

DEUTSCHER BASKETBALL BUND e.V. AG AUSBILDUNGSMODULE LS-D / Abendlehrgang

### Korbwurfversuch mit Schlussignal / Pfiff

Wurfversuch am Ende einer Spielperiode (Ball hat die Hand des Wurfers verlassen, als das Schlussignal ertönt)

Der Ball wird berührt	vom Verteidiger	<b>LEGAL !</b> Ball ist mit der Berührung tot. Ein erzielter Korb zählt nicht	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Kein Spieler darf den Ball nach einem Korbwurf berühren, solange dieser noch die Möglichkeit hat, in den Korb zu gehen, wenn: - ein SR pfeift oder - das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode ertönt	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	<b>LEGAL !</b> Danach Ende der Spielperiode
	vom Angreifer		Regelübertretung ! Ball ist tot, ein Korb zählt nicht		Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! Korb zählt nicht	
Der Korb (Ring oder Netz) oder das Spielbrett wird berührt	vom Verteidiger	<b>LEGAL !</b> AUSNAHME Wenn der Verteidiger den Ring oder das Spielbrett in so starke Schwingungen versetzt, dass ein Korb nach Meinung der SR nicht erzielt werden kann, so zählt der Wurfversuch 2 oder 3 Punkte!			Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	<b>LEGAL !</b> AUSNAHME siehe links
	vom Angreifer				Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! Korb zählt nicht	<b>LEGAL !</b>

DEUTSCHER BASKETBALL BUND e.V.

DEUTSCHER BASKETBALL BUND e.V. AG AUSBILDUNGSMODULE LS-D / Abendlehrgang

### Goaltending / Stören des Balles

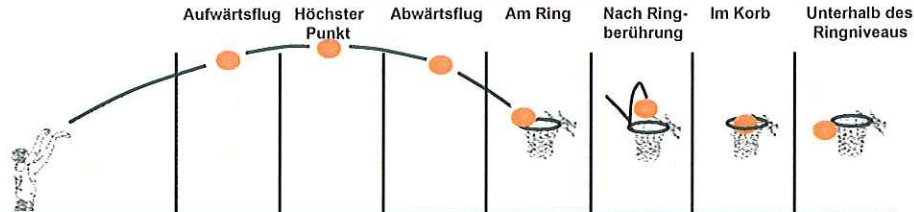
Ein Korbwurf (bei einem Zuspiel / Tipp von einem Sprungball gilt dies nicht!)

Der Ball wird berührt	vom Verteidiger	<b>LEGAL !</b> Ausnahme: Wenn der Ball das Spielbrett vollständig oberhalb des Ringniveaus berührt und dann berührt wird durch den Verteidiger = Korb zählt; Angreifer: Korb zählt nicht!	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	<b>LEGAL !</b> Wenn der Ball in den Korb geht, zählt er 2 Punkte	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	<b>LEGAL !</b>
	vom Angreifer		Regelübertretung ! Korb zählt nicht		Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! Korb zählt nicht	
Der Korb (Ring oder Netz) oder das Spielbrett wird berührt	vom Verteidiger	<b>LEGAL !</b>			Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	<b>LEGAL !</b>
	vom Angreifer				Regelübertretung ! 2 oder 3 Punkte	Regelübertretung ! Korb zählt nicht	<b>LEGAL !</b>

DEUTSCHER BASKETBALL BUND e.V.



### Freiwurfübertretungen (I)



Der Ball, der Korb (Ring oder Netz) oder das Spielbrett wird berührt	vom Verteidiger	<b>Regelübertretung !</b> Freiwurf zählt (1 Punkt), das Spiel wird (mit dem nächsten Freiwurf) fortgesetzt; ein Technisches Foul wird gegen den Spieler bei vorzeitiger Ballberührung verhängt!	<b>LEGAL !</b>	<b>LEGAL !</b>
	vom Angreifer	<b>Regelübertretung !</b> Ein erzielter Korb zählt nicht und das Spiel wird (mit dem nächsten Freiwurf) fortgesetzt.		<b>LEGAL !</b>

1. Gilt nicht beim letzten Freiwurf einer Strafe, wenn noch weitere Freiwürfe anderer Strafen folgen!

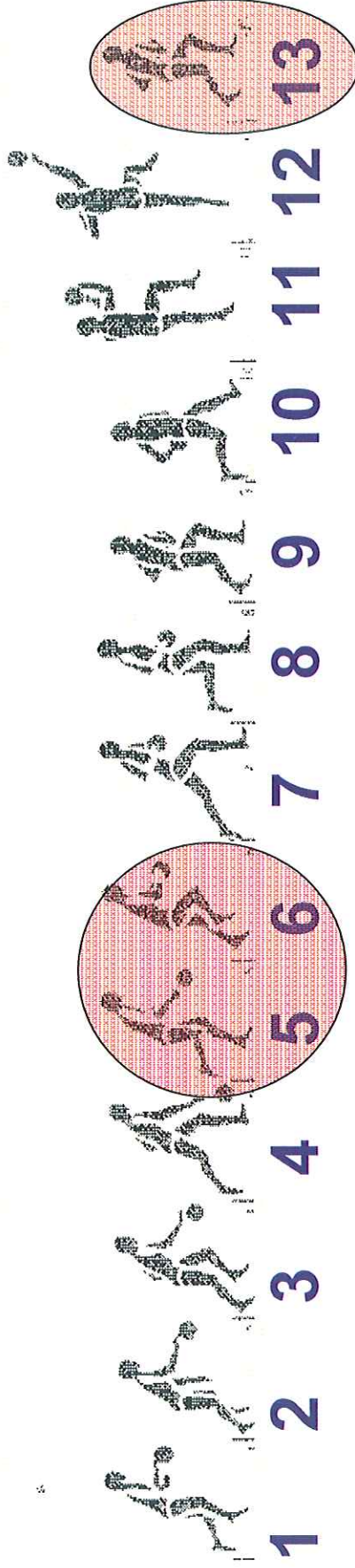
2. Gilt nur, wenn noch weitere Freiwürfe derselben Strafe folgen!



### Freiwurfübertretungen (II)

Übertretung durch	Korbwertung / Spielfortsetzung nach Übertretung beim <u>letzten</u> Freiwurf	Stören des Freiwurfers / Betreten der Zone	
		Wurf nicht erfolgreich	Wurf erfolgreich
Freiwürfer A	<ul style="list-style-type: none"> <li>kein Punkt</li> <li>Einwurf Seitenlinie für Mannschaft B</li> </ul> <b>AUSNAHME:</b> Es folgen weitere Freiwürfe oder ein Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der Mittellinie für Mannschaft A		
Gegenspieler des Freiwurfers	1 Punkt und zusätzlich ein technisches Foul gegen den Gegenspieler, wenn der Ball frühzeitig berührt wurde	Ersatzfreiwurf	Korb zählt und Einwurf Endlinie für Mannschaft B
Mitspieler des Freiwurfers	Kein Punkt und Einwurf an der Seitenlinie für Mannschaft B	Einwurf Seitenlinie für Mannschaft B	
Spieler beider Mannschaften	Kein Punkt, Sprungballsituation	Sprungballsituation	

## Kontinuierliche Wurfbewegung (Korbleger)



Wo beginnt und endet die kontinuierliche Wurfbewegung ?

Beginn:

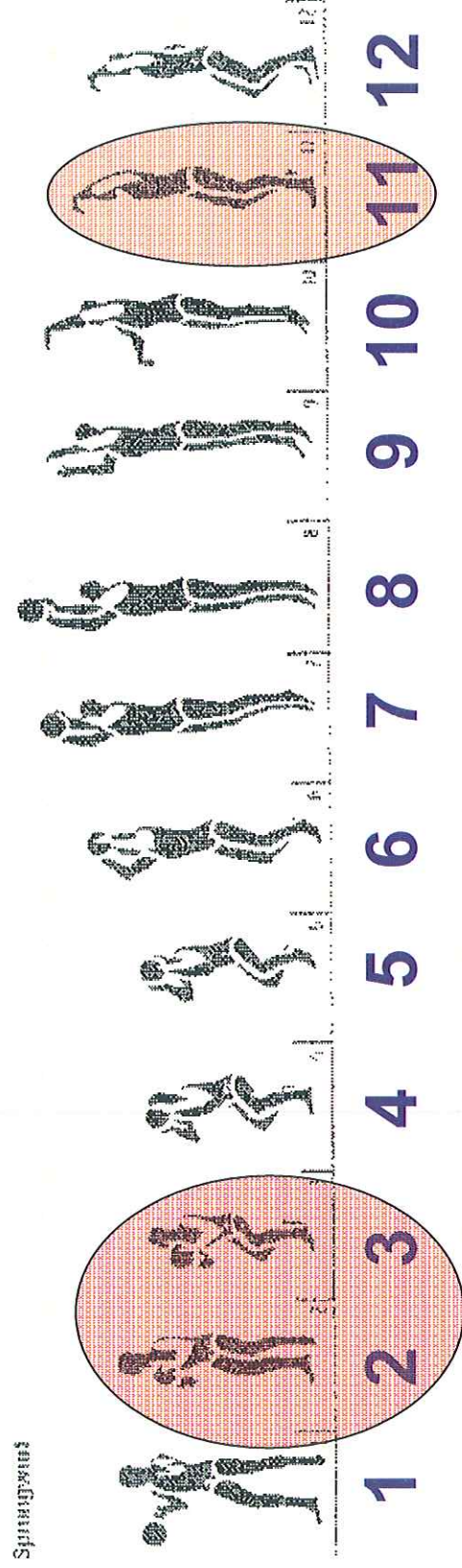
**5 (spätestens ab 6)**

Ende:

**13**



## Kontinuierliche Wurfbewegung (Sprungwurf)



Wo beginnt und endet die kontinuierliche Wurfbewegung ?

Beginn:

**2 (spätestens ab 3)**

Ende:

**11**