

Start der Spieluhr → START

Sobald ein Spieler (Mannschaft A oder B) auf dem Spielfeld den Ball **berührt**.

Stoppen der Spieluhr → STOPP

Sobald der Schiedsrichter pfeift

Bei einer gewünschten Auszeit durch den Trainer oder einen Spielerwechsel durch den Ersatzspieler, nach einem **erhaltenen** Korb.

→ 1) Spieluhr stoppen, 2) Signal betätigen

In den zwei letzten Spielminuten (02:00) oder Verlängerung nach einem erzielten Korb.



SPIELERWECHSEL (Art. 19)

- Nach jedem Pfeifton durch den Schiedsrichter.
- Nach dem **letzten** erzielten Freiwurf.
- Nach Freiwürfen erfolgt ein Einwurf an der Mittellinie (nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul).
- Nach einem **erhaltenen** Korb in den letzten zwei Spielminuten (viertes Viertel) und in jeder Verlängerung (nur 02:00 → 00:00).
- Eine Wechselmöglichkeit **endet**, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer oder beim ersten oder einzigen Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht.

AUSZEIT (Art. 18)

- Nach jedem Pfeifton durch den Schiedsrichter.
- Nach dem **letzten** erzielten Freiwurf.
- Nach Freiwürfen erfolgt ein Einwurf an der Mittellinie (nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul).
- Während des ganzen Spiels, wenn eine Mannschaft **einen Korb erhalten** hat, kann sie eine Auszeit verlangen.
- Eine Auszeitmöglichkeit **endet**, wenn der Ball bei einem Einwurf dem Einwerfer oder beim ersten oder einzigen Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht.



PFEIL FÜR WECHSELNDEN BALLBESITZ

Er zeigt an, welche Mannschaft den nächsten Einwurf bekommt, für eine Sprungballsituation. Zu Beginn des zweiten, dritten und vierten Viertels und möglichen Verlängerungen, zeigt der Pfeil an, welche Mannschaft den Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausführen wird, um die neue Spielperiode zu starten.

Vorgehen :

- Bei Spielbeginn, sobald eine Mannschaft die **Ballkontrolle** erlangt, zeigt der Pfeil in die **entgegengesetzte Spielrichtung**.
- Bei jeder Sprungball-Situation muss der Pfeil gedreht werden, **nachdem** der Einwurf ausgeführt wurde.
- Zu Beginn jedes Spielviertels, muss der Pfeil gedreht werden, **nachdem** der Einwurf ausgeführt wurde.
- Hatte zum Zeitpunkt eines Doppelfouls keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäss wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. In diesem Fall muss der Pfeil gedreht werden, **nach** dem der Einwurf ausgeführt wurde. (Es ist wichtig, dass man sich auf die Entscheidung der Schiedsrichter bezieht).
- In der **Halbzeit** (Ende des zweiten Viertels) muss der Pfeil gedreht werden, weil die Mannschaften die Spielrichtung für die zweite Halbzeit wechseln. Das muss in Anwesenheit der Schiedsrichter gemacht werden und sollte zusätzlich durch einen kleinen Pfeil auf dem Matchblatt gekennzeichnet werden.