

Die wichtigsten BASKETBALL - REGELN

REGEL I: <i>Das Spiel</i>

Basketball wird von zwei Mannschaften mit je fünf Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balles zu bringen oder Korberfolge zu erzielen. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die in den folgenden Regeln niedergelegten Einschränkungen.

REGEL II: <i>Abmessungen und Ausrüstung</i>
--

Spielfeld: Die Maße betragen 28m (-4) x 15m (-2). Die Linien haben eine einheitlicher Farbe und sind 5 cm breit. Diese Maße gelten nur für offizielle Hauptwettbewerbe, ansonsten sind proportionale Veränderungen möglich.

Mittelkreis: Ø: 3,60m

Mittellinie: geht 15cm über Seitenlinie und trennt das **Vor-** vom **Rückfeld**.

Freiwurflinie: ist 3,60m lang und 5,80m von der Grundlinie entfernt. Der Abstand von der Grundlinie zum Brett beträgt 1,20m.

3-Punkte-Bereich: Er besteht aus einem Halbkreis, der **6,25m** vom Mittelpunkt des Ringes entfernt ist.

Mannschaftsbankbereich: In ihm dürfen sich nur maximal 12 Spieler und zusätzlich zum Trainer + Assistenten und Ersatzspielern maximal 5 Betreuer aufhalten.

Technische Ausrüstung

Spielbrett: hat die Maße 1,80m x 1,05m und ist 2,90m über dem Boden angebracht. Eine Polsterung ist an der Unterkante des Brettes befestigt und seitlich 35cm hochgezogen.

Korb: besteht aus Eisen und ist mit einem Netz versehen. Er hängt in einer Höhe von **3,05m** und hat einen Durchmesser von 45cm. Klappkörbe reagieren auf 105 kg (zum Schutz der Anlage).

Ball: wiegt etwa 600g und hat einen Umfang von 75cm. Er muss gebraucht und ab der Regionalliga aus Leder sein.

Technische Ausrüstung: 1. Spieluhr (Spielperioden), Stoppuhr (Auszeiten),

2. 24s-Anlage (läuft digital rückwärts),
3. 2 unterschiedliche Signale (Zeitnehmer + 24s- Zeitnehmer),
4. Anzeigetafel,
5. Anschreibebogen,
6. Schilder für die Anzahl der Spielerfouls (1-4 schwarz, 5 rot),
7. Anzeige für die Mannschaftsfouls,
8. Anzeige zur Kennzeichnung des 4. Mannschaftsfouls.
9. Einwurfsanzeiger (elektronisch oder mechanisch)

REGEL III: <i>Spielrichter und ihre Pflichten</i>
--

Zu den Spielrichtern gehören der 1. und 2. Schiedsrichter (**Bundesliga 3. Schiedsrichter**), der Anschreiber (+ eventuell Anschreiber-Assistent), der Zeitnehmer, der 24s-Zeitnehmer und bei internationalen Spielen ein technischer Kommissar.

Schiedsrichter: der 1. Schiedsrichter trifft im Zweifelsfall die endgültige Entscheidung. Regelübertretungen und Fouls werden durch Pfiff angezeigt und der foulende Spieler wird kenntlich gemacht. Nach einer Foulentscheidung wechseln die Schiedsrichter ihre Positionen.

Anschreiber: Notiert die Spielernamen und -nummern, die erste 5 und den Kapitän, den chronologisch laufenden Spielstand das Ergebnis und die Fouls. Zudem ist er für die Foulanzeige, die Auszeiten und die Spielerwechsel verantwortlich.

Zeitnehmer: Wird der Ball ins Spiel gebracht, so läuft die Zeit, wenn ein Spieler den Ball berührt hat (der Schiri zeigt dies durch Handzeichen an). Die Spieluhr wird mit dem Pfiff des Schiedsrichters gestoppt. Das Signal des Zeitnehmers beendet das Spiel.

24 s-Zeitnehmer: betätigt die Uhr mit Erlangen der **Ballkontrolle**. Nach einem Regelverstoß (Foul oder Fuß) oder einem Korbwurf mit Ringberührung wird die 24 s-Uhr neu gestartet.

REGEL IV: <i>Spieler, Ersatzspieler und Trainer</i>
--

Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern, dem Trainer und eventuell einem Trainerassistenten.

Trainer: Sie benennen die Spieler mit den entsprechenden Nummern auf dem Spielberichts-bogen, die erste Fünf und den Kapitän. Nur der Trainer darf während des Spieles stehen.

REGEL V: <i>Zeitvorschriften</i>

Spielzeit: 4 x 10 Minuten (Viertelpause: 2 Minuten; Halbzeitpause: 10 oder 15 Minuten). Vor jeder Verlängerung werden 2 Minuten Pause gewährt. Zum Spielbeginn hat die Heimmannschaft das Recht, den Korb zu wählen.

Spieluhr: wird gestartet, wenn der Ball bei einem Sprungball getippt, nach einem erfolglosen Freiwurf oder einem Einwurf der Ball berührt wird. Sie wird gestoppt, wenn eine Spielperiode abgelaufen ist, der Schiedsrichter pfeift, nach Korberfolg eine Auszeit gewährt wird oder in den letzten 2 Minuten des Spiels/der Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

Die letzten zwei Minuten eines Spieles: Die Spieluhr wird gestoppt, wenn in den letzten zwei Minuten des Spieles oder in den letzten zwei Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird. Es dürfen Spielerwechsel durchgeführt und Auszeiten, ohne Anmeldung, genommen werden.

Die Spieluhr ist in dem Moment zu stoppen, in dem der Ball zum toten Ball wird, also sobald der Ball durch den Korb geht oder darin verbleibt.

24s - Regel: Die **ballkontrollierende** Mannschaft hat 24s Zeit, einen **Korbwurf mit Ringberührung** zu unternehmen. Bleibt die Mannschaft durch einen Ausball in Ballbesitz wird die 24s-Uhr gestoppt, aber nicht zurückgestellt. Bei Regelverstößen (Foul oder Fuß) werden neue 24s gewährt, außer bei einem Doppelfoul oder wenn der Ball im Aus ist.

Das Signal der 24-Anlage unterbricht nicht automatisch das Spiel.

- Ist der Ball im Flug und das 24s-Signal ertönt, so zählt ein erfolgreicher Wurf.
- Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, bleibt der Ball belebt. Das Spiel wird ohne Unterbrechung weitergeführt.
- Wenn das Signal irrtümlich ertönt, wird weitergespielt, sofern keine Mannschaft dadurch benachteiligt wird.
- Ertönt das Signal während der Ball nach dem Abwurf in der Luft ist, verfehlt der Ball den Ring und gewinnt die verteidigende Mannschaft klar Ballkontrolle, wird ebenfalls weitergespielt.

Auszeiten: Während der normalen Spielzeit stehen jeder Mannschaft fünf Auszeiten zu. Während der ersten Halbzeit (1. und 2. Viertel) dürfen zwei Auszeiten und während der zweiten Halbzeit (3. und 4. Viertel) dürfen drei Auszeiten genommen werden. Während jeder Verlängerung steht jeder Mannschaft eine Auszeit zu.

Verlängerung: Steht das Spiel nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, werden Verlängerungen von je **5 Minuten** gespielt, bis das Spiel entschieden ist. In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf den Korb spielen, auf den sie in der zweiten Halbzeit gespielt hat.

REGEL VI: <i>Spielvorschriften</i>

Spielbeginn: Sprungball im Mittelkreis; die Mannschaften müssen mit fünf Spielern spielbereit auf dem Spielfeld sein.

Zustand des Balles: Der Ball ist **belebt**, wenn er dem Spieler beim Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung gestellt wird oder wenn er bei einem Sprungball die Hand des Schiedsrichters

verlässt; er ist ein **toter** Ball, wenn der Schiedsrichter pfeift, eine Spielperiode abgelaufen ist oder nach Korberfolg eine Auszeit gewährt wird.

Ein spezieller Fall des toten Balles liegt nach Korberfolg während der letzten zwei Minuten vor.

Sprungball – Wechselnder Ballbesitz: 2 Spieler (jeder in der Hälfte des Mittelkreises, der dem zu verteidigendem Korb am nächsten ist) - dürfen Ball nur **tippen**, nachdem er den höchsten Punkt erreicht hat. Die anderen Spieler haben freie Positionswahl, es sei denn, ein Spieler der gegnerischen Mannschaft erhebt Anspruch auf Platz zwischen 2 gegnerischen Spielern. **Zu Beginn des Spiels wird das Spiel mit einem Sprungball im Mittelkreis begonnen. Bei allen anderen Situationen (Beginn 2., 3. und 4. Viertel sowie jeder Verlängerung, Halteball, Strafen gleicher Schwere, die sich aufheben, wenn der Ball zufällig von unten durch den Korb geht, der Ball in der Korbanlage eingeklemmt ist, bei Schiedsrichteruneinigkeit) kommt es zum Einsatz der Regel „Wechselnder Ballbesitz“.**

Wechselnder Ballbesitz: Die Regel „Wechselnder Ballbesitz“ bedeutet, dass das Spiel anstelle eines Sprungballs mit einem Einwurf fortgesetzt wird. In jeder Sprungballsituation erhalten die Mannschaften abwechselnd einen Einwurf von der Stelle, die der Sprungballsituation am nächsten liegt. Die Mannschaft, die den Ball durch die Regel „Wechselnder Ballbesitz“ erhält, wird durch den „Einwurfsanzeiger“ gekennzeichnet.

Ballkontrolle:

1. Ein **Spieler** ist in Ballkontrolle, wenn
 - a) er einen belebten Ball hält oder dribbelt.
 - b) ihm der Ball für einen Einwurf von außen zur Verfügung steht.
2. Eine **Mannschaft** ist in Ballkontrolle, wenn
 - a) ein Spieler dieser Mannschaft in Ballkontrolle ist.
 - b) der Ball zwischen Mitspielern zugespielt wird.
3. Mannschafts-Ballkontrolle **besteht solange**, bis
 - a) ein Gegenspieler Ballkontrolle erlangt.
 - b) der Ball zum toten Ball wird.
 - c) der Ball bei einem Korbwurf nicht mehr in Kontakt mit der Hand oder den Händen des Werfers ist

Korberfolg: Korberfolge werden mit 1, 2 oder 3 Punkten bewertet. Geht der Ball **zufällig** in den Korb, werden die Punkte dem gegnerischen Kapitän angeschrieben, wird er **absichtlich** in den eigenen Korb geworfen, so zählen die Punkte nicht und es wird ein technisches Foul gegen den Trainer verhängt. Ein steigender Ball darf geblockt werden, bei fallendem zählen die Punkte; bis zum Ringkontakt darf der Ball nicht gespielt werden, wohl aber, wenn er abspringt oder auf dem Ring kreist.

Spielerwechsel: müssen beim Anschreiber angemeldet werden. Sie sind nur bei **totem** Ball möglich. **Beide Mannschaften können jederzeit bei normalen Einwurfsituationen einen Spielerwechsel durchführen, d.h. auch die Mannschaft, die kein Einwurfsrecht hat, kann**

wechseln. Ein verletzungsbedingter Wechsel muss innerhalb von **15 s** vollzogen sein, ansonsten wird eine Auszeit angerechnet.

Einwurf: erfolgt immer vom nächsten Punkt des "Tatortes". Nach Korberfolg wird der Einwurf von der Grundlinie durchgeführt, es sei denn, er wird durch einen Freiwurf nach einem technischen (Trainer), disqualifizierenden oder unsportlichen Foul erzielt. Dann wird an der Mittellinie eingeworfen. Der Einwurf muss innerhalb von **5 s** nach Ballübergabe erfolgen.

Verlust der Spielberechtigung: Wenn eine Mannschaft 15 Minuten nach der Anfangszeit noch nicht anwesend ist oder keine 5 Spieler aufbieten kann, oder im Verlauf eines Spieles nur noch weniger als zwei Spieler aufbieten kann.

REGEL VII: <i>Regelübertretungen</i>

Ball im Aus: Wenn der Ball einen Spieler im Aus, den Boden oder einen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Grenzlinien oder die Stützpfeiler oder die Rückseite des Brettes berührt.

Schrittregel: Der Standfuß ist der Fuß, der bei der Ballaufnahme zuerst Bodenkontakt hat, bei einem Parallelstopp ist er genauso frei wählbar, wie bei der Ballannahme im Stand. Die Schrittregel besagt, dass der Ball die Hand verlassen haben muss, bevor der Standfuß sich löst (Ausnahmen: Wurf oder Pass). Ist der Ball nach einem Dribbling aufgenommen, darf man kein zweites Dribbling folgen lassen (Doppeldribbling).

3-Sekunden-Regel: Spieler der **ballkontrollierenden** Mannschaft dürfen sich nicht länger als 3 Sekunden in der **begrenzten Zone** aufhalten, während die Spieluhr läuft. Die Regel ist bei einem Korbwurf, Rebound oder totem Ball außer Kraft.

5-Sekunden-Regel: Ein **nah bewachter** Spieler muss innerhalb von 5 Sekunden den Ball spielen.

8-Sekunden-Regel: Das Spielfeld besteht aus einem Rückfeld (eigener Korb) und einem Vorfeld (gegnerischer Korb). Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von 8 Sekunden den Ball ins Vorfeld gebracht haben.

Spiele des Balles ins Rückfeld: Ist der Ball im Vorfeld, so darf er nicht mehr ins Rückfeld gespielt werden.

Stören des Balles bei Angriff/Verteidigung: Weder Angreifer noch Verteidiger dürfen bei einem Korbwurf den **fallenden** Ball berühren, es sei denn, dass er offensichtlich nicht den Ring berühren wird. Begeht ein Verteidiger den Regelverstoß zählen die Punkte (**Goal tending**), beim Angreifer wird der Verstoß mit Einwurf von der Seitenlinie geahndet. Springt der Ball vom Ring ab, ist er spielbar.

Hat der Ball kurz **vor** Ende der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen, und geht **nach** Ablauf der Spielzeit in den Korb, so zählen die Punkte. Berührt ein Verteidiger nach Abspringen des Balles vom Ring zählen die Punkte, berührt ihn ein Angreifer, wird der Ball zum toten Ball.

REGEL VIII: Persönliche Fouls

Fouls: Ein Foul ist eine Regelverletzung durch einen persönlichen Kontakt mit einem Gegner oder unsportliches Verhalten.

Kontakt: Ein Kontakt ist oftmals nicht zu vermeiden und sollte auch nicht geahndet werden, wenn er als zufällig eingestuft wird und keinen Nachteil für den Gegenspieler bringt.

Strafe: Es wird ein persönliches Foul verhängt. Ohne Korbwurfaktion wird das Spiel mit einem Einwurf von der Seite nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt (Ausnahme: 5. Mannschaftsfoul!!).

In der Korbwurfaktion:

- a) wird ein Korb erzielt, zählen die Punkte und ein Freiwurf wird zuerkannt,
- b) ist der Korbwurf für zwei Punkte erfolglos, werden zwei Freiwürfe zuerkannt,
- c) ist der Korbwurf für drei Punkte erfolglos, werden drei Freiwürfe zuerkannt

Persönliches Foul:

1. Ein persönliches Foul ist die Bezeichnung für ein Spielerfoul **beim Kontakt** mit einem Gegenspieler ohne Rücksicht darauf, ob der Ball belebt oder tot ist.
2. Ein Spieler darf nicht blockieren, halten, stoßen, rempeln, Bein stellen, die Fortbewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Arm, Schulter, Hüfte, Knie oder Fuß, noch durch Beugen seines Körpers in eine andere als normale Haltung behindern, noch irgendeine rohe Spielweise anwenden.

Vertikalprinzip: Auf dem Basketballfeld hat jeder Spieler das Recht, eine Position und den Raum (Zylinder) darüber einzunehmen.

Legale Verteidigungsposition: Sie hat ein Spieler eingenommen, wenn:

- a) Er seinem Gegenspieler **mit dem Gesicht** gegenübersteht.
- b) Er mit beiden **Füßen** in normaler Grätschstellung **auf dem Boden** steht.

Offensives Foul: Ein offensives Foul liegt vor, wenn der Verteidiger **zuerst** eine legale Verteidigungsposition eingenommen hat und er den Kontakt mit der **Vorderseite** des Körpers aufgenommen hat.

Doppelfoul: Zwei Gegenspieler begehen annähernd gleichzeitig gegeneinander Fouls.

Strafe: Jedem der Spieler wird ein persönliches Foul angerechnet, aber keine Freiwürfe zuerkannt, sondern es erfolgt ein Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung durch die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Doppelfoules Ballkontrolle hatte. Wenn keine der Mannschaften

Ballkontrolle hatte, wird das Spiel mit Sprungball im nächstgelegenen Kreis zwischen den beteiligten Spielern fortgesetzt.

Unsportliches Foul: Ist ein persönliches Foul, das absichtlich (hartes Foul) begangen wurde. Ein Spieler, der wiederholt unsportliche Fouls begeht, kann disqualifiziert werden.

Strafe: Ein unsportliches Foul wird gegen den Täter verhängt. Es werden Freiwürfe gewährt:

- a) keine Korbwurfaktion: Zwei Freiwürfe (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie
- b) Korbwurfaktion mit erzieltm Korb: ein zusätzlicher Freiwurf (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie
- c) Korbwurfaktion ohne erzieltm Korb: je nach Position zwei oder drei Freiwürfe (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie

Disqualifizierendes Foul: Jede offensichtlich unsportliche Verletzung der Regeln ist ein disqualifizierendes Foul.

Strafe: Es wird ein disqualifizierendes Foul gegen den Täter verhängt und er muss den **Halleninnenraumbereich** für die Dauer des Spiels verlassen. Es werden Freiwürfe gewährt:

- a) keine Korbwurfaktion: Zwei Freiwürfe (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie,
- b) Korbwurfaktion mit erzieltm Korb: ein zusätzlicher Freiwurf (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie,
- c) Korbwurfaktion ohne erzieltm Korb: je nach Position zwei oder drei Freiwürfe (ohne Rebound!) + Einwurf an der Mittellinie.

REGEL IX: <i>Technische Fouls</i>

Technisches Foul durch einen Spieler: Alle Spielerfouls, die keinen Kontakt mit einem Gegenspieler einschließen, sind technische Fouls durch einen Spieler.

Ein Spieler darf nicht Ermahnungen der Schiedsrichter missachten oder unsportliches Verhalten zeigen, wie:

- a) Respektloses Anreden oder berühren eines Spielrichters,
- b) Gebrauch von unangebrachten Redensarten oder Gesten,
- c) Provozieren eines Gegenspielers oder Behindern seiner Sicht durch Winken mit den Händen in der Nähe seiner Augen,
- d) Verzögern des Spiels durch Verhindern der sofortigen Ausführung eines Freiwurfes,
- e) Festhalten am Ring in der Weise, dass das Gewicht des Spielers vom Ring gehalten wird.

Strafe: 1. Ein technisches Foul wird gegen den Täter verhängt.

2. Dem Gegner werden **zwei** Freiwürfe zuerkannt.

3. Der Kapitän bezeichnet den Freierwerfer.

4. Anschließender Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie)

Technisches Foul durch Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter: Ein Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter darf die Spielrichter nicht respektlos anreden.

Strafe: 1. Ein technisches Foul wird gegen den Trainer verhängt.

2. **Zwei** Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz an der Mittellinie werden dem Gegner

zuerkannt.

3. Der Kapitän bezeichnet den Freiwurfer.
4. Es wird kein Rebound zugelassen, die Spieler müssen sich hinter der Freiwurflinie und hinter der 3 - Punktlinie aufhalten.

REGEL X: <i>Allgemeine Vorschriften</i>

Fünf Fouls: In einem Spiel mit der Spielzeit von 4 x 10 Minuten verliert ein Spieler mit dem fünften Foul - persönliche oder technische - seine Spielberechtigung.

Mannschaftsfouls - Strafen: Bei einer Spielzeit von 4 x 10 Minuten werden nach dem **4. Mannschaftsfoul** in einem **Viertel (mit dem 5. Mannschaftsfoul)** die folgenden Spielerfouls mit zwei Freiwürfen bestraft, es sei denn, für das begangene Foul ist eine härtere Strafe vorgesehen. Der gefoulte Spieler muss die Freiwürfe ausführen. Falls das Foul von einem Spieler der **ballkontrollierenden** Mannschaft begangen wird, wird das Spiel mit einem **Einwurf** an der Seite des Spielfeldes fortgesetzt. Fouls, die in einer Verlängerung begangen werden, werden zu denen des letzten Viertels addiert.

Freiwürfe: Der Werfer muss hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises stehen und kann durch einen ungehinderten Wurf **einen Punkt** erzielen.

- a) der gefoulte Spieler hat den oder die Freiwürfe auszuführen und kann erst danach ausgewechselt werden. Scheidet er durch Verletzung oder Disqualifikation aus, so muss sein Ersatzspieler die Freiwürfe ausführen.
- b) Bei einem technischen Foul dürfen die Freiwürfe von einem beliebigen Spieler der Gegenmannschaft ausgeführt werden.
- c) Der Freiwurfer ist frei in der Anwendung der Wurfart, muss aber den Wurf innerhalb von 5s nach Ballübergabe ausgeführt haben. Er darf erst zum Rebound starten, wenn der Ball den Ring berührt hat.
- d) Es dürfen maximal fünf Spieler die Plätze am Freiwurfraum besetzen, wobei die ersten Plätze den Gegenspielern des Freiwurfers zustehen. Danach erfolgt die Aufstellung abwechselnd. Sie dürfen den Freiwurfer durch ihr Verhalten nicht stören und erst zum Rebound starten, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

A. KORBERFOLG

1 EIN PUNKT Abwärtsschlagen im Handgelenk	2 ZWEI PUNKTE Abwärtsschlagen im Handgelenk	3 DREI PUNKTE VERSUCH Drei ausgestreckte Finger	4 DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF Drei ausgestreckte Finger	5 UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGES SPIEL Scherenbewegung der Arme vor dem Körper
---	---	---	--	---

B. UHREN

6 UHR ANHALTEN (zusammen mit Pfiff) ODER UHR NICHT IN GANG SETZEN Offene Handfläche.	7 UHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELS (zusammen mit Pfiff) Geschlossenen Faust / Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte
--	--

C. ADMINISTRATION

8 ZEIT AN Hackbewegung mit der Hand	9 NEUE 24 SEKUNDEN Kreisbewegung mit gestrecktem Finger
---	---

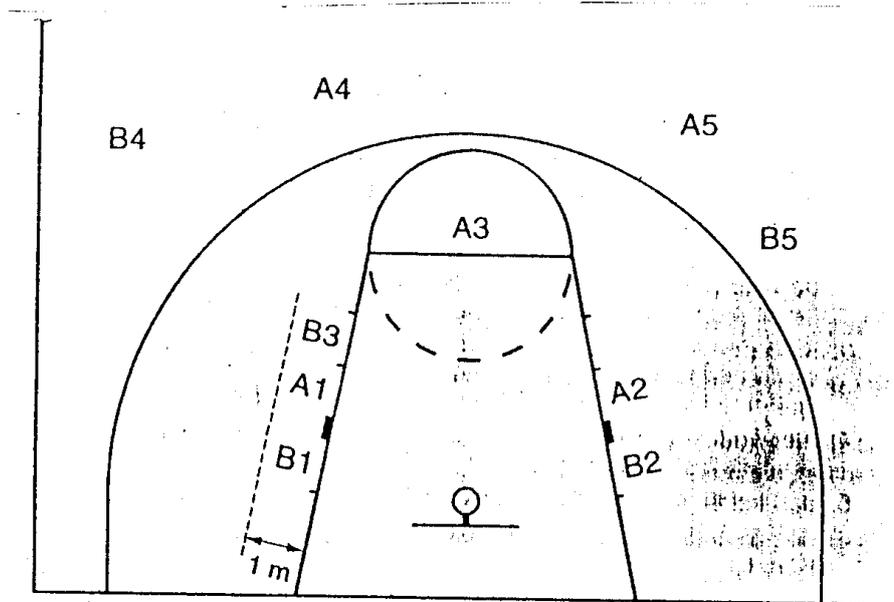
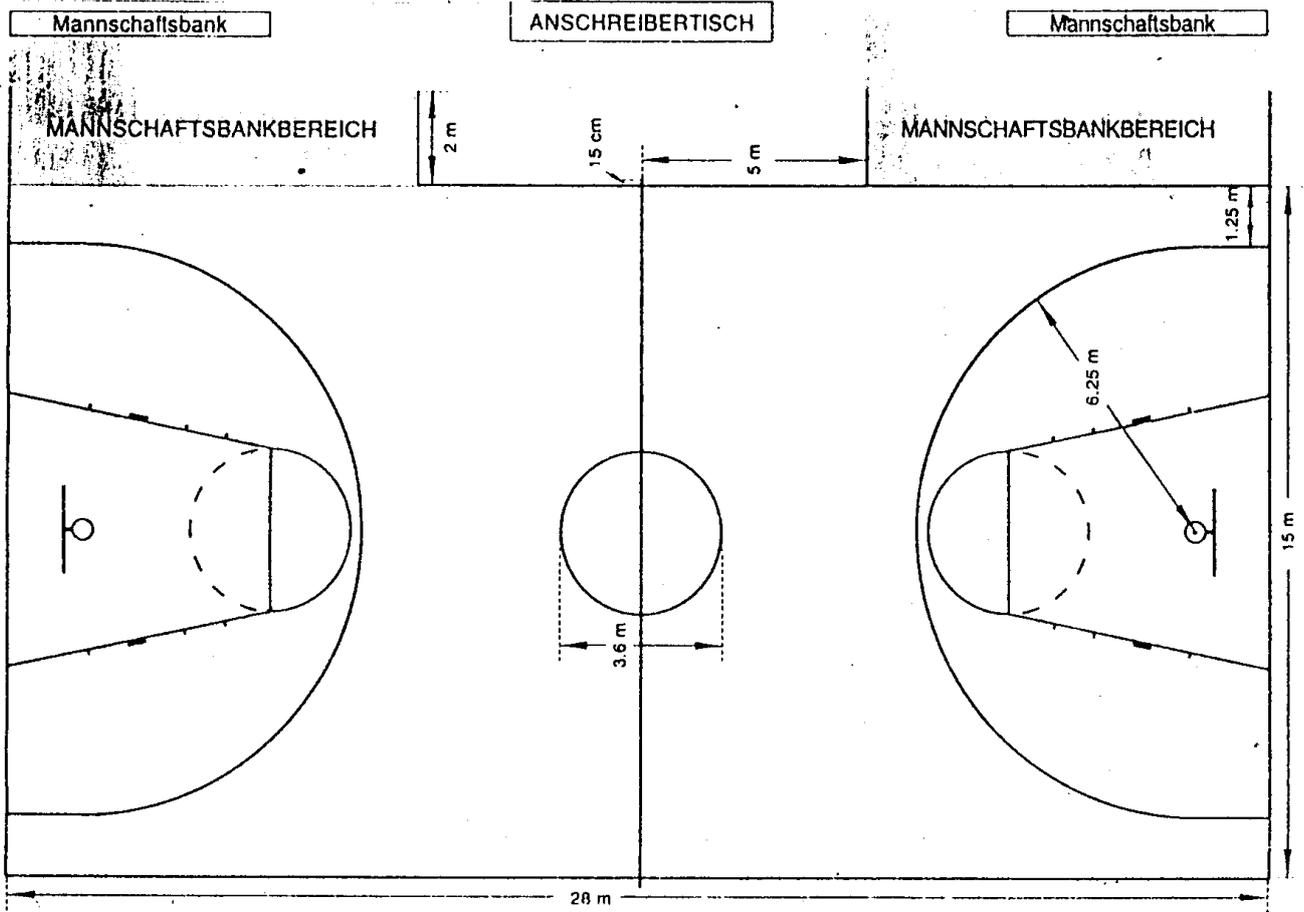
10 SPIELERWECHSEL Kreuzen der Unterarme	11 AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL Offene Handfläche winkt in Richtung Körper	12 ANGERECHNETE AUSZEIT T formen Finger sichtbar
---	---	--

D. REGELÜBERTRETUNGEN

13 SCHRITTFEHLER Fäuste umeinander rollen	14 REGELWIDRIGES DRIBBELN ODER DOPPEL-DRIBBLING Unterarme auf- und abbewegen	15 REGELWIDRIGES FÜHREN DES BALLE Halbe Drehung in Vorwärtsrichtung	16 3 SEKUNDEN REGELÜBERTRETUNG Ausgestreckter Arm 3 Finger zeigen	17 5 SEKUNDEN REGELÜBERTRETUNG 5 Finger zeigen	18 8 SEKUNDEN REGELÜBERTRETUNG 10 Finger zeigen	19 24 SEKUNDEN REGELÜBERTRETUNG Die Finger berühren die Schulter
20 SPIELEN DES BALLE INS RÜCKFELD Finger ausgestreckt	21 ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL Finger zeigt zum Fuß	22 AUSBALL UND/ODER SPIELRICHTUNG Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien	23 SPRUNGBALL Daumen nach oben			

STUFE 2 - ART DES FOULS

36 REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE Schlagen ans Handgelenk	37 BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv) Beide Hände an der Hüfte	38 ÜBERTRIEENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS Ellbogen nach rückwärts schwingen	39 HALTEN Handgelenk umfassen	40 PUSHING ODER CHARGING OHNE BALL Stoßen imitieren	41 CHARGING MIT BALL Faust schlägt gegen offene Handfläche	42 FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE Faust zeigt in Richtung des Korbes der foul-spielenden Mannschaft
43 DOPPELFOUL Fäuste übereinander bewegen	44 TECHNISCHES FOUL T formen Handfläche sichtbar	45 UNSPORTLICHES FOUL Handgelenk umfassen	46 DISQUALIFIZIERENDES FOUL Fäuste geschlossen			



Während der Ausführung von Freiwürfen