



SWISS
BASKETBALL

KURS FÜR REGIONALE TISCHOFFIZIELLE

Modul 24-Sekunden Uhr

Deutsch - Version September 2020 FU

Grundsatz

Grundlagen der 24-Sekunden Regel

Wenn eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, **stehen ihr 24-Sekunden zur Verfügung**, um den Angriff abzuschliessen.

Gelingt ihr dies nicht, ist es eine **Regelverletzung**.



Grundsatz: Ballkontrolle



Wenn eine Mannschaft neu **Kontrolle**
über einen belebten **Ball** erlangt



Neue 24-Sekunden Periode

Umsetzung: Steal / Abfangen



Ein Gegenspieler erlangt Ballkontrolle in seinem Rückfeld



Neue 24-Sekunden Periode

Umsetzung: Korberfolg



Ein Feldkorb wird erzielt :

Die 24-Sekunden Uhr wird angehalten

Ein Spieler nimmt den Ball in die Hand um den Einwurf auszuführen :

Die 24-Sekunden Uhr ist immer noch angehalten

⇒ Nach dem Abwurf **berührt** ein Mitspieler auf dem **Spielfeld** den Ball
(in seinem Rückfeld)



Neue 24-Sekunden

⇒ Nach dem Abwurf **erobert ein Gegenspieler** den Ball *(in seinem Vorfeld, bspw. durch Pressing)*



Neue 14-Sekunden

Umsetzung: Wurf ohne Korberfolg



Der Ball berührt den Ring :

Die 24-Sekunden Uhr wird angehalten

⇒ Ein Verteidiger erlangt Ballkontrolle



Neue 24-Sekunden Periode

⇒ Ein Angreifer erlangt Ballkontrolle (=> im Vorfeld!)



Neue 14-Sekunden Periode

Umsetzung: Ende 24"



Wenn das Signal der 24-Sekunden Uhr ertönt, unterbricht dieses nicht automatisch die Spieluhr.

Es ist die **Entscheidung der Schiedsrichter**, ob eine Regelverletzung vorliegt und das Spiel unterbrochen werden muss.

Umsetzung: Ende 24"



Besonderheit:

Ein **Korb zählt**, wenn ein Spieler den Ball **vor Ablauf der 24-Sekunden abwirft**.

D.h. das Signal ertönt dann, während der Ball sich nicht mehr in/an der Hand sondern in der Luft befindet (auch ein in der letzten Sekunde des Spiels abgeworfener Ball zählt, wenn er trifft, obwohl er den Korb erst nach Ablauf der Spielzeit erreicht).

Trifft der Ball jedoch nicht, ist es eine **Regelverletzung** und das verteidigende Team erhält den Ball (keine Reboundmöglichkeit).

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls

Wenn der Schiedsrichter pfeift:

- ⇒ Die 24-Sekunden Uhr anhalten
- ⇒ **Kontrollieren, ob die Anlage angehalten ist!**
- ⇒ Die Zeichen der Schiedsrichter beobachten!

Umsetzung: Regelübertretungen



⇒ Wenn es keinen Wechsel der Mannschaftballkontrolle gibt (z.B. bei einem Aus-Ball durch Verteidigung)



Restzeit - d.h. die Uhr wird nicht zurückgestellt

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls

⇒ Bei einem **Foul** oder **Fuss-Spiel** im **Rückfeld**:



Neue 24-Sekunden Periode

⇒ Bei einem **Foul** oder **Fuss-Spiel** im **Vorfeld**, wenn die 24-Sekundenanzeige **14 Sek. oder mehr** anzeigt



verbleibende Restzeit

⇒ Bei einem **Foul** oder **Fuss-Spiel** im **Vorfeld**, wenn die 24-Sekundenanzeige **weniger als 14 Sek.** anzeigt



Neue 14-Sekunden Periode

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls



⇒ Wenn der Mannschaftsballbesitz wechselt:
(Nach einem Foul oder einer Regelverletzung der Mannschaft in Ballbesitz)



Die Uhr wird zurückgesetzt
(14" oder 24" => siehe nächste Folien)

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls

⇒ Wenn der Einwurf **im Rückfeld** der neu in Ballkontrolle befindlichen Mannschaft ausgeführt wird



Neue 24-Sekunden Periode

⇒ Wenn der Einwurf **im Vorfeld** der neu in Ballkontrolle befindlichen Mannschaft ausgeführt wird



Neue 14-Sekunden Periode

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls



Ein Foul gefolgt von einem oder mehreren Freiwürfen:



DIE 24-SEKUNDEN ANZEIGE LÖSCHEN!
(anschl. gemäss folgender Folie)

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls

⇒ Wenn der letzte Freiwurf erfolgreich ist (=> Abwurf)



Neue 24-Sekunden Periode

⇒ Wenn es zu einem Offensiv-Rebound kommt



Neue 14-Sekunden Periode

⇒ Wenn es zu einem Defensiv-Rebound kommt



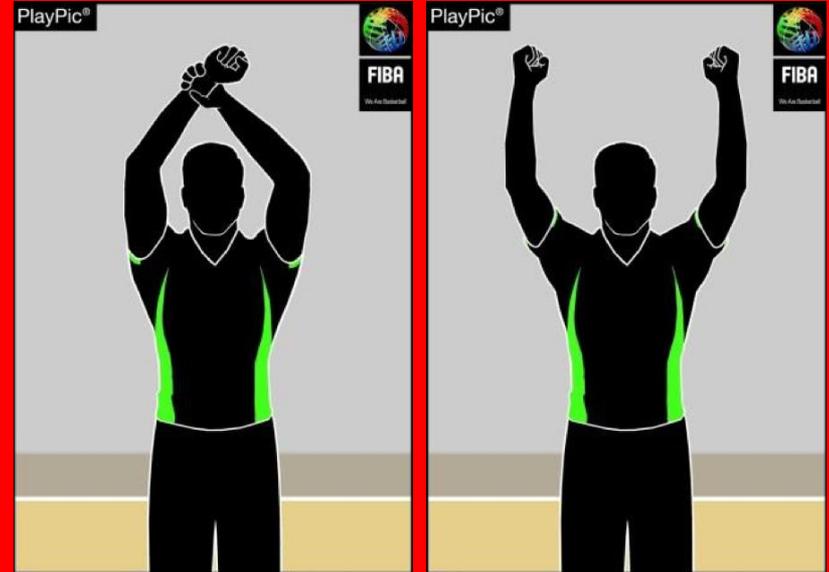
Neue 24-Sekunden Periode

Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls



Beim Einwurf nach einem
unsportlichen oder
disqualifizierendes Foul
*(Einwurf erfolgt im Vorfeld, nahe
Mittellinie, Höhe Dreipunkt)*

Neue 14-Sekunden Periode



Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls



Technisches Foul durch **verteidigende** Mannschaft:

⇒ Einwurf im **Rückfeld**:

⇒ **Neue 24'' Periode**

⇒ Einwurf im **Vorfeld**, die Wurfuhr zeigt **14 Sekunden oder mehr**:

⇒ **Restzeit!**

⇒ Einwurf im **Vorfeld**, die Wurfuhr zeigt **13 Sekunden oder weniger**:

⇒ **Neue 14'' Periode**



Umsetzung: Regelübertretungen / Fouls

Technisches Foul durch **angreifende** Mannschaft :

⇒ Einwurf im **Rückfeld**

⇒ **Restzeit !**

⇒ Einwurf im **Vorfeld**, die Wurfuhr zeigt **15 Sekunden oder mehr**

⇒ **14 Sekunden**

⇒ Einwurf im **Vorfeld**, die Wurfuhr zeigt **14 Sekunden oder weniger**

⇒ **Restzeit !**



Umsetzung: Sprungball-Situation



Eine Sprungballsituation wird gepfiffen:

- ⇒ Wenn die **gleiche** Mannschaft in Ballkontrolle bleibt
→ **Restzeit !**
- ⇒ Wenn die andere Mannschaft in ihrem Rückfeld Ballkontrolle erhält
→ **24-Sekunden**
- ⇒ Wenn die andere Mannschaft in ihrem Vorfeld Ballkontrolle erhält (=> *bspw. bei Pressing*)
→ **14-Sekunden**



Umsetzung: Sprungball-Situation



Sprungballsituation wenn der **Ball** zwischen Ring und Brett **eingeklemmt bleibt** (*gemäss Pfeil für wechselnden Ballbesitz*):

⇒ Wenn die **gleiche (angreifende) Mannschaft** in Ballkontrolle bleibt



Neue 14-Sekunden Periode

⇒ Wenn die **verteidigende Mannschaft** Ballkontrolle erhält



Neue **24-Sekunden** Periode.

Umsetzung: Option nach Time-out in Money-time



In den **letzten 2 Minuten der letzten Spielperiode** oder einer **Verlängerung**, nach einem, durch die **in Ballkontrolle befindliche Mannschaft** beantragten Time out, kann der Coach entscheiden, ob er den **Einwurf im Rückfeld** oder **im Vorfeld** ausführen möchte.

- ⇒ **Nur wenn der Ball im Rückfeld ist!**
- ⇒ Wenn der Ball bereits im Vorfeld ist, hat der Coach kein Optionsrecht, der Einwurf geschieht im Vorfeld
- ⇒ Typisches Beispiel: Time-out nach "erhaltenem" Korb (*eigener Abwurf*)

Umsetzung: Option nach Time-out in Money-time



Einwurf (*an der Mittellinie oder*) im Vorfeld:

⇒ Wenn **14 Sekunden oder mehr** auf der 24-Sekunden Uhr zur Verfügung stehen



Neue 14-Sekunden Periode

⇒ Wenn **13 Sekunden oder weniger** auf der 24-Sekunden Uhr zur Verfügung stehen



Restzeit!

Umsetzung: Option nach Time-out in Money-time



Einwurf im Rückfeld:

⇒ Wenn die **Ballkontrolle wechselt**



Neue 24-Sekunden Periode.

⇒ Wenn die **Ballkontrolle nicht wechselt**



Restzeit !

Umsetzung: Spielende



- ⇒ Wenn die Spieluhr bei einem **Einwurf / Abwurf im Rückfeld** bzw. bei **neu erlangtem Ballbesitz im Rückfeld weniger als 24 Sekunden** anzeigt, wird die 24-Sekundenanzeige **ausgeschaltet** und nicht mehr in Betrieb genommen.
- ⇒ Wenn die Spieluhr bei einem **Einwurf im Vorfeld** oder bei **neu erlangtem Ballbesitz im Vorfeld weniger als 14 Sekunden** anzeigt, wird die 24-Sekundenanzeige **ausgeschaltet** und nicht mehr in Betrieb genommen.