball unter Kontrolle zu bringen, der auf die Auslinie zurollt. Dabei droht A4 durch den Schwung der Bewegung ins Aus zu geraten. Er wirft den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, so dass der Ball von dort ins Aus springt.

**Regelung:**

Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist.

#### 23.2.4 Kommentar

Bei Wiederholung solcher Aktionen (wie in 23.2.4 Situation) wird der betreffende Spieler vom Schiedsrichter unter Hinweis auf das Verletzungsrisiko der gegnerischen Spieler verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel.

Jede weitere Aktion, die als gefährlich anzusehen ist, wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Spieler dieser Mannschaft geahndet.

## Artikel 24 Dribbling

#### 24.1.2 Situation

Während eines Schubes hat ein Spieler den Ball zwischen den Knien eingeklemmt.

**Regelung:**

Regelübertretung, der Ball muss frei auf den Oberschenkeln liegen.

## Artikel 25 Schubfehler (3 Schübe)

#### 25.1.1 Situation 1

Spieler A4 hat zwei Schübe durchgeführt, danach beginnt er mit dem Dribbling. Unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, jedoch bevor er den Boden berührt, führt A4 einen zusätzlichen Schub durch.

**Artikel 28****8 Sekunden****28.2.1 Kommentar**

Wenn ein Angriffsspieler, der sich im Rückfeld befindet, absichtlich einen Gegenspieler (bzw. dessen Rollstuhl) im Vorfeld so anwirft, dass der Ball in sein Rückfeld zurückspringt, so erhält die Mannschaft keine neuen 8 Sekunden zugesprochen.

Begründung: Das Anwerfen des Gegenspielers birgt ein hohes Verletzungsrisiko in sich und ist deshalb im RBB nicht zulässig.

**28.2.1 Situation**

Nachdem 6 von den 8 Sekunden, in denen die Mannschaft A den Ball in ihr Vorfeld gespielt haben muss, vergangen sind, passt A4 aus seinem Rückfeld den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Von dort springt der Ball zurück ins Rückfeld von Team A.

Erhält Team A eine neue 8-Sekundenperiode zugesprochen, nachdem sie den Ballbesitz in ihrem Rückfeld wiedergewonnen hat?

**Regelung: Nein**

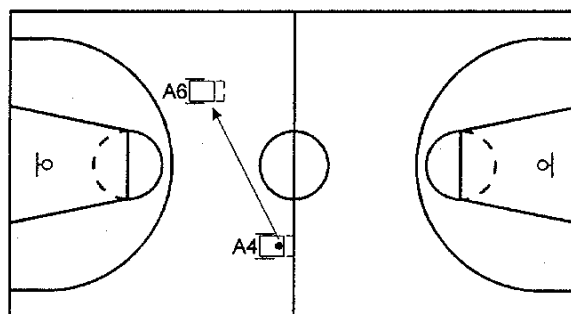
**Artikel 30****Rückspiel****30.1.2 Situation 1**

Der Spieler B4 fängt einen Pass von A4 in seinem Vorfeld ab. Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren (berührt) seine (sein) Vorderräder (Vorderrad) die Mittellinie.

**Regelung:** Regelübertretung; der Ball wurde ins Rückfeld gespielt. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

**30.1.2 Situation 2**

Spieler A4, der sich im Rückfeld befindet, berührt mit seinen (seinem) Vorderrädern (Vorderrad) die Mittellinie und passt den Ball zu A6, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.



**Artikel 28****8 Sekunden****28.2.1 Kommentar**

Wenn ein Angriffsspieler, der sich im Rückfeld befindet, absichtlich einen Gegenspieler (bzw. dessen Rollstuhl) im Vorfeld so anwirft, dass der Ball in sein Rückfeld zurückspringt, so erhält die Mannschaft keine neuen 8 Sekunden zugesprochen.

Begründung: Das Anwerfen des Gegenspielers birgt ein hohes Verletzungsrisiko in sich und ist deshalb im RBB nicht zulässig.

**28.2.1 Situation 1**

Nachdem 6 von den 8 Sekunden, in denen die Mannschaft A den Ball in ihr Vorfeld gespielt haben muss, vergangen sind, passt A4 aus seinem Rückfeld den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Von dort springt der Ball zurück ins Rückfeld von Team A.

Erhält Team A eine neue 8-Sekundenperiode zugesprochen, nachdem sie den Ballbesitz in ihrem Rückfeld wiedergewonnen hat?

**Regelung: Nein**

**28.2.1 Situation 2**

Nachdem 6 von den 8 Sekunden, in denen Mannschaft A den Ball in ihr Vorfeld gespielt haben muss, vergangen sind, passt A4 aus seinem Rückfeld den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Von dort springt der Ball zurück ins Rückfeld von Team A.

Team A erlangt den Ballbesitz nicht zurück und die 8 Sekunden-Periode läuft ab. Erhält nun Team B den Ball zum Einwurf zugesprochen?

**Regelung: Ja**

**Artikel 30****Rückspiel****30.1.2 Situation 1**

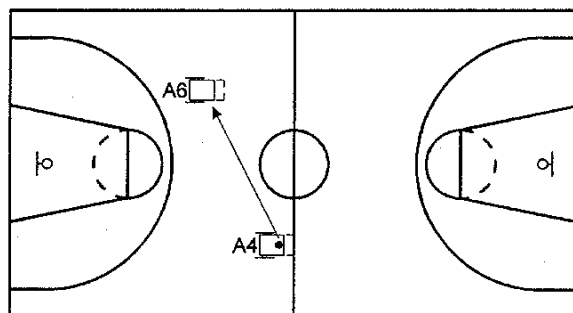
Der Spieler B4 fängt einen Pass von A4 in seinem Vorfeld ab.

Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren (berührt) seine (sein) Vorderräder (Vorderrad) die Mittellinie.

**Regelung:** Regelübertretung; der Ball wurde ins Rückfeld gespielt. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

**30.1.2 Situation 2**

Spieler A4, der sich im Rückfeld befindet, berührt mit seinen (seinem) Vorderrädern (Vorderrad) die Mittellinie und passt den Ball zu A6, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.



**Regelung:** Legal. Die Mittellinie gehört zum Rückfeld (s. Art. 28.1.1).

**30.1.2 Situation 3**

Die Vorderräder (das Vorderrad) von A4 befinden (befindet) sich im Vorfeld, die großen Räder im Rückfeld. Sein Mitspieler A6 befindet sich mit drei Rädern im Vorfeld und mit einem Rad berührt er die Mittellinie. A4 passt den Ball zu A6.

**Regelung:** Regelübertretung. A4 befindet sich im Vorfeld wegen der Position seiner Vorderräder, A6 dagegen im Rückfeld, weil er mit einem Rad die Mittellinie und damit das Rückfeld berührt.

**30.1.2 Situation 4**

Spieler A4 befindet sich über der Mittellinie, mit zwei Rädern im Vorfeld und mit zwei Rädern im Rückfeld. Er erhält einen Pass von einem Mitspieler, der sich im Rückfeld befindet. Um sich von einem Verteidiger zu befreien, dreht er seinen Rollstuhl auf der Stelle um 360 Grad, bevor er weiter ins Vorfeld fährt.

**Regelung:** Regelübertretung, da der Ball ins Rückfeld gespielt wurde. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

**Artikel 31 Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden****31 Kommentar**

Die Technische Kommission hat festgestellt, dass das Lifting und das Abheben beider großen Räder vom Boden, das durch einen erheblichen Kontakt mit einem Gegenspieler verursacht wurde, häufig nur als Regelübertretung geahndet wurde, obwohl eigentlich ein persönliches Foul hätte verhängt werden müssen.

Viele Schiedsrichter werteten diesen Kontakt als zufälligen Kontakt und verhängten die weniger harte Strafe.

Die Absicht der Regelinterpretation lag nicht darin, bei signifikantem Kontakt die Strafen wegen illegalen "Liftings" der großen Räder vom Boden, während sich keine der beiden Hände an den großen Rädern befindet, zu reduzieren. Diese Art des Kontaktes muss immer mit einem persönlichen Foul bestraft werden.

Erfolgt der Kontakt durch einen Angreifer gegen einen Verteidiger, dann muss der Schiedsrichter entscheiden, ob es sich um ein Offensivfoul handelt. Wenn das nach Meinung des Schiedsrichters der Fall ist, muss er ein Offensivfoul verhängen.

Das Abheben der beiden großen Räder vom Boden, das nach dem Kontakt erfolgt, ist in der Regel die Folge dieses Kontaktes. Es ist als sekundär zu werten und sollte nicht beachtet werden.

**31.2 Situation 1**

A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, möchte einen verlorenen Ball vom Boden wieder aufnehmen. Er lehnt sich im Rollstuhl nach vorne und berührt den Ball. Dabei heben die beiden großen Räder vom Boden ab.

Handelt es sich um eine Regelübertretung von A4?

**Regelung: Ja**

**31.2 Situation 2**

Zwischen dem Ballbesitzer A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, und seinem Mitspieler A5 kommt es zum Kontakt. Dabei heben die beiden großen Räder vom Boden ab. Handelt es sich um eine Regelübertretung von A4?

**Regelung: Ja**

**31.2 Situation 3**

Zwischen dem Ballbesitzer A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, und seinem Gegenspieler B4 kommt es zum Kontakt und die beide großen Räder von A4 heben vom Boden ab.

Der Kontakt ist **nicht** signifikant genug, um als Foul gewertet zu werden. Handelt es sich um eine Regelübertretung von A4?

**Regelung: Ja**

**31.2 Situation 4**

Zwischen dem Ballbesitzer A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, und seinem Gegenspieler B4 kommt es zum Kontakt. Dabei heben die beiden großen Räder von A4 vom Boden ab. Es handelt sich um einen signifikanten Kontakt. Müssen die SR A4 mit einem persönlichen Foul bestrafen?

**Regelung: Ja**, denn das Abheben der beiden großen Räder vom Boden ist in der Regel eine Folge des Kontakts. Es wird daher als sekundär gewertet und sollte ignoriert werden.

**31.2 Situation 5**

A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, versucht den Ball zu spielen. Dabei kommt es zwischen A4 und seinem Gegenspieler B4 zum Kontakt und die beiden großen Räder von A4 heben vom Boden ab. Der Kontakt ist signifikant. Müssen die Schiedsrichter A4 mit einem persönlichen Foul bestrafen?

**Regelung: Ja**, denn das Abheben der beiden großen Räder vom Boden ist in der Regel eine Folge des Kontakts. Es wird daher als sekundär gewertet und sollte ignoriert werden.

**31.2 Situation 6**

Die großen Räder des an den Rollstuhl gestrappten Spielers A4, der keine seiner beiden Hände an den großen Rädern hat, heben vom Boden ab, während er versucht, auf den Korb zu werfen, zu rebounden, zu passen oder den Wurf bzw. Pass eines Gegenspielers zu blocken. Müssen die Schiedsrichter A4 mit einem Technischen Foul bestrafen?

**Regelung: Ja**

**31.3 Situation 1**

A4 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft. Ist diese Aktion legal?

**Regelung: Ja**

**31.3 Situation 2**

A4 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er mit beiden Händen zum Rebound geht. Ist diese Aktion legal?

**Regelung: Ja**

**31.3 Situation 3**

B4, der ein großes Rad mit einer Hand hält, hebt beide großen Räder vom Boden ab und kippt den Rollstuhl auf beiden Vorderrädern nach vorne, während er mit einem ausgestreckten Arm gegen A4 verteidigt. Ist diese Aktion legal?

**Regelung: Ja**

## Artikel 32

## Fouls

### 32 Kommentar

Die Dynamik des Spiels und die athletischen Fähigkeiten der Spieler haben signifikant zugenommen. Wegen der größeren Beweglichkeit und Beschleunigungsfähigkeit der Rollstühle entstehen mehr Kontakte mit anderen Rollstühlen.

Im Rollstuhlbasketball gilt das sowohl für den Kontakt der Spieler oberhalb des Sitzes als auch zwischen den Rollstühlen selbst.

Die Schiedsrichter sollen tolerant sein bei einem Kontakt, der dem Spieler, der von dem Kontakt betroffen ist, keinen Nachteil bringt.

Die Schiedsrichter sollen sich bemühen, das Spiel im Fluss zu halten. Sie sollen vermeiden, zufällige oder unwesentliche Kontakte als Foul zu pfeifen (s. Art. 47.3).

#### 32.1.1 Situation

Spieler A4 wirft auf den Korb. Unmittelbar nachdem die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, wird A4 an den Fußrasten vom Gegenspieler B4 leicht berührt.

#### Regelung:

Zu vernachlässigender Kontakt, es wird kein Foul gepfiffen, da A4 kein Nachteil entstanden ist (s. Art. 47.3).

## Artikel 33

## Kontakte: Allgemeine Grundsätze

### 33.3 Definition - Kippen des Rollstuhls ("tilting")

"**Tilting**" ist eine Aktion, die von Spielern beim Korbwurf, beim Hochball oder beim Rebound, bei der Verteidigung eines Wurfes oder Passes, beim Erhalt eines Passes oder bei dem Versuch, einen Pass zu fangen, durchgeführt wird.

Dabei löst der Spieler eine oder beide Hände von den Greifreifen, während der Rollstuhl mit einem großen Rad und (ggf.) einem Vorderrad vom Boden abhebt.

#### 33.3 Situation 1

A4 kippt legal seinen Rollstuhl, während er zum Korbwurf ansetzt. Als der Ball die Hand verlässt, kippt er zu weit zur Seite, so dass er Kontakt mit B4 verursacht.

#### Regelung:

Offensivfoul von A4, da er seinen Zylinder verlassen hat und in den von B4 eingedrungen ist.

#### 33.3 Situation 2

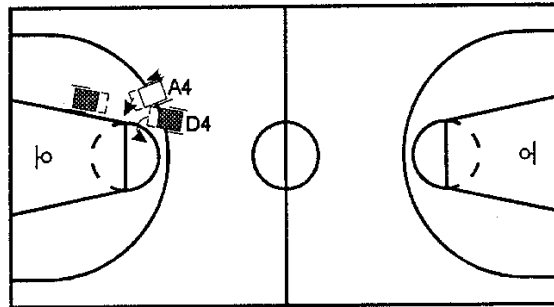
A4 verlässt seine Position, indem er seinen Rollstuhl legal zur Seite kippt. B4 bewegt sich in die Position, die A4 beim Kippen seines Rollstuhls verlassen hat, indem er mit seiner Fußraste unter das angehobene Rad von A4 fährt. Als A4 in die ursprüngliche Position "zurückkippt", kommt es zum Kontakt mit dem dort stehenden B4.

#### Regelung:

Foul durch Blockieren von B4, der in den Zylinder von A4 eingedrungen ist. A4 hat das Recht - solange er in seinem Zylinder bleibt -, auf den Platz zurückzukehren, der durch Abheben des Rades beim Kippen des Rollstuhls frei geworden ist.

### 33.6.3 und 33.14 Situation

Spieler A4 steht in der Nähe der Freiwurflinie neben Verteidiger D4. Die Fußrastenstange von A4 befindet sich ein wenig vor der von D4. Der Angreifer A4 hält das Innenrad fest und drückt D4 durch einen kräftigen Vorwärtsschub am Außenrad zur Seite. A4 hat nun freie Bahn zum Korb.



#### Regelung:

Offensivfoul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen.

#### 33.6.3 Kommentar

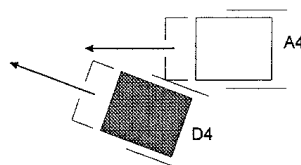
Dem **Kreuzen** in die Bahn des Gegners ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen.

Der überholende Spieler (unten in der Skizze der Spieler D4) darf **allmählich** in die Bahn seines Gegenspielers A4 hereinschneiden, wenn die Achse des großen Rades von D4 **vor** der Fußrastenstange von A4 zu sehen ist.

Zu diesem Zeitpunkt stellen die großen Räder von A4 und D4 - von der Seite betrachtet - das Bild einer liegenden Acht dar: |

Der gesamte Vorgang ist eine Frage von Raum und Zeit, also auch abhängig von der Geschwindigkeit des hereinkreuzenden Spielers und der relativen Stellung der Achse des großen Rades von D4 und der Fußraste von A4.

Im Bild unten kreuzt D4 die Bahn von A4 zu schnell und beachtet nicht das Prinzip von Raum und Zeit gemäß Art. 33.4.

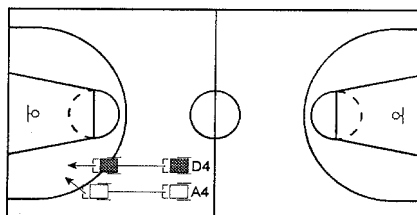


Wenn jedoch der Spieler D4 in der Lage ist, legal eine Position vor A4 einzunehmen, dann liegt die Verantwortung, einen sich aus dieser Situation ergebenden Kontakt zu vermeiden, vorrangig bei A4.

**33.6.3 Situation 1**

A4 fährt mit Ball in Richtung Korb des Gegners. D4 fährt parallel zu ihm mit. Bei Erreichen der begrenzten Zone stellt A4 fest, dass er ohne Richtungskorrektur nicht zum Korb fahren kann, um einen Korbleger auszuführen.

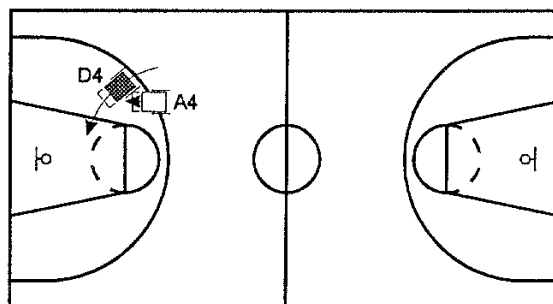
Da sich die Fußrastenstange von A4 unmittelbar vor der von D4 befindet, bremst A4 das Innenrad ab, so dass sein Rollstuhl in Richtung Korb fährt. Infolge der Aktion von A4 stößt D4 seitlich gegen die Fußraste von A4; der Kontakt bewirkt, dass A4 beim Korbwurf aus dem Rollstuhl fällt.

**Regelung:**

Foul des Angriffsspielers A4, da er zu früh in die Bahn des Verteidigers D4 gefahren ist. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen.

**33.6.3 Situation 2**

Spieler D4 versucht, eine Position vor A4 einzunehmen. In dem Augenblick, in dem die Achse des großen Rades unmittelbar vor der Fußrastenstange von A4 ist, dreht D4 plötzlich seinen Rollstuhl in einem 45-Grad-Winkel in die Bahn von A4. Dabei entsteht ein heftiger Kontakt zwischen A4 und D4.

**Regelung:**

Der Grundsatz des korrekten Kreuzens wurde nicht beachtet. Foul von D4 gemäß Art. 33.6. Mannschaft A erhält Einwurf.

**33.8 Situation 1**

Spieler A4 fährt mit dem Ball auf den Korb zu. Verteidiger B4 versucht, eine Position vor ihm einzunehmen, dabei nimmt er seitlich Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und zwingt ihn dadurch, die Richtung zu ändern.

**Regelung:**

Foul von B4. Da A4 (noch) nicht in der Wurfbewegung war, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf.

**33.8 Situation 2**

Werfer A4 und Verteidiger B4 fahren aufeinander zu. Der Verteidiger bremst und kommt zum Stand, während der Werfer, unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, heftig auf B4 auffährt, ohne zu bremsen.

**Regelung:**

Foul von A4.

- a) Ist der Wurf erfolgreich, werden die Punkte dem Spieler A4 angeschrieben, und anschließend erfolgt Einwurf für Mannschaft B an der Endlinie.
- b) Ist der Wurf ohne Erfolg, gibt es Einwurf für Mannschaft B, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- c) Handelt es sich bei dem Foul von A4 um das 5. Mannschaftsfoul, so erhält B4 zwei Freiwürfe zugesprochen.

**33.8 Situation 3**

Ähnliche Situation wie vorher, jedoch gelingt es dem Werfer A4 nach dem Wurf noch, zu bremsen. Trotzdem verursacht er beim Auffahren auf B4 einen leichten Kontakt.

**Regelung:** Dieser Kontakt ist zu tolerieren. Kein Foul von A4.

**33.8 Kommentar**

Auffahrkontakte müssen mit besonderem Fingerspitzengefühl angegangen werden. Wenn ein Spieler in der Bewegung auf den Korb wirft oder passt, geht er - falls er nicht versucht zu bremsen - offensichtlich bewusst das Risiko ein, auf einen Gegenspieler aufzufahren.

In einer solchen Situation wird ein Foul gegen den auffahrenden Spieler verhängt, da er seine Verantwortung, Kontakt zu vermeiden, ignoriert.

Allerdings sind Kontakte, welche die Schiedsrichter als unwesentlich betrachten, auch in einem solchen Fall zu tolerieren.

**33.8 Situation 4**

Im Rückfeld versucht B4 zu verhindern, dass der Angreifer A4 ins Vorfeld gelangt. Er fährt seitlich neben ihm, nimmt Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und drängt ihn mit kräftigen Schüben am Außenrad zur Seitenlinie ab.

**Regelung:**

Foul von B4. Einwurf für Mannschaft A. Unter Umständen können die Schiedsrichter eine solche Aktion als unsportliches Foul werten.

**33.9 Situation**

Spieler A4 stellt bei B4 einen legalen Block in der Nähe der Mittellinie. Damit sein Mitspieler wegfahren kann, hilft B6 aus, indem er A4 durch Klemmen mit seinem Rollstuhl festhält.

**Regelung:** Foul von B6, Mannschaft A erhält Einwurf.

**33.9 und 47.3 Situation**

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4. Verteidiger B4 versucht, den Block zu umgehen, indem er rückwärts fährt. Dabei stößt er jedoch gegen A6, der in einiger Entfernung eine feste Position eingenommen hat.

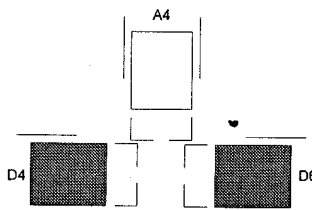
**Regelung:**

Falls sich B4 nach der Kontaktaufnahme sofort wieder von A6 löst und A6 dabei kein Nachteil entstanden ist, ist der Kontakt zu tolerieren.

**33.9 und 33.14 Situation**

Am Zonenrand stehen sich die Spieler D4 und D6 mit den Fußrasten gegenüber. Zwischen beiden Rollstühlen ist eine Lücke, die für den Gegenspieler A4 zum Hindurchfahren zu schmal ist.

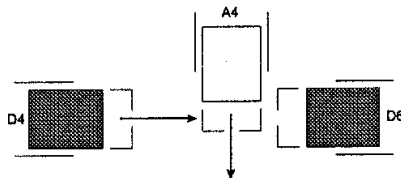
A4 nimmt zunächst mit den Fußrasten beider Verteidiger Kontakt auf und drückt dann - die ungünstigen Hebelverhältnisse der Verteidiger nutzend - deren Rollstühle zur Seite, um in die Zone hineinfahren zu können.

**Regelung:**

Foul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf.

**33.9 und 33.13 Situation**

Ähnliche Situation wie vorher. Allerdings ist die Lücke zwischen D4 und D6 groß genug, so dass der Angreifer A4 hindurchfahren kann. Nachdem A4 in die Lücke hineingefahren ist, versucht der Verteidiger D4, ihn zu stoppen, indem er die Lücke schließt. Dabei verursacht er Kontakt mit A4, nachdem dieser seine Position in der Lücke eingenommen hat.

**Regelung:**

Foul von D4. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

**33.10 Situation 1**

Spieler A4 hält den Ball über dem Kopf, um zu werfen. Ein Verteidiger nähert sich von der Seite und es gelingt ihm, ohne mit dem Rollstuhl Kontakt aufzunehmen, den Ball aus der Wurfhand von A4 zu tippen. Dabei entsteht deutlicher Kontakt mit der Wurfhand.

**Regelung:**

Illegale Aktion. Der Verteidiger darf die Hand, die den Ball hält, nicht berühren. Gegen den Verteidiger wird ein Foul verhängt. A4 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, wenn der SR der Meinung ist, dass die Wurfaktion begonnen hat.

**33.10 Situation 2**

Spieler A4 hält den Ball mit beiden Händen auf dem Schoß. Der Verteidiger B4 greift nach dem Ball. Dabei entsteht Kontakt mit beiden Händen von A4.

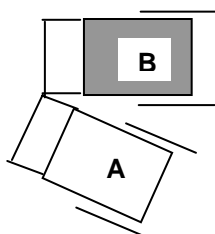
**Regelung:**

Nicht legal. Es wird ein Foul gegen B4 verhängt.

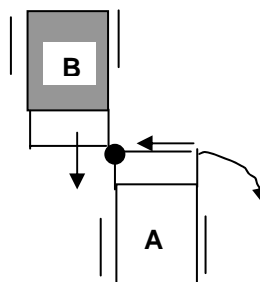
### 33.13 Kommentar

Das Halten / Klemmen des Rollstuhls eines Gegenspielers ist ein besonders häufig vorkommendes Foul im Rollstuhlbasketball. Ein Spieler kann mit der Hand, den Füßen, dem Rad oder mit den Fußrasten halten bzw. klemmen.

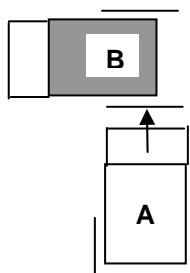
Ein Foul ist jedoch erst dann zu pfeifen, wenn der Gegenspieler wegzufahren versucht und nicht in der Lage ist, seinen Rollstuhl freizubekommen, weil ihn sein Gegner weiterhin festhält (klemmt).



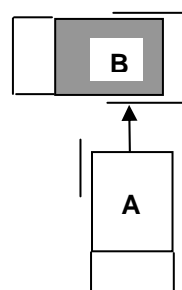
Seitliches Klemmen



Verhaken von vorn



Klemmen seitwärts, vorlings



Klemmen seitlich, rücklings

Beachte: In allen oben aufgeführten Situationen ist Spieler A der Angreifer.

**Um das Klemmen richtig beurteilen zu können, muss der Schiedsrichter**

1. **zwischen die Rollstühle schauen**
2. **die Entwicklung beachten, die zu dieser Situation führt.**

### 33.14 Situation 1

Der Verteidiger B4 nimmt, als sich A4 in der Wurfbewegung befindet, mit dem Rollstuhl von A4 einen nur geringfügigen Kontakt auf.

#### Regelung:

Gegen B4 wird ein Foul verhängt. Normalerweise führt jede Berührung mit einem Spieler, der sich in der Wurfbewegung befindet, zu einem Nachteil für den Werfer.

### 33.14 Situation 2

Verteidiger B4 steht dem Spieler A4, der gerade auf den Korb wirft, Fußraste an Fußraste gegenüber. Während der Wurfbewegung schiebt B4 den Werfer ein wenig zurück, indem er seinen Rollstuhl leicht nach vorne bewegt.

#### Regelung:

Ein Foul wird gegen B4 verhängt. Ein erfolgreicher Korb zählt zwei oder drei Punkte, zusätzlich erhält A4 einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurfversuch ohne Erfolg, erhält A4 zwei oder drei Freiwürfe zugesprochen.

## Artikel 36

## Unsportliches Foul

### 36. Kommentar 1

- a) Ein unsportliches Foul ist ein persönliches Foul, das nach Meinung der Schiedsrichter vorsätzlich an einem Spieler begangen wird.
- b) Die Tatsache, dass ein unsportliches Foul vorsätzlich begangen wird, macht es schwerwiegender als ein normales persönliches Foul, jedoch nicht notwendigerweise schwer genug, um eine Disqualifikation auszusprechen.
- c) Ein Spieler, der **sein 2.** unsportliches Foul begeht, **muss** disqualifiziert werden.
- d) Ein unsportliches Foul zieht normalerweise zwei Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz nach sich. **Ausnahmen** sind:
  - 1) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolgreichen** Korbwurf gefoult, erhält er nur einen Bonus-Freiwurf. Anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.
  - 2) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolglosen** Drei-Punkte-Wurf gefoult, dann erhält er drei Freiwürfe und anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

### 36 Kommentar 2

Unsportliche Fouls lassen sich - entlang eines Spektrums in Bezug auf die Intensität der Fouls - in zwei Kategorien einteilen.

An dem einen Rand dieses Spektrums liegt **das** unsportliche Foul, das in der Beurteilung nicht weit vom normalen persönlichen Foul entfernt ist.

Unsportliche Fouls am anderen Rand des Spektrums liegen in der Nähe von disqualifizierenden Fouls.

Im Falle der **taktischen** Fouls mit unsportlichem Charakter muss der Schiedsrichter - wenn mehr als ein ähnliches Foul unsportlicher Art gegen diese Mannschaft gepfiffen wird - den Spieler und den Trainer verwarnen mit dem Hinweis, dass der nächste Spieler der Mannschaft, der ein solches Foul begeht, disqualifiziert wird.

### 36 Kommentar 3

Unsportliche Fouls können als Fouls betrachtet werden, die von Spielern mit der Absicht begangen werden, sich durch ein Foul einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

### 36 Kommentar 4

In allen Fällen, in denen nach der Ausführung von Freiwürfen der Mannschaft des Freiwürfers Ballbesitz zugestanden wird, erfolgt der Einwurf an der Mittellinie auf der Spielfeldseite, die dem Anschreibertisch gegenüber liegt.

### 36 Situation 1

Spieler B4 wird beim Fast Break von A4 überholt. Als A4 zu werfen versucht, unternimmt B4 keinen Versuch, den Ball zu spielen, sondern fährt

- a) von hinten gegen den Rollstuhl von A4.
- b) gegen das große Rad des Rollstuhls von A4.

### Regelung:

In beiden Fällen hat B4 keinen Versuch unternommen, den Ball zu spielen. Daher wird diese vorsätzliche Aktion vom Schiedsrichter mit einem unsportlichen Foul bestraft.

Falls der Korbwurf von A4 erfolgreich war, erhält A4 einen Bonus-Freiwurf (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum), anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

War der Korbwurf ohne Erfolg, erhält A4 zwei (drei) Freiwürfe, anschließend gibt es für Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie.

**36 Situation 2**

In den letzten 30 Sekunden des Spiels begeht B4 ein Foul an A4. Die Schiedsrichter sind der Auffassung, dass dieses Foul begangen wurde, um die Uhr zu stoppen.

**Regelung:**

Taktische Fouls dieser Art müssen von den Schiedsrichtern kontrolliert und mit unsportlichen Fouls gegen die betreffenden Spieler geahndet werden.

Bei Wiederholung dieser Fouls müssen die Spieler und der Trainer verwart werden mit dem Hinweis, dass jede Eskalation zur Disqualifikation der Spieler führen wird.

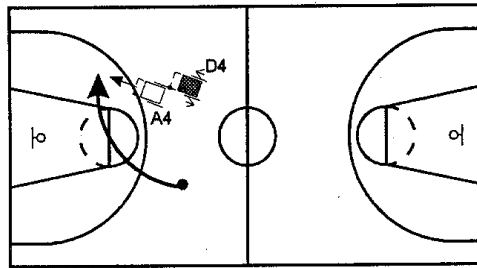
In diesem Fall wird ein unsportliches Foul gegen B4 verhängt. A4 führt zwei Freiwürfe aus, und anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**36.1.4 Situation 1**

Bei Mann-Mann-Verteidigung gewinnt A4 eine vorteilhafte Position.

In dem Augenblick, in dem A4 versucht, von seinem Gegenspieler wegzufahren, um einen Pass anzunehmen, wird er am Hinterrad wirksam von seinem Gegenspieler D4 geklemmt.

Es gelingt A4, sich zu lösen, jedoch zu spät, um den Pass zu erreichen, so dass der Ball ins Aus geht.

**Regelung:**

Unsportliches Foul von D4. A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**36.1.4 Situation 2**

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4, um anschließend zum "give and go" abzurollen. B4 verhindert das durch Klemmen seines Gegenspielers.

**Regelung:**

Unsportliches Foul von B4, A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**36.1.4 Situation 3**

Um ein Überzahlspiel (fünf gegen vier, drei gegen zwei, usw.) zu erzielen, hält A4 den Verteidiger B4 mit legalen Mitteln im Rückfeld zurück. Als A4 versucht, wegzufahren, wird er von B4 geklemmt.

**Regelung:**

Um eine Marschroute für das ganze Spiel festzulegen, können die Schiedsrichter gegen B4 ein unsportliches Foul verhängen, wenn B4 absichtlich klemmt.

## Artikel 37 Disqualifizierendes Foul

### 37 Kommentar

Weigert sich eine disqualifizierte Person, in den Umkleideraum zu gehen oder kehrt sie zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Umkleideraum zurück, muss der Schiedsrichter einen Mannschaftsbegleiter auffordern, die disqualifizierte Person während der Zeit, in der die Uhr gestoppt ist, aus der Halle zu entfernen.

Wenn es ihm nicht gelingt, kann das Spiel abgebrochen werden.

Der 1. Schiedsrichter muss einen Bericht an die zuständige Spielleitung geben.

## Artikel 38 Technisches Foul

### 38.3.1 Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball kommt es häufiger als im Fußgängerbasketball dazu, dass ein Spieler das **Spielfeld verlässt**. Die Regel verlangt ein technisches Foul nur in solchen Fällen, in denen der Spieler versucht, dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Spieler einen an der Auslinie gestellten Block umgeht, indem er mit seinem Rollstuhl außerhalb des Feldes um ihn herumfährt.

#### **Folgendes Verfahren ist anzuwenden:**

Wenn Spieler A4 zum ersten Mal diese Regel verletzt, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung (Verlust des Ballbesitzes) und verwarnt sofort den Spieler A4 und teilt die Verwarnung dem Trainer mit.

Verstößt ein Spieler von Mannschaft B zum ersten Mal gegen diese Regel, wird die Verwarnung erst am Ende der entsprechenden Spielphase ausgesprochen. Jeder weitere Verstoß gegen diese Regel durch einen Spieler von Mannschaft B hat ein technisches Foul zur Folge.

#### **Statement zur Verwarnung**

Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler für eine Aktion oder für ein Verhalten verwarnt, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, **muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden. Damit gilt die Verwarnung für jedes Mannschaftsmitglied für den Rest der Spielzeit.** Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht.

#### **Beispiele:**

Ein Mitglied von Team A wird verwarnt

- (a) wegen Behinderung beim Einwurf
- (b) wegen Klatschens mit den Händen in der Nähe des Gesichts eines gegnerischen Spielers, der erfolgreich auf den Korb wirft.
- (c) wegen unsportlichen Verhaltens
- (d) wegen irgendeiner anderen Aktion, die bei Wiederholung zum technischen Foul führen kann.

### 38.3.1 Kommentar 2

Um eine Verwarnung gegen einen Spieler oder Trainer auszusprechen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbrechen.

Es sollte ein geeigneter Moment, bei dem keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht, abgewartet werden, um das Spiel zwecks Verwarnung zu unterbrechen.

Ansonsten erfolgt die Verwarnung bei der nächsten natürlichen Spielunterbrechung.

Wenn es erforderlich ist, das Spiel **sofort** zu unterbrechen, **muss** ein technisches Foul verhängt werden.

**38.3.1 Situation 1**

Nach einem Fast Break verlässt der erfolgreiche Werfer A4 das Spielfeld an der Endlinie. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld fahren?

**Regelung:**

A4 darf an jedem Punkt der Endlinie auf das Spielfeld zurückfahren. Er darf jedoch dabei den Gegenspieler, der den Ball an der Grundlinie einwirft, nicht behindern.

**38.3.1 Situation 2**

Nach einem erfolglosen Fast Break verlässt A4 an der Endlinie das Spielfeld. Der Ball ist noch belebt. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld zurückfahren?

**Regelung:**

Er darf an jeder beliebigen Stelle der Grundlinie auf das Spielfeld zurückfahren.

**38.3.1 Situation 3**

Spieler A4 verhindert mit Erfolg, dass ein Ball ins Aus geht. Dabei verlässt er das Spielfeld, während er keinen Ballkontakt hat. Er dreht um und fährt sofort auf das Spielfeld zurück, wo er den Ball wieder unter Kontrolle nimmt.

**Regelung:** Legal.

**38.3.1 Situation 4**

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B4 zur Seitenlinie abgedrängt und verlässt dabei das Spielfeld.

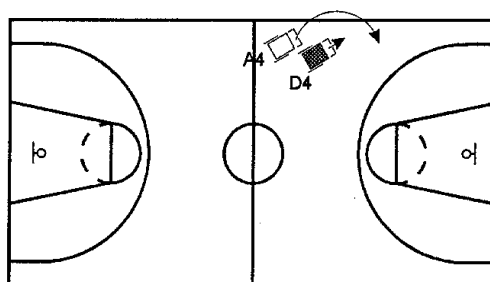
**Regelung:**

Wenn A4 das Spielfeld verlässt, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und verwarnet A4. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team A.

Ist A4 jedoch unabsichtlich ins Aus geraten, wird diese Aktion nicht beachtet.

**38.3.1 Situation 5**

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von D4 an der Seitenlinie "eingekeilt". A4 fährt am Rollstuhl von D4 vorbei, indem er durch das Aus fährt.

**Regelung:**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

**38.3.1 Situation 6**

Der Angreifer A4 fährt an B4 vorbei, indem er die Seitenlinie mit einem Rad oder mit zwei Rädern überquert. Anschließend fährt er an der Endlinie auf das Feld zurück.

**Regelung:**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

**38.3.1 Situation 7**

Der Verteidiger B4 umgeht einen von A4 legal gestellten Block, indem er das Spielfeld verlässt und anschließend wieder auf das Feld zurückfährt.

**Regelung:**

Beim erstmaligen Verstoß durch B4 wird der Spieler im nächsten geeigneten Moment verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder für das restliche Spiel. Beim nächsten Verstoß durch einen Spieler von Mannschaft B wird ein technisches Foul verhängt.

**38.3.1 Situation 8**

Angreifer A4 und Verteidiger B4 fahren nebeneinander (Rad an Rad) in diagonaler Richtung über das Spielfeld. Dabei gerät A4 an der Seitenlinie ins Aus. A4 versucht dann, auf das Feld zurückzukommen, indem er rückwärts fährt. B4 versucht das zu verhindern, indem er parallel zu ihm an der Seitenlinie mitfährt.

**Regelung:**

A4 ist berechtigt, auf das Spielfeld zurückzufahren. B4 ist zu verwarnen. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team B. Jedes gleichgeartete Vergehen dieser Art durch einen Spieler von Mannschaft B zieht ein technisches Foul nach sich.

Die Verwarnung erfolgt in Übereinstimmung mit dem folgenden Kommentar:

**38.3.1 Kommentar 3**

Eine eklatante Wiederholung eines technischen Fouls durch denselben Spieler kann zu seiner Disqualifikation führen, besonders wenn es sich um gleichartige Fouls handelt. Ein solches Foul wird dann als disqualifizierendes Foul bestraft (zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für die Gegenmannschaft).

**38.3.1 Situation 9**

Der Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, um sich den Rebound zu sichern. Er berührt den Ball mit den Fingern, kann ihn jedoch nicht unter Kontrolle bringen.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4 (Lifting). Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**38.3.1 Kommentar 4 (Kommentar zum Lifting)**

Festbinden am Rollstuhl (Strapping) ist inzwischen im Rollstuhlbasketball zu einer gängigen Praxis geworden, Lifting ist daher viel schwerer zu entdecken. Wenn jedoch im Rollstuhlbasketball ein Spieler beide Gesäßbacken vom Sitz abhebt, ereignet sich eine Regelverletzung. Mindestens ein Teil einer Gesäßhälfte muss mit dem Sitz des Rollstuhls Kontakt behalten.

Der Schiedsrichter muss dem Sitz des Spielers besondere Aufmerksamkeit in dem Augenblick widmen, in dem er Kontakt mit dem Ball bekommt. Lifting lässt sich meist am besten dadurch identifizieren, dass man die Rückkehr oder das "Zurückfallen" des Oberkörpers auf den Sitz beobachtet.

Lifting wird nicht nur von Spielern mit Beinfunktionen durchgeführt (z.B. von Drei- und Vier-Punkte-Spielern). Lifting ist auch möglich durch seitliches Herauslehnen aus dem Rollstuhl oder durch Abstützen mit einem Arm auf dem Rad oder Rahmen (z.B. für Ein- bzw. Zwei-Punkte-Spieler).

**38.3.1 Situation 10a**

Spieler A4 erhebt sich im Kampf um den Eröffnungshochball vom Sitz, kann den Ball aber nicht berühren.

**Regelung:**

Es handelt sich um ein technisches Foul in der Pause (Lifting von A4). Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team B, anschließend erneut Eröffnungshochball.

**38.3.1 Situation 10b**

Spieler A4 erhebt sich beim Eröffnungshochball vom Sitz, während B4 den Ball legal tippt.

**Regelung:**

TF von A4 (Lifting). Zwei Freiwürfe für Team B, anschließend EW B an der Mittellinie.

**38.3.1 Situation 11**

Beim Versuch, einen Wurf abzublocken, der die Hand von A4 bereits verlassen hat, begeht B4 ein Lifting. Es gelingt ihm, den Ball zu berühren und dessen Richtung zu verändern, so dass er nicht in den Korb geht.

**Regelung:**

Technisches Foul von B4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler der Mannschaft A mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team A.

**38.3.1 Situation 12**

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Wurf trotz Berührung des Balles durch B4 erfolgreich.

**Regelung:**

B4 erhält ein technisches Foul. Zwei oder drei Punkte werden A4 angeschrieben, danach folgen zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team A mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

**38.3.1 Situation 13**

Spieler B4 erhebt sich vom Sitz und versucht, einen Pass von A4 zu dessen Mitspieler A6 abzufangen. Er berührt dabei den Ball nicht.

**Regelung:**

Technisches Foul von B4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler der Mannschaft A mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team A.

**38.3.1 Situation 14**

Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, um einen Pass seines Mitspielers zu erreichen. Es gelingt ihm, den Ball zu fangen.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**38.3.1 Situation 15**

Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, um den Pass von A6 zu fangen. Er berührt nur den Ball, der dann von A7 gefangen wird.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team B.

**38.3.1 Situation 16**

Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, um den Pass von A6 zu fangen. Es gelingt ihm nur, den Ball zu berühren. Der Ball ändert dadurch seine Richtung und wird vom Gegenspieler B4, der unmittelbar hinter ihm steht, gefangen.

**Regelung:** Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

### 38.3.1 Situation 17

A4 springt mit dem Rollstuhl hoch und zur Seite, während dabei eine Hand / die Hände auf die großen Räder einwirken.

**Regelung:** Legal.

### 38.3.1 Situation 18

B4, der ein Rad mit einer Hand festhält, hebt mit beiden großen Rädern vom Boden ab und kippt den Rollstuhl nach vorn auf die beiden Vorderräder, während er mit einem gegen A4 ausgestreckten Arm verteidigt.

**Regelung:** Legal, es wird kein TF verhängt.

### 38.3.1 Situation 19

Spieler A4, der sich mit einer Hand am Rad festhält, kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad zur Seite, während er (a) auf den Korb wirft, (b) zum Rebound geht, (c) versucht, einen Pass zu erreichen, (d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

**Regelung:** Legal in allen 4 Fällen.

### 38.3.1 Situation 20

A4 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er (a) mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft, (b) mit zwei Händen zum Rebound geht, (c) einen Pass mit beiden Händen fängt, (d) gegen B4 verteidigt.

**Regelung:** Legal in allen vier Fällen.

### 38.3.1 Situation 21 A

A4 hebt mit beiden großen Rädern vom Boden ab, während sich beide Hände nicht an den Rädern befinden, während er (a) auf den Korb wirft, (b) zum Rebound geht, (c) versucht, einen Pass zu erreichen, (d) gegen B4 verteidigt.

**Regelung:**

Da diese Aktionen zu einem unfairen Vorteil führen, wird in allen vier Fällen ein technisches Foul gegen A4 verhängt. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team B.

### 38.3.1 Situation 21 B

Es gibt Situationen, in denen – obwohl beide großen Räder vom Boden abheben – kein TF verhängt wird:

- (a) wenn bei einem Spieler in einer Charge/Blocksituation infolge eines Kontakts mit dem Gegenspieler beide großen Räder vom Boden abheben, die SR jedoch den Kontakt als unwesentlich bzw. zufällig bewerten.
- (b) wenn ein Spieler beim Versuch, den Pass eines Mitspielers zu sichern, infolge eines unwesentlichen Kontakts mit dem Gegenspieler beide großen Räder vom Boden abhebt. Das kann mit oder ohne Ballbesitz vorkommen.
- (c) wenn ein Spieler versucht, einen verlorenen Ball vom Boden wieder aufzuheben und dabei mit beiden großen Rädern vom Boden abhebt.
- (d) wenn ein Spieler in Ballkontrolle - infolge eines Kontakts mit einem Mitspieler - beide großen Räder vom Boden abhebt.

**Regelung:** Diese Aktionen führen zwar zu einem unfairen Vorteil, werden aber nicht mit einem TF bestraft, sondern werden als **Regelübertretung** gewertet. (Handzeichen 15: Aufstützen auf dem Boden). Strafe gemäß Art. 22.2.

In den entspr. Fällen der Situation 21B wird vorausgesetzt, dass eine legale Verteidigungsposition eingenommen wurde und dass der Kontakt unwesentlich bzw. zufällig war.

**38.3.1 Situation 22**

Spieler A4 hebt ein Bein von den Fußrasten ab und schwingt es zur Seite, um bei der Annahme eines Passes die Balance halten zu können.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4. Ein Freiwurf für einen beliebigen Spieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**Zufälliges** Abheben der Füße oder Beine führt nicht zu einem technischen Foul. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob die Aktion zu einem unfairen Vorteil führt.

**38.3.1 Situation 23**

Spieler A4, der gerade auf den Korb geworfen hat, vermeidet den Rollstuhlkontakt mit seinem Gegenspieler, indem er mit den Füßen bremst.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4. Falls erfolgreich, zählt der Korb zwei oder drei Punkte für A4. Anschließend führt ein beliebiger Spieler von Team B zwei Freiwürfe aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**38.3.1 Situation 24**

Spieler A4 bremst seinen Rollstuhl mit dem Oberschenkel und / oder mit dem Fuß am Rad ab.

**Regelung:**

Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team B.

**38.3.1 Situation 25** (wie 5.2 Sit.3)

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

**Regelung:**

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen. Ihr steht eine neue 24-Sekunden-Periode zu.

(wie 5.2 Kommentar 2):

Die Schiedsrichter müssen in Fällen - wie in der vorigen Situation beschrieben - beachten, dass Spieler die Möglichkeit haben, absichtlich aus dem Rollstuhl zu fallen, um eine kritische Angriffssituation der gegnerischen Mannschaft zu stoppen.

Solche Aktionen sind eklatante, unsportliche Aktionen mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den jeweiligen Spieler bestraft. Im Wiederholungsfall wird er disqualifiziert.

**38.3.2 Kommentar**

Wird ein Trainer disqualifiziert (s. Art. 37), so zeigt ihm der SR nicht das Handzeichen für das disqualifizierende Foul. Der Trainer wird lediglich veranlasst, die Halle zu verlassen. Der Schiedsrichter muss den Anschreiber darüber informieren (gem. Art. 37.1.3),

- a) ob persönliches unsportliches Verhalten der Grund für das technische Trainerfoul (Coachfoul) ("C") ist oder
- b) ob es sich um ein "Bankfoul" ("B") handelt.

## Artikel 42

## Sonderfälle

### 42.2 Situation 1

- 1) Unsportliches Foul von B4 an A4 bei einem erfolgreichem Korbwurf, Strafe: 1 FW für A4 + Ballbesitz für Mannschaft A.
- 2.) Technisches Foul gegen Coach B, Strafe: 2 FW für Team A + Ballbesitz für Team A.
- 3.) Technisches Foul von A5, Strafe: 2 FW + Ballbesitz für Team B.

#### Regelung:

Die entsprechenden Fouls werden angeschrieben.

Die beiden gleichen Strafen für 2) und 3) werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit einem FW für A4 und anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team A.

### 42.2 Situation 2

- 1) A4 begeht ein unsportliches Foul an B4 (Strafe: 2 FW für B4 + EW Mitte Team B).
- 2) TF gegen B5 (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 3) Doppelfoul von A6 und B6 (keine Freiwurfstrafen).
- 4) TF gegen Trainer B (zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).

#### Regelung:

Alle fünf Fouls werden angeschrieben. Die 1. und 2. Strafe werden aufgerechnet.

Das Recht auf Ballbesitz für Team A (Doppelfoul) entfällt wegen weiterer Strafen.

Es wird nur die Strafe für das letzte Foul ausgeführt:

Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Spieler von Team A + Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

#### 42.2.2 Situation 1

Spieler A5 wird auf dem Weg zum Korb von B6 gefoult, 5. Mannschaftsfoul von Team B in der betreffenden Spielperiode. A5 - verärgert über das Foul – wirft den Ball gegen B6 und erhält deshalb ein technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

#### Regelung:

Die entsprechenden Fouls werden B6 und A5 angeschrieben, A5 führt zwei Freiwürfe aus, anschließend folgen zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

#### 42.2.2 Situation 2

Wie vorhergehende Situation, allerdings ist das technische Spielerfoul von A5 sein 5. Foul und er muss das Spielfeld verlassen. A5 argumentiert weiter mit dem SR, der ihn daraufhin mit einem weiteren TF bestraft. Wie wird das Spiel fortgeführt?

#### Regelung:

1. B6 wird ein persönliches Foul angeschrieben.
2. A5 und Trainer A wird jew. ein TF angeschrieben.
3. Es können keine Strafen aufgerechnet werden.
4. Spielfortsetzung:
  - 4.1 Zunächst führt der Ersatzspieler von A5 zwei Freiwürfe aus (ohne Aufstellung).
  - 4.2 Anschließend führt ein beliebiger Spieler von Team B zwei FW aus (ebenfalls ohne Aufstellung), der Anspruch auf Ballbesitz aus dem TF gegen A5 entfällt.
  - 4.3 Anschließend führt ein beliebiger Spieler von Team B zwei FW aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Team B (Foul gegen Trainer A).

**42.2.3 Situation**

- 1) Unsportliches Foul von B4 an A4 beim erfolgreichen Korbwurf (Strafe: ein Freiwurf für A4 + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 2) TF gegen Coach B (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 3) TF gegen A5 (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).

**Regelung:**

Die 2. und 3. Strafe werden aufgerechnet. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Freiwurf für A4 + Einwurf an der Mittellinie für Team A.

**42.2.5 Situation 1**

A4 stehen 2 Freiwürfe zu.

- 1) Bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode.
- 2) Nachdem der Ball zum 1. Freiwurf belebt wurde, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode.

**Regelung:**

Fall 1) Die Strafen können noch gegeneinander aufgerechnet werden, das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.

Fall 2) Es ist keine Aufrechnung mehr möglich.  
Zunächst führt A4 seine beiden Freiwürfe aus, danach hat Team B zwei Freiwürfe auszuführen.  
Anschließend geht das Spiel (wie nach Freiwürfen üblich) weiter.

**42.2.5 Situation 2**

- 1) Foul von B6 an A6 (5. Mannschaftsfoul von Team B), (Strafe: zwei Freiwürfe für A6).
- 2) Technisches Foul gegen Trainer B (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 3) Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zur Ausführung der 1. Strafe zum 1. Freiwurf an A6 übergeben, als ein technisches Foul gegen Trainer A verhängt wird (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).

**Regelung:**

Die beiden technischen Fouls aus 2) und 3) ziehen gleiche Strafen nach sich und werden daher gegeneinander aufgerechnet.

Danach führt A6 seine beiden Freiwürfe aus und das Spiel geht weiter.

**42.2.7 Situation 1**

Spieler B6 begeht ein unsportliches Foul an A5, dessen Team die Ballkontrolle hat. Trainer A ist erzürnt über diese Aktion und wird für sein Verhalten mit einem technischen Foul bestraft.

**Regelung:**

Beide Fouls werden angeschrieben.

Die gleichen Strafen gegen beide Mannschaften werden gegeneinander aufgerechnet.

Team A erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der ersten Regelverstoßes.

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt (s. Art. 50.4).

**42.2.7 Situation 2**

- 1) Unsportliches Foul von B3 am erfolglosen Werfer A4. Der Ball war schon in der Luft, die Wurfbewegung der Hand aber noch nicht abgeschlossen (Strafe: zwei Freiwürfe für A4 + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 2a) Bevor der Ball zum ersten Freiwurf belebt wird, wird gegen A5 ein technisches Foul verhängt (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).
- 2b) Nachdem der Ball zum ersten FW belebt wird, wird gegen A5 ein technisches Foul verhängt (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).

**Regelung:**

Im Fall 2a) werden die Strafen gegeneinander aufgerechnet.

Das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt, da zum Zeitpunkt des Fouls keine Mannschaft die Ballkontrolle hatte.

Im Fall 2b) ist der Ball schon belebt, als das technische Foul gegen A4 verhängt wird. Daher kann die erste Freiwurfstrafe zur Aufrechnung nicht mehr herangezogen werden.

**Spielfortsetzung:**

Zunächst führt A4 seine zwei Freiwürfe aus, der Einwurf Mitte für Team A entfällt. Es folgen zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

**42.2.7 Situation 3**

Schubfehler von A3, unmittelbar danach ein persönliches Foul von B4 (5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode).

Wie wird das Spiel fortgesetzt?

**Regelung:**

- 1.) Strafe für den Schubfehler von A3: Einwurf von außen für Mannschaft B.
- 2.) Da der Mannschaft B nach dem Schubfehler von A3 der Ball zustand, handelt es sich bei dem Foul von B4 um ein Foul in Mannschaftsballkontrolle von Team B. Strafe für das persönliche Foul von B4: EW von außen für Mannschaft A.
- 3.) Nach Aufrechnung beider Strafen wird das Spiel mit Einwurf für Team A fortgesetzt, da Mannschaft A zum Zeitpunkt des Schubfehlers die Ballkontrolle hatte. Die 24-Sekunden-Anlage wird nicht zurückgestellt.

**42.2.7 Situation 4**

A5 wird von B6 unsportlich gefoult. Der darüber aufgebrachte und laut schimpfende Trainer A erhält vom Schiedsrichter ein technisches Foul.

**Regelung:**

Die entsprechenden Fouls werden B6 und Trainer A angeschrieben. Die beiden gleichen Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt. Das Spiel wird fortgesetzt

- a) mit alternierendem Einwurf, falls keine Mannschaft zum Zeitpunkt des Fouls Ballkontrolle hatte.
- b) mit Einwurf für Team A, falls beim Foul von B6 die Mannschaft A die Ballkontrolle hatte.

## Artikel 43

## Freiwürfe

### 43.2.1 und 44.1 Situation

Nach einem unsportlichen Foul erhält A4 zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie zugesprochen. A6 wirft jedoch anstelle von A4 den 1. Freiwurf mit Erfolg. Der Kapitän der Gegenmannschaft protestiert und benennt A4 als den richtigen Freierwerfer. Der Schiedsrichter akzeptiert den Protest.

#### Regelung:

Ob erfolgreich oder nicht, der 1. Freiwurf wird annulliert. Der 2. Freiwurf entfällt. Es folgt Einwurf für Team B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

### 43.2.3 Situation

Ein Freierwerfer stellt sich mit seinem Rollstuhl in einiger Entfernung von der Freiwurflinie auf, steht aber innerhalb des Halbkreises.

Er fährt während des Freiwurfs nach vorn und überquert mit den kleinen Rädern (dem kleinen Rad) die Freiwurflinie. Der Ball berührt den Ring, bevor auch die großen Räder die Freiwurflinie berühren.

**Regelung:** Legal. Der Freierwerfer darf die Vorderräder (das Vorderrad) auf bzw. jenseits der Freiwurflinie haben.

### 43.2.4 und 43.2.5 Kommentar

Nur fünf Spieler dürfen die Reboundplätze am Freiwurfraum besetzen. Alle anderen Spieler müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und außerhalb der Drei-Punkte-Linie aufhalten. Wenn eine Mannschaft einen ihr zustehenden Platz an der begrenzten Zone nicht besetzt, muss er frei bleiben.

Die fünf Spieler an der Seite des Freiwurfraums stellen die Höchstzahl dar, und zwar drei Spieler der Mannschaft B und zwei Spieler der Mannschaft A.

#### 43.2.4 Kommentar 1

- Der Grundlinienverteidiger darf mit seinem Rollstuhl die neutrale Zone nicht berühren.
- Ein Rollstuhl darf nur dann die angrenzende Begrenzungslinie überschreiten, wenn der Rollstuhl breiter ist als der dafür vorgesehene Platz (85 cm) am Freiwurfraum.
- Zunächst muss der vorgesehene Platz am Freiwurfraum vollständig genutzt werden, bevor die Begrenzungslinie des Reboundplatzes überschritten werden darf.

#### 43.2.4 Kommentar 2

Die Fußrasten der Spieler am Zonenrand dürfen in die begrenzte Zone hineinragen, die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen jedoch die Begrenzungslinie des Freiwurfraums nicht berühren.

## Artikel 44

## Korrigierbare Fehler

### 44.2.7 Situation:

Anstelle von A4 führt A6 zwei Freiwürfe mit Erfolg aus. Das Spiel wird fortgesetzt, bis es durch den Pfiff eines Schiedsrichters wegen eines Schubfehlers

- von B7
- von A7 (der den Einwurf von Team B abgefangen hatte), unterbrochen wird. Jetzt wird der Schiedsrichter darauf hingewiesen, dass A4 die Freiwürfe hätte werfen müssen.

#### Regelung:

In beiden Fällen werden die von A6 erzielten Freiwurfpunkte annulliert und Team B erhält den Ball zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

## Artikel 45 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

### 45.4 Kommentar

Es ist die Pflicht des Schiedsrichters, jegliches Verhalten zu vermeiden, das seine Objektivität in Frage stellen könnte.

## Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters

### 46.1 Kommentar 1

Einer der Schiedsrichter kontrolliert spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn die Rollstühle. Besonderes Augenmerk muss den **Fußrasten** gewidmet werden.

Die Fußrasten bzw. Rammbügel an ihrer am weitesten nach vorn ragenden Stelle bzw. die seitlichen Abweiser dürfen sich an keiner Stelle mehr als 11 cm über dem Boden befinden. Beim Messen ist darauf zu achten, dass sich die Vorderräder (das Vorderrad) in der Position eines vorwärts fahrenden Rollstuhls befinden.

Gleichzeitig mit den Rollstühlen werden die **Kissen** überprüft (s. Art. 3.2.2). Zu dieser Kontrolle und jederzeit auf Verlangen des Schiedsrichters muss der Spieler das Kissen für eine Überprüfung zur Verfügung stellen.

### 46.1 Kommentar 2

Zwecks Einhaltung des Spielplans während eines Turniers kann es erforderlich sein, dass die Schiedsrichter die Rollstühle außerhalb des Spielfelds und bis zu 45 Minuten vor Spielbeginn kontrollieren.

### 46.9 Kommentar

Die Schiedsrichter müssen spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn auf dem Spielfeld erscheinen, um ihren vor dem Spiel auszuführenden Pflichten nachkommen zu können.

Falls einer der Schiedsrichter danach aus irgendeinem Grund die Halle verlassen muss, ist der andere Schiedsrichter (sind die Schiedsrichter - Kollegen) verpflichtet, auf dem Spielfeld zu bleiben, bis der betreffende Kollege zurückkommt.

### 46.10 Kommentar

Bei unsportlichem Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel, jedoch nach Unterzeichnung des Spielberichts durch den 1. SR, muss der 1. SR (Kommissar, falls anwesend) einen detaillierten Bericht an die für die Veranstaltung verantwortliche Person richten, die die Angelegenheit mit der angemessenen Strenge verfolgen muss.

## Artikel 48 Anschreiber, Anschreiberassistent, Klassifizierer: Pflichten

### 48.5 Kommentar 1

Wird ein Spielerwechsel angemeldet, soll der Klassifizierer oder der Anschreiber bzw. Anschreiberassistent die Spielerpässe bezüglich der 14-Punkte-Regel überprüfen.

Durch die Überprüfung darf der Spielerwechsel jedoch nicht verzögert werden.

Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist allein der **Trainer** verantwortlich.

Wenn die Gesamtpunktzahl 14 Punkte übersteigt, informiert der Klassifizierer oder Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, der - sofort, wenn der Spieler das Spielfeld betritt oder beim ersten toten Ball - ein technisches Foul ("C") gegen den Trainer verhängt.

**48.5 Kommentar 2**

Ist kein Klassifizierer anwesend, übernimmt der anwesende Anschreiberassistent die Pflichten des Klassifizierers einschließlich der Kontrolle der Spielerpässe.

**Artikel 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung****51 Situation 1**

Während einer Auszeit führt Mannschaft A einen Spielerwechsel durch. Nachdem der Ball wieder belebt ist, bemerkt der Klassifizierer / Anschreiberassistent, dass Mannschaft A mit mehr als 14 Punkten spielt.

**Regelung:**

Der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent muss den Anschreiber informieren, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, indem er sein Signal

- a) betätigt, sobald die nächste Spielphase beendet ist, und zwar falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.
- b) sofort betätigt, falls **die** Mannschaft die Ballkontrolle hat, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Mannschaft A wird aufgefordert, den Wechsel so zu korrigieren, dass die Punktzahl 14 von der Mannschaft nicht überschritten wird.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft und Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie.

**Anmerkung:**

Der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent soll versuchen, die Gesamtpunktzahl zu überprüfen, bevor das Spiel wieder gestartet wird. In diesem Fall wird der 1. Schiedsrichter informiert, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Dann wird das technische Foul gegen den Trainer (s. Art. 51.3) sofort verhängt und die Strafe dafür ausgeführt.

**51 Situation 2**

Mannschaft A spielt mit 14 Punkten (4 + 4 + 3 + 2 + 1) auf dem Feld. Der Ein-Punkte-Spieler begeht sein 5. Foul. Zum Auswechseln stehen Mannschaft A nur ein Zwei-Punkte-Spieler und ein Drei-Punkte-Spieler zur Verfügung.

**Regelung:**

Eine Mannschaft muss solange wie möglich mit 5 Spielern spielen. Daher kann Mannschaft A unter Berücksichtigung der 14-Punkte-Regel die Mannschaft nur folgendermaßen zusammensetzen:

(4 + 3 + 3 + 2 + 2).

Es ist nicht erlaubt, das Spiel zusammen mit dem anderen Vier-Punkte-Spieler mit nur vier Spielern auf dem Feld zu bestreiten.

**51.2 Situation**

Mannschaft A reist mit fünf Spielern an. Kurz nach Beginn des Spiels stellt der Anschreiber fest, dass die Mannschaft mit 14,5 Punkten spielt.

**Regelung:**

Der Anschreiber informiert die Schiedsrichter bei der nächsten Möglichkeit. Obgleich das Spiel bereits begonnen wurde, muss der 1. Schiedsrichter das Spiel für null und nichtig erklären. Alle erzielten Punkte bleiben unberücksichtigt.

Ein Spiel muss mit fünf Spielern begonnen werden, die die 14-Punkte-Regel erfüllen. Die Mannschaft A kann das Spiel nicht mit vier Spielern fortsetzen.

**Ende der Interpretationen**