



BASKET

BALL



**OFFIZIELLE
SPORTREGELN**

**HERAUSGEGEBEN VOM
BASKET - BALL - VERBAND
DES LUXEMBG. KATH.
JUGEND-VERBANDES**

BASKET-BALL

KAPITEL 1.

Das Spielfeld — Regel I.

Art. 1. — Länge minimum 24 Meter, maximum 28.5 Meter.
Breite minimum 13 Meter, maximum 15 Meter.

Art. 2. — Das Spielfeld muß durch deutlich sichtbare Linien umgrenzt werden. Man unterscheidet Längs- und Breitenlinien. Diese Linien sollen wenigstens 1—2 Meter von jedem Hindernis entfernt sein..

Art. 3. — Der Kreis in der Mitte hat 0.61 Meter Halbmesser.

Art. 4. — Die Freiwurflinien befinden sich 5.18 Meter von den Breitenlinien entfernt und laufen diesen gegenüber parallel.

Art. 5. — Die Freiwurflläche ist begrenzt durch senkrecht zu den Breitenlinien laufende Linien. Diese sind von der Mitte der Breitenlinien zu beiden Seiten 0.915 Meter entfernt und schließen sich oben an einen Kreis an, der 1.83 Meter Halbmesser und als Zentrum die Mitte der Freiwurflinie hat.

KAPITEL 2.

Die Spielgeräte — Regel II.

Die „Panneaux“.

Art. 1. — Die Panneaux sind aus Holz, 1.83 Meter breit und 1.22 Meter hoch und an wenigstens 10 Centimeter dicken Pfosten befestigt.

Art. 2. — Die Pfosten stehen 61 Centimeter von der Mitte der Breitenlinien entfernt. Sie können gestützt werden, jedoch müssen die Stützen unten 2 Meter von der Breitenlinie abstehen.

Die „Baskets“ (Körbchen).

Art. 1. — Die Körbchen sind als solide eiserne Reifen hergestellt, an welchen Netze befestigt sind.

Art. 2. — Der innere Durchmesser beträgt 46 Centimeter.

Art. 3. — Die Körbchen sind in der Mitte der „Panneaux“ fest angebracht, 0.30 Meter vom unteren Rand entfernt. Sie müssen horizontal stehen, 3.05 Meter vom Boden und 0.16 Meter vom „Panneau“ entfernt.

Der Ball.

Art. 1. — Der Ball muß aus Leder hergestellt und rund sein. Er hat 75—80 Centimeter Umfang und wiegt 570 bis 650 Gramm.

Art. 2. — Bei Meisterschaftsspielen hat der Platzverein die nötigen Bälle zu stellen.

Nota:

- a) Der Platzverein ist verpflichtet, für die festgesetzte Spielzeit das Spielfeld zu zeichnen, andernfalls er das Spiel durch „forfait“ verliert.
- b) Die Oberfläche der „Panneaux“ muß voll und eben, ohne Spalten und Löcher sein.
- c) Wird während eines Wettspiels ein Spielgerät beschädigt, sodaß das Spiel nicht fortgesetzt werden kann, so wird, wenn die Reparatur sogleich erfolgen kann, eine Pause eingelegt, andernfalls das Spiel auf ein anderes Datum verlegt wird.
- d) Der Platzverein muß wenigstens 2 Bälle in gutem Zustande für das Spiel bereit halten.
- e) Die Körbchen müssen aus Rundeisen von wenigstens 12 mm. Durchmesser sein.
- f) Die Netze müssen wenigstens 0.40 Meter lang und unten offen sein.

KAPITEL 3.

Spieler und Offizielle.

Spieler und Ersatzspieler — Regel III.

Art. 1. — Jede Mannschaft besteht aus 5 Spielern: Mittelstürmer, linker und rechter Stürmer, linker und rechter Verteidiger.

deren Spiel führt und als ihr **Vertreter** für alle Formantaten, Reklamationen usw. gegenüber **Schieds-** und **Punktrichter** gilt.

Art. 3. — Während des Spieles darf ein Ersatzspieler nur nach einer regelrechten Spielunterbrechung und mit Zustimmung des Schiedsrichters eintreten. Der Spieler, welcher ersetzt worden ist, darf nicht wieder eintreten.

Art. 4. — Jeder Spieler trägt als Erkennungszeichen auf dem Rücken eine Nummer von wenigstens 16 Centimeter Höhe.

Art. 5. — Eine Mannschaft kann nicht mit weniger als 4 Spielern antreten. Nach Beginn des Spieles kann sie jedoch mit weniger als 4 Mann weiter spielen.

Nota:

- a) Der Kapitän hat allein das **Recht**, seine Spieler anzu-
feuern und ihnen Anweisungen zu erteilen, aber es ist
ihm wie allen andern Spielern untersagt, auf dem Felde
zu diskutieren oder die Offiziellen oder den Gegner zu
kritisieren.
- b) Vorbehalte werden vor dem Spiel, Reklamationen und
Proteste nach dem Spiel, auf dem Felde, durch den
Kapitän beim Schiedsrichter vorgebracht, auf dem
Schiedsrichterbogen vermerkt und vom Kapitän unter-
schrieben.
- c) Wenn ein Spieler über innere Verletzung oder Unwohl-
sein klagt und ersetzt werden will, so entscheidet hier-
über in Abwesenheit eines Arztes der Schiedsrichter.
- d) Eine Mannschaft, welche mit nur 4 Spielern antritt, kann
nur während der ersten Spielhälfte einen fünften Spieler
einstellen.
- e) Ein verwundeter Spieler kann während des ganzen
Spieles, ein wegen vier persönlicher Fehler oder wegen
brutalen Spiels vom Felde verwiesener Spieler nur wäh-
rend der ersten Halbzeit ersetzt werden. Es können
jedoch nicht mehr als 2 Spieler ersetzt werden.
- s) Die Spieler tragen folgende Erkennungsnummern: linker
Stürmer Nr. 1, rechter Stürmer Nr. 2, Mittelstürmer
Nr. 3, linker Verteidiger Nr. 4, rechter Verteidiger Nr. 5.

Die Offiziellen — Regel IV.

Art. 1. — Die Offiziellen sind: Ein Schieds-, ein Zeit- und
ein Punktrichter.

Art. 2. — Der Schiedsrichter muß den Vereinen gegenüber neutral sein. Er trägt eine andere Uniform als die Spieler. Für das Spiel ist er allein maßgebend. Er leitet das Spiel, diktiert die Freiwürfe, gibt den Punktrichtern die persönlichen Fehler sowie die erzielten Punkte bekannt und kontrolliert deren Notierungen.

Art. 3. — Die Punktrichter notieren die erzielten Punkte sowie die persönlichen Fehler der Spieler auf den Schiedsrichterbogen und auf die vorhandene Notierungstafel. Sie teilen dem Schiedsrichter mit, wenn ein Spieler vier persönliche Fehler begangen hat. Der Zeitrichter gibt genau auf die Spielzeit acht und gibt dem Schiedsrichter bekannt, wenn eine Halbzeit vorüber ist.

Nota:

a) Der Schiedsrichter muß folgende Eigenschaften haben:

1. *Autorität.* Er muß von Anfang an Einfluß auf die Spieler gewinnen, indem er alle Fehler straft.
2. *Entschlossenheit:* Wenn er eine Entscheidung getroffen hat, muß er sie sofort ausführen lassen, ohne bei den Spielern eine Diskussion aufkommen zu lassen, ob der Entscheid richtig oder falsch war.
3. *Aufmerksamkeit.* Er muß den Ball immer im Auge haben und dabei doch alle Spieler überwachen.
4. *Kaltblütigkeit:* Er muß die Ruhe bewahren, welches auch das Benehmen der Spieler oder des Publikums sei.
5. *Seine Aufgaben vor dem Spiel:* Eine Viertelstunde vor Spielbeginn begibt er sich auf das Spielfeld, besichtigt es, notiert die eventuell festgestellten Unregelmäßigkeiten auf den Schiedsrichterbogen, kontrolliert die Spielerlizenzen und bewahrt diese bis zum Schlusse des Spiels auf. Eine Mannschaft, welche eine Viertelstunde nach der festgesetzten Spielzeit noch nicht auf dem Spielfeld bereit steht, wird von ihm „forfait“ erklärt.

b) Der Schiedsrichter kann vom Platzdelegierten die Herstellung der Ordnung bei Ruhestörungen, sowie die Entfernung von ihm beleidigenden Zuschauern vom Felde verlangen.

- c) Die Punktrichter sollen ~~beide~~ ^{beide} den beiden spielenden Mannschaften angehören. Wenn dies nicht möglich ist, bestimmt der Schiedsrichter zwei Zuschauer, die ihr Amt auf unparteiische Weise ausüben haben.
- d) Die Punktrichter dürfen die Spieler nicht über die noch zu spielende Zeit unterrichten.

KAPITEL 4.

Das Spiel.

Spieldauer — Regel V.

Art. 1. — Das Spiel wird in zwei Spielhälften von je 20 oder 30 Minuten ausgetragen mit einer Pause von 10 Minuten dazwischen. Wird ein schwerer Fehler in dem Augenblick begangen, wo der Schiedsrichter das Spiel abpfeifen soll, so wird der diesbezügliche Freiwurf trotzdem noch ausgeführt.

Art. 2. — Die Kapitäne werden drei Minuten vor jeder Spielhälfte vom Spielbeginn in Kenntnis gesetzt. Wenn eine Mannschaft eine Minute nach dem Zeichen des Spielbeginns nicht bereit ist, so wird der Ball trotzdem freigegeben.

Art. 3. — Die zu Gäste weilende Mannschaft hat Platzwahl. In der zweiten Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Treffen sich beide Mannschaften auf fremdem Felde, so wird die Seitenwahl durch das Los entschieden.

Anwurf — Regel VI.

Art. 1. — Der Ball wird durch den Schiedsrichter freigegeben, indem er ihn senkrecht zwischen zwei gegnerischen Spielern in die Höhe wirft.

Art. 2. — Der Ball darf nur mit einer Hand geschlagen werden; auch müssen bei Anwurf im Zentrum die Mittelstürmer mit beiden Füßen im Kreise stehen. Die andern Spieler nehmen x-beliebige Stellung, doch dürfen sie weder Schiedsrichter noch Mittelstürmer behindern. Bei Zuwiderhandeln kann der Schiedsrichter um den Mittelkreis eine freie Zone bestimmen, um die Spieler wegzuhalten.

Art. 3. — Der Schiedsrichter pfeift, wenn der Ball am höchsten ist, dann erst darf der Ball geschlagen werden. Fällt

von neuem angeworfen.

Art. 4. -- Geschieht der Anwurf anderswo als in der Mitte, so müssen beide Spieler in einem fiktiven Kreise von 61 Centimeter Halbmesser Stellung nehmen. Der Mittelpunkt des Kreises ist an der Stelle, wo der Fehler begangen wurde.

Art. 5. -- Beim Anwurf können die Spieler den Ball, nachdem sie ihn ein erstes Mal berührt haben, erneut berühren, ohne daß ihn ein dritter Spieler vorerst berühren muß.

Art. 6. — Der Ball wird in der Mitte angeworfen:

- a) zu Beginn jeder Halbzeit;
- b) nach jedem Treffer;
- c) wenn bei einem Freiwurf ein Fehler begangen wurde durch einen Mitspieler desjenigen, der den Freiwurf vornahm;
- d) wenn der Ball sich hinter eventuellen Stützen des Körbchens einklemmt;
- e) nach Freiwurf für Fehler auf beiden Seiten.

Nota:

- a) Tritt ein Spieler beim Anwurf aus dem Kreise oder berührt er die Kreislinie, bevor der andere Spieler den Ball berührt, so muß er warten, bis ein dritter Spieler den Ball zuerst gespielt hat.
- b) Wird der Ball beim Anwurf ausgeschlagen, ohne daß der Schiedsrichter feststellen kann, wer ihn ausgeschlagen hat, so wird der Anwurf erneuert.
- c) Wenn bei einem Anwurf in der Mitte einer der beiden Mittelstürmer seinen Platz nicht gleich einnimmt und somit Spielzeit verloren geht, wird er vom Schiedsrichter verwahrt, macht er sich wiederholt dieses Fehlers schuldig, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freiwurf zuerkannt.
- d) Wenn der Ball beim Emporsteigen während eines Anwurfes von einem der beiden Spieler berührt wird, muß der Schiedsrichter diesen Anwurf wiederholen. Der Spieler wird verwahrt; bei erneutem Zuwiderhandeln wird der gegnerischen Mannschaft ein Freiwurf zuerkannt.

Spieler außerhalb des Spieles — Regel VII.

Art. 1. — Ein Spieler befindet sich außerhalb des Spieles, wenn irgend ein Teil seines Körpers die Außenlinien des Feldes oder das Feld außerhalb der Linie berührt, oder sogar mit einem Spieler, der sich außerhalb des Feldes befindet, in Berührung kommt.

Art. 2. — Wenn der Schiedsrichter nicht feststellen kann, wer von zwei gegnerischen Spielern den Ball ausgeschlagen hat, macht er Einwurf, ein Meter von der Stelle entfernt, wo der Ball ausgespielt wurde.

Art. 3. — Der Schiedsrichter gibt die Stelle an, an welcher der Einwurf zu machen ist.

Art. 4. — Der Spieler, welcher zuletzt den Ball berührt, bevor er über die Außenlinien geht, ist derjenige Spieler, welcher den Ball ausgespielt hat, und der Einwurf steht der gegnerischen Mannschaft zu. Der gegnerische Spieler, welcher den Einwurf vornimmt, muß sich außerhalb der Linie befinden, an der Stelle, wo der Ball die Linie überquert hat. Der Spieler kann den Ball auf irgendwelche Art und Weise wieder ins Feld geben, aber er darf ihn nicht mehr berühren, bis er von einem andern Spieler berührt wurde. Auch darf er den Ball nicht vom Einwurf ab direkt ins Körbchen werfen.

Nota:

- a) Im Augenblick, wo der Ball über die Linie springt, kann er in der Luft von einem sich im Feld befindenden Spieler wieder hereingeschlagen werden. Der Spieler darf jedoch dabei weder das Feld außerhalb der Linie, noch die Linie selbst berühren.
- b) Wenn ein Spieler einen Einwurf ohne Ursache oder absichtlich verzögert und somit Spielzeit verloren geht, wird der Ball auf Zeichen des Schiedsrichters von einem Gegner eingeworfen. Bei wiederholtem Vergehen wird der gegnerischen Mannschaft ein Freiwurf zuerkannt.
- c) Wird der Einwurf nicht an der richtigen Stelle gemacht, so wird er wiederholt.
- d) In all diesen Fällen hat der Schiedsrichter zu bestimmen, wo und wann der Ball eingeworfen wird.
- e) Der Spieler, welcher den Ball einwirft, braucht nicht

genau nicht an der Linie zu stehen, er muß jedoch der Stelle gegenüber stehen, wo der Ball ausgelaufen ist.

- f) Die Gegner müssen sich wenigstens einen Meter von dem Spieler, welcher den Ball einwirft, entfernt halten.
- g) Wenn der Ball die Breitenlinie am Freiwurfraum überquert, ohne daß der Schiedsrichter feststellen kann, wer ihn ausgeworfen hat, wird ein Anwurf in der Mitte der Freiwurflinie gemacht.

Spielunterbrechung — Regel VIII.

Art. 1. — Das Spiel wird vom Schiedsrichter in folgenden Fällen unterbrochen:

- a) auf Antrag eines Kapitäns in dringenden Fällen;
- b) bei Verletzung eines Spielers.

Der Kapitän hat das Recht, eine Spielunterbrechung zu verlangen, nur darf sie nicht mehr als zwei Minuten betragen und dürfen nicht mehr als drei Unterbrechungen während des Spieles zuerteilt werden.

Art. 2. — Wenn ein Ersatzspieler sofort an die Stelle eines austretenden Spielers tritt, hat keine Unterbrechung stattgefunden. In diesem Falle, wie bei den Fällen sub a und b, erfolgt Anwurf an der Stelle, wo sich der Ball im Augenblick der Spielunterbrechung befand. In folgenden Fällen wird kein Anwurf gemacht:

- a) Wenn der Ball im Moment der Spielunterbrechung außer Felde war;
- b) wenn ein persönlicher oder schwerer Fehler begangen wurde. Das Spiel geht nach dem Freiwurf weiter.

Festhalten des Balles — Regel IX.

Art. 1. — Der Ball gilt als festgehalten:

- a) wenn er von zwei Spielern vollständig immobilisiert wird, indem sie sich den Ball streitig machen;
- b) wenn ein vom Gegner bedrängter Spieler den Ball zu lange in Händen hält, ohne zu spielen;
- c) wenn ein Spieler den Ball mit der Hand am Boden anhält und nicht versucht, ihn zu spielen.

Art. 2. — Der Ball wird vom Schiedsrichter angeworfen. Wird der Ball im Freiwurfraum angehalten, erfolgt Anwurf in der Mitte der Freiwurflinie.

Art. 3. — Ein Spieler kann den Ball solange in seinem Besitze halten wie er will, wenn er nur spielt, z. B. auf der Stelle dribbelt, natürlich ohne Fehler zu begehen.

Nota:

- a) Wenn zwei Spieler freiwillig den Ball immobilisieren, ohne daß einer versucht, ihn für sich zu gewinnen, werden beide vom Schiedsrichter verwarnet, denn sie verursachen Zeitverlust. Im Wiederholungsfalle erfolgt Freiwurf zu beiden Seiten.
- b) Der Ball darf nicht länger als fünf Sekunden in Händen gehalten werden ohne zu spielen.
- c) Es ist erlaubt, dem Gegner den Ball aus der Hand zu reißen. Nur darf der Ball dabei nicht immobilisiert, noch von einem andern Körperteil als von der Hand berührt werden.

Ball außer Spiel — Regel X.

Der Ball ist außer Spiel, d. h. er darf nicht gespielt werden, bis er wieder an- oder eingeworfen wird, wenn:

- a) ein Treffer erfolgt ist (Anwurf in der Mitte);
- b) der Ball außerhalb des Feldes ist (Einwurf);
- c) der Schiedsrichter den Ball als gehalten erklärt hat (Einwurf bei Anhalten durch einen, Anwurf bei Anhalten durch zwei Spieler);
- d) das Spiel unterbrochen worden ist (Anwurf an der Stelle der Unterbrechung);
- e) ein Fehler begangen wurde;
- f) nach jedem Einwurf für Fehler zu zwei Seiten;
- g) Halbzeit ist;
- h) der Ball in den Stützen des Körbchens festgehalten wurde (Anwurf in der Mitte);
- i) ein Freiwurf unregelmäßig ausgeführt wurde (Anwurf in der Mitte).

Dribbling oder Pöppeln — Regeln XI.

Art. 1. — Das Dribbeln oder Pöppeln des Balles besteht darin, den Ball vor sich herzuführen, indem man ihn:

- a) mit der flachen Hand oder abwechselnd mit der linken und mit der rechten Hand auf den Boden auf- und abspringen läßt.
- b) mit der einen oder mit der andern Hand über den Boden rollt.

Im Augenblick, wo der Ball mit einer Hand oder mit beiden Händen festgehalten wird, hört der Dribbling auf und der Spieler darf keinen zweiten Dribbling beginnen, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat oder bevor er einen Treffer versucht hat.

Art. 2. — Nach einem regelmäßigen Dribbling kann der Spieler einen Treffer versuchen, der zählt, wenn er gelingt. Wiederholte Versuche, einen Treffer anzubringen, selbst mit einer Hand, werden nicht als Dribbling betrachtet.

Art. 3. — Nach Aufhören des Dribblings kann der Spieler den Ball behalten (indem er stehen bleibt, er darf ihn aber nicht länger wie fünf Sekunden behalten).

Art. 4. — Ein Spieler kann auch dribbeln, indem er den Ball auf dem Boden auf- und abspringen läßt, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

Art. 5. — Das Schlagen des Balles ist auch Dribbling, nur darf der Spieler den Ball nicht mehr wie einmal schlagen, bevor er den Boden berührt.

Art. 6. — Der Dribbling kann abwechselnd mit der rechten und mit der linken Hand ausgeführt werden.

Art. 7. — Der Spieler, der zu dribbeln anfängt, muß zuerst den Ball zu Boden schlagen, ehe er auch nur einen Schritt macht.

Art. 8. — Der Dribbling mit beiden Händen zugleich ist verboten. Beide Hände kann man ein einziges Mal gebrauchen, wenn man den Dribbling anfängt, d. h. wenn man den Ball mit der Absicht zu dribbeln, das erste Mal schlägt, um ihn dadurch eine gute Richtung zu geben.

Nota:

- 1) Es ist dem Spieler nicht gestattet, den Ball zweimal in der Luft zu schlagen, bevor er zu Boden kommt, sonst

fehlt er. In einem Falle darf er es tun: bei einem Anwurf, wo der Ball zwischen zwei Spielern hochgeworfen wird, wobei erst der zweite Schlag eines der beiden Spieler an den Ball ein Dribbling ist, der dritte ein zweiter Dribbling und Fehler.

- 2) Den Ball mehr als einmal von einer Hand in die andere gleiten zu lassen, ist nicht gestattet. (Fehler.)

Doch kann man den Ball ein einziges Mal von einer Hand in die andere gleiten lassen, sei es, um ihn an einen Mitspieler abzugeben, sei es, um zum Dribbling überzugehen.

- 3) Ein Spieler, der einen ersten Dribbling gemacht, kann keinen zweiten machen, wenn nicht ein anderer Spieler den Ball entweder abgefangen und wieder fallen gelassen oder auch nur berührt hat.

Ein Spieler hat aber nicht das Recht, nach einem ersten Dribbling, den er unterbrochen, also beendet hat, den Ball gegen einen Gegner zu werfen, daß der ihn somit berührt hat und er einen zweiten Dribbling machen kann.

- 4) *Aufhören des Dribbling:*

a) Dribbling durch Auf- und Abspringen des Balles auf dem Boden: Der Dribbling durch Auf- und Abspringen des Balles auf dem Boden hört auf, wenn die Hand, die den Dribbling macht, einmal aussetzt oder man den Ball in beide Hände nimmt.

b) Dribbling am Boden: Der Dribbling am Boden hört auf, wenn die Hand, die den Ball schlägt oder rollt, aussetzt.

- 5) Ein Spieler, der den Ball ein erstes Mal auffängt, ihn nicht behält und ihn ein zweites Mal auffängt, hat bei diesem zweiten Mal gedribbelt (in der Luft) und muß den Ball abgeben. Behält er ihn nicht beim zweiten Mal und er fängt ihn ein drittes Mal auf, hat er zweimal gedribbelt und somit einen Fehler begangen.

Der Freiwurf — Regel XII.

Art. 1. — Wenn der Schiedsrichter einem Spieler Freiwurf zuerkannt hat, so hat dieser 10 Sekunden Zeit, um denselben

auszuführen. Der Freiwurf wird ausgeführt durch den Spieler, gegen den der Fehler begangen wurde.

Art. 2. — Währenddem der Freiwurf ausgeführt wird, müssen sich alle andern Spieler außerhalb des Freiwurfraumes befinden.

Art. 3. — Gelingt der Treffer, so wird der Ball im Zentrum angeworfen. Wenn nicht, so geht das Spiel weiter, ausgenommen:

- a) bei Doppelfehler, wo der Ball nach dem ersten Freiwurf außer Spiel ist, und nach dem zweiten in der Mitte angeworfen wird;
- b) nach dem ersten von zwei einer Mannschaft zuerkannten Freiwürfen, wo der Ball außer Spiel ist.

Nota: Wenn ein Spieler zum Austragen eines Freiwurfs mehr als 10 Sekunden braucht, macht der Schiedsrichter Anwurf in der Mitte. Die 10 Sekunden werden gerechnet von dem Augenblick an, da der Spieler den Strafraum betritt. — Wenn der Spieler oder dessen Mitspieler unnötig Zeit verlieren, um den Ball heranzubringen, kann der Schiedsrichter den Freiwurf annullieren und den Ball in der Mitte anwerfen. Der den Freiwurf ausführende Spieler muß warten, bis der Schiedsrichter gepfiffen hat.

Punktwertung — Regel XIII.

Art. 1. — Ein Treffer ist gelungen, wenn der Ball von oben herab in das Körbchen fällt.

Art. 2. — Ein während des Spiels erzielter Treffer zählt zwei Punkte. Treffer auf Freiwurf hin gilt ein Punkt. Das Spiel wird von jener Mannschaft gewonnen, welche am meisten Punkte erhalten hat.

Art. 3. — Bei Gleichspiel wird nach fünf Minuten Pause das Spiel um zehn Minuten verlängert, in zwei Halbzeiten zu fünf Minuten. Die Mannschaften wechseln die Seiten, ohne Pause zu machen.

Art. 4. — Wenn der Ball von unten in den Korb geworfen wird und wieder von oben durch den Ring herabfällt, so gilt dies nicht als erzielter Treffer.

Nota: Um jedes Mißverständnis bei der Punktnotierung zu verhindern, wird 2—3 Meter von der Außenlinie entfernt

eine Tafel aufgestellt. Auf dieser Tafel werden die vom Schiedsrichter gemeldeten persönlichen Fehler der einzelnen Spieler, sowie die erzielten Punkte der beiden Mannschaften von den Punktrichtern notiert. Der Schiedsrichter kontrolliert diese Notierungen, zählt die Punkte nach dem Spiel selbst zusammen und trägt sie auf den Schiedsrichterbogen ein.

KAPITEL V.

Sanktionen.

Verletzung der Regeln und Strafen — Regel XIV.

Ein Spieler darf nicht:

Art. 1. — Den Ball ins Körbchen werfen, wenn er außer Spiel oder aus dem Spiel ist.

Art. 2. — Während er einen Freiwurf ausführt die Freiwurflinie berühren oder übertreten, bevor der Ball das Körbchen oder die Panneaux berührt oder die Breite-Linie überschritten hat; nicht mehr als 10 Sekunden gebrauchen, um den Freiwurf auszuführen; den Freiwurf nicht ausführen, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat.

Strafe für Artikel 1 und 2: Ist ein Treffer erfolgt, zählt er nicht und der Ball wird im Zentrum angeworfen.

Ein Spieler darf nicht:

Art. 3. — Den Ball aus dem Spiele werfen.

Art. 4. — Den Ball ins Spielfeld zurücktragen, wenn er aus dem Spiele ist.

Art. 5. — Nach einem Einwurf, den er gemacht, den Ball berühren, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat.

Art. 6. — Den Ball, der aus dem Spiele ist, mehr als fünf Sekunden behalten, ehe er den Einwurf macht, oder beim Einwurf mit den Fußspitzen die Längs- oder Breite-Linie berühren.

Strafe für Artikel 3-6: Es geschieht Einwurf durch die Gegenpartei.

Ein Spieler darf nicht:

Art. 7. — Während ein Freiwurf geschieht und bis der Ball das Körbchen oder die Panneaux berührt oder die Breite-Linie überschritten hat:

- a) in die Freiwurffläche eintreten oder die Grenzlinien der Freiwurffläche berühren;
- b) durch irgend ein Mittel versuchen, den Spieler, der den Freiwurf ausführt, zu verwirren oder zu hindern.

Strafe:

- a) wenn der Fehler geschehen ist durch einen Mitspieler dessen, der den Freiwurf macht:

Ist der Treffer erfolgt, gilt er nicht und der Ball wird im Zentrum angeworfen.

Ist kein Treffer erfolgt, wird der Ball im Zentrum angeworfen.

- b) wenn der Fehler geschehen ist durch einen Gegner dessen, der den Freiwurf macht:

Ist der Treffer erfolgt gilt er.

Ist kein Treffer erfolgt, wird der Freiwurf erneuert.

Fehler und Strafen — Regel XV.

A) Leichte technische Fehler.

Ein Spieler darf nicht:

Art. 1. — A) Gehen oder Vorschreiten mit dem Balle in den Händen. — Man sagt, daß ein Spieler den Fehler des Gehens mit dem Balle in den Händen macht, wenn er, nachdem er den Ball mit beiden Füßen auf dem Boden stehend, aufgefangen hat, beide Füße fortbewegt, ohne den Ball von sich zu geben. Den einen Fuß darf er setzen wohin er will, sofern er nur nicht den andern Fuß bewegt. Es ist ihm erlaubt, sich des Balles zu entledigen, indem er einen Schritt macht oder einen Hoch- oder Weitsprung nach dem ersten Schritt, unter der Bedingung, daß der Ball aus seinen Händen ist, ehe er die Füße wieder zu Boden setzt.

Es ist dem Spieler erlaubt, einen einzelnen Schritt mit dem Balle in den Händen zu machen, d. h. wenn er mit beiden Füßen auf dem Boden steht, darf er den einen der beiden Füße vor-, seit- oder rückwärts setzen (1. Schritt) und dabei den Ball behalten. Wenn er dann auch noch den andern Fuß vor-, seit- oder rückwärts setzt (2. Schritt), muß er sich des Balles entledigen, ehe der Fuß den Boden berührt. Tut er das nicht,

d. h. setzt er den zweiten Fuß nieder, wo er immer noch den Ball in Händen hat, so fehlt er durch Gehen oder Voranschreiten mit dem Balle in den Händen.

Der Spieler muß zwei Schritte machen und dabei den Ball in Händen haben, um zu fehlen.

Der Spieler fängt den Ball auf, indem er mit beiden Füßen auf dem Boden steht. Er stellt den einen Fuß vor-, seit- oder rückwärts, hebt dann auch den anderen Fuß, gibt aber den Ball ab, ehe er ihn niedersetzt und fehlt nicht.

Der Spieler fängt den Ball auf bei einem Sprunge:

- a) er fällt auf beide Füße nieder, kann dann einen Schritt machen und gibt den Ball fort, ehe er den zweiten macht;
- b) er fällt auf einen Fuß nieder, setzt den andern vor und steht nun auf beiden Füßen und von diesem Momente an nach dieser Position, kann er einen Schritt machen und muß den Ball abgeben, ehe er den andern Fuß auch noch niedersetzt.

Wichtig ist beim Gehen mit dem Balle in Händen, daß der Spieler von dem Momente an, wo er mit *beiden* Füßen auf dem Boden steht, ob dies nun gleich der Fall ist oder ob er erst nach einem Sprung in diese Stellung kommt, einen einzigen Schritt machen kann.

In diesen beiden Fällen kann es auch vorkommen, daß der Spieler das Gleichgewicht verliert und vor- oder rückwärts schreitet, wobei die gleiche Regel zu beobachten ist.

Ein Spieler, der den Ball, mit beiden Füßen auf dem Boden stehend, aufgefangen hat, kann sich um einen seiner Füße drehen und dabei den Ball in Händen behalten, unter der Bedingung, daß er:

- a) den Fuß, um den er sich dreht, nicht von der Stelle fortbewegt;
- b) sich nur um einen, nicht um beide Füße dreht ;
- c) während er sich dreht, den Ball nicht länger wie fünf Sekunden in den Händen hält.

B) *Einen unregelmäßigen Dribbling oder einen zweiten Dribbling machen*, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

Nota. Sobald der Ball in eine oder in beide Hände genommen wird, ist der erste Dribbling zu Ende und der Spieler

und den Ball abgeben kann, sei denn, daß ein anderer Spieler den Ball berührt hat und er einen zweiten Dribbling machen kann.

Ein Spieler darf nicht:

- 1) Den Ball zweimal oder mehrmals in der Luft schlagen, ehe er zu Boden kommt (ausgenommen, wenn er einen Treffer versucht).

Bei einem Anwurf jedoch haben die beiden Spieler, zwischen denen der Anwurf geschieht, das Recht, den Ball zweimal in der Luft zu schlagen, wobei der erste Schlag der Beginn des Spieles und kein Dribbling ist (der zweite ist erst ein Dribbling).

- 2) Den Ball mehr als einmal von einer Hand in die andere gleiten lassen, ohne daß er den Boden berührt.

C) *Den Ball mit dem Fuß, der Faust, dem Kopf, dem Körper schlagen oder stoßen oder ihn mit jedem andern Teile des Körpers als die Hand berühren.*

Nota: 1. Wenn der Ball den Körper eines Spielers berührt, ohne daß dies mit Absicht des Spielers geschehen ist und ohne daß ihm daraus ein Vorteil erwachsen ist, hat der Spieler nicht gefehlt.

2. Wenn ein Spieler einen Ball abfängt, der ihm entgleitet, seinen Körper berührt und zu Boden fällt oder ihm in die Hände zurückspringt, fehlt er nicht. Er würde fehlen, wenn er sich irgend eines Teiles seines Körpers bediente, um den Ball zu berühren oder zu behalten.

Art. 2. — Die Regeln des Anwurfs verletzen.

Art. 3. — Einen Spieler behindern, der einen Einwurf macht, dadurch, daß er demselben zu nahe kommt, aus dem Spielfeld tritt, die Grenzlinien berührt oder den Ball, bevor er die Grenzlinie überschritten hat.

Art. 4. — Während er einen Freiwurf ausführt, einem Mitspieler den Ball zukommen läßt (er darf das Körbchen nicht absichtlich fehlen, um dadurch einem Mitspieler den Ball zukommen zu lassen).

Art. 5. — Den Holzmast oder das Körbchen stoßen, ziehen oder schlagen oder dies mit dem Balle tun, wenn derselbe ins

Körbchen rollen soll (Fehler, der geschieht durch einen Mitspieler dessen, der den Freiwurf ausführt).

Art. 6. — Als Ersatzmann ins Spiel treten, bevor der Schiedsrichter es gestattet hat.

Strafe bei Zuwiderhandlungen gegen Artikel 1—6.

Die Mannschaft, bei welcher der Fehler begangen wurde, verliert den Ball, das Spiel wird unterbrochen und der Ball von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes, von der Länge- oder Breite-Linie, welche dem Punkte, wo der Fehler gemacht wurde, am nächsten ist, durch Einwurf ins Spiel zurückgebracht.

Alle diese leichten technischen Fehler dürfen nur gepfiffen werden, wenn sie auch wirklich geschehen sind. Bei Zweifel darf das Spiel nicht unterbrochen werden.

Regel des Vorteils.

Der Schiedsrichter hat das Recht, einen Fehler, der geschehen ist, nicht zu pfeifen, wenn er sieht, daß dieser Fehler dem Gegner des Fehlenden klar und direkt von Vorteil sein kann.

Ein Beispiel: Ein Hinterspieler blockiert den Ball mit dem Fuße, der Ball springt hoch, einem Gegner in die Hände, der ihn glatt verwandelt. Der Hinterspieler hat einen Fehler begangen, aber der Schiedsrichter braucht ihn nicht zu pfeifen, weil er dem andern Spieler von Vorteil war.

Die Regel des Vorteils kann aber nur angewandt werden bei leichten technischen Fehlern, nicht bei schweren technischen Fehlern.

Leichte technische Fehler, die [•]absichtlich wiederholt werden.

Ein leichter, technischer Fehler, der absichtlich geschieht und vom selben Spieler wiederholt wird, kann, nach einem ersten Verweis durch den Schiedsrichter, Freiwurf nach sich ziehen, weil in dem Falle dieser leichte Fehler eine absichtliche Verzögerung des Spieles bedeutet.

Ein Beispiel: Ein absichtlich geschehener Faustschlag, dem bald darauf der Spieler, der ihn getan, einen andern Faustschlag oder einen Fußtritt folgen läßt.

Es ist verboten:

Art. 8. — Zu zwei Spielern einen dritten behindern, der im Besitze des Balles ist oder ihn dribbelt (zwei gegen einen; zwei gegen zwei; zwei gegen drei usw.).

Art. 9. — Das Spiel freiwillig oder um Zeit zu gewinnen, zu verzögern (dem Ermessen des Schiedsrichters anheimgestellt):

a) indem man den Ball berührt, der einem Gegner zugesprochen ist, damit dieser ihn ins Spiel einwerfe;

b) indem man das Spielfeld ohne Erlaubnis verläßt.

c) in allen andern Fällen, ohne daß es nötig ist.

Beispiele:

1. Bei Anwurf oder Einwurf mit dem Ball schlendern.

2. Einen leichten technischen Fehler freiwillig wiederholen.

Art. 10. — Am Holzmast oder am Körbchen stoßen, ziehen oder schlagen oder dies mit dem Ball tun, wenn derselbe ins Körbchen rollen soll (Fehler, der geschieht durch einen Gegner dessen, der den Freiwurf macht).

Strafen für Artikel 8, 9 und 10.

Recht für den Gegner auf Freiwurf, auf zwei Freiwürfe, wenn er in Stellung ist und einen Treffer versucht (dem Ermessen des Schiedsrichters anheimgestellt).

Nota: Zwei gegen einen, drei gegen einen usw. (Art. 8).

1. Geht ein Spieler rückwärts, um einen Ball abzufangen und stößt dabei mit zwei Gegnern zusammen, liegt ein klarer taktischer Fehler der beiden Partner vor, welche nicht zusammen sein dürfen und es wird ihnen Freiwurf zudiktirt: der eine Spieler ist durch die beiden Gegner behindert worden.

2. Geschieht ein „Zwei gegen einen“ im Augenblicke, wo der Spieler, der allein gegen zwei Gegner ist, einen Treffer versucht, so gilt der Treffer, wenn er gefügt (zwei Punkte), selbst wenn der Fehler, den die beiden Gegner begangen haben, gepfiffen ist, bevor der Ball ins Körbchen rollt. Nur geht der Spieler des Rechtes auf Freiwurf verlustig.

3. Ein „Zwei gegen einen“ muß gepfiffen werden, selbst wenn einer der zwei Spieler, ohne den Ball oder die andern

Spieler zu berühren, nahe genug steht, um den Gegner zu behindern, so daß dieser nicht genügend Spielraum hat. Greift er aber nicht ins Spiel ein oder wenn er auszuweichen sucht, ruft er keinen „Zwei gegen einen“ hervor.

Beispiel:

a) ein weißer und ein schwarzer Spieler streiten sich um den Ball: ein zweiter weißer Spieler nähert sich, um ins Spiel einzugreifen: 1. er bleibt genügend weit entfernt stehen, um den Gegner nicht hindern zu können (die Länge eines Armes, 60 Centimeter), kein Fehler. — 2. Er kommt näher an den Gegner heran: es entsteht kein Fehler, solange der schwarze Spieler sich nicht des Balles bemächtigt, da er nicht in seinen Bewegungen behindert ist. Bemächtigt aber der schwarze Spieler sich des Balles, so sperrt ihm der zweite weiße Spieler den Weg, auf dem er hätte dribbeln oder den Ball an einen Mitspieler abgeben können, selbst wenn der zweite weiße Spieler weder den Ball noch einen der beiden andern Spieler berührt.

b) ein weißer und ein schwarzer Spieler streiten sich um den Ball: währenddem befindet sich ein anderer weißer Spieler, der nicht hat ausweichen können, in nächster Nähe des schwarzen Spielers: 1. er streckt den Arm aus und kann dadurch den schwarzen Spieler behindern: Fehler. — 2. Er weicht aus: kein Fehler. — 3. Er bleibt ruhig stehen und bekundet dadurch seine Absicht, nicht zu hindern: kein Fehler;

c) wird der schwarze Spieler nur von einer Seite durch zwei weiße Spieler behindert, entsteht kein „Zwei gegen einen“, da der schwarze Spieler zur andern Seite genügend Raum zum Spielen hat:

d) ein weißer und ein schwarzer Spieler dribbeln den Ball, Seite an Seite liegend, auf einen zweiten weißen Spieler zu: bleibt der stehend wird er einen „Zwei gegen einen“ hervorrufen. Er weicht aus und greift nicht ins Spiel ein: kein Fehler. Er weicht aus, macht aber eine Bewegung, die den schwarzen Spieler behindern kann und fehlt.

Ein „Drei gegen Einen“ wird bestraft wie ein „Zwei gegen einen“.

„Zwei gegen zwei“ und „Zwei gegen drei“, „Drei gegen drei“.

Soll nicht vorkommen und muß strengstens bestraft werden:

mit Freiwurf für jede Spielmannschaft, ausgemerkt durch einen der Spieler, die den Fehler begangen haben.

Ein Ball fällt ins Körbchen, nachdem ein Fehler für „Zwei gegen einen“ (oder für einen persönlichen Fehler) zugunsten desjenigen gepfiffen ist, der den Ball geworfen hat: der Treffer gilt nicht und jede Mannschaft hat Recht auf einen Freiwurf.

(C) Persönliche Fehler.

Ein Spieler darf nicht:

Art. 11. — Einen Gegner festhalten, ziehen, stoßen, heftig angreifen, sich an ihn klammern, ihm den Fuß setzen usw.

Art. 12. — Obstruktion gegenüber einem Gegner machen, der noch nicht im Besitze des Balles ist (d. h. bei Obstruktion den Spieler berühren).

Art. 13. — Zu heftig spielen (dem Ermessen des Schiedsrichters anheimgestellt).

Nota. Die persönlichen Fehler im Detail:

1. Festhalten, anklammern, ziehen, umgürten, heftig angreifen, umwerfen, anrennen;

2. Obstruktion (gegenüber einem Spieler, der den Ball nicht besitzt) machen, mit dem Körper, den Händen, den Armen, der Schulter, dem Rücken usw. Obstruktion ist erlaubt, nur darf man den Spieler nicht berühren;

3. mit den Armen, den Beinen, den Knien, dem Rücken usw. stoßen;

4. einen Gegner im Rückwärtsgehen von sich stoßen. Nach einem Hochsprung, einen Ball abzufangen oder einen Treffer zu versuchen, auf einen Gegner niederfallen, wo nicht der nötige Raum vorhanden ist, den Sprung auszuführen. Einem Gegner auf die Zehen treten;

5. einen Gegner heftig anrennen, daß der das Gleichgewicht verliert;

6. einem Spieler, der den Ball abgibt oder einen Treffer versucht, auf den Körper oder die Arme schlagen, ihn an den Armen oder mit Trikot und Hose festhalten;

6. einen Spieler mit der Schulter, den Hüften zur Seite drücken. Bei Anwurf zwischen zwei Spielern das Knie hochheben, daß der Gegner nicht in die Höhe springen kann.

Strafe für die Artikel 11, 12 und 13.

Freiwurf, wie für die schweren technischen Fehler.

Jeder persönliche Fehler kommt auf das persönliche Konto des Spielers, der ihn begeht.

Hat ein Spieler vier persönliche Fehler begangen, wird er des Feldes verwiesen.

Geschehen die vier persönlichen Fehler in der ersten Spielhälfte, kann der Spieler, der die vier Fehler begangen hat, sofort ersetzt werden.

Geschieht der vierte Fehler in der zweiten Spielhälfte, wird der Spieler nicht mehr ersetzt.

Für den Schiedsrichter. Der Schiedsrichter pfeife nicht immer auf persönliche Fehler, da diese gleichfalls in die Gruppe der schweren technischen Fehler gehören; worauf es ankommt, ist, den offensichtlichen schlechten Willen eines Spielers mit persönlichen Fehlern zu bestrafen.

Nota. Art und Weise, wie die persönlichen Fehler beurteilt werden:

A) Persönliche Fehler zweier Gegner, die noch nicht im Besitze des Balles sind.

a) Zwei Gegner, die von einem gleichen Punkte abgehen, laufen nach dem Balle, der am Boden rollt oder auf dem Boden auf- und abspringt. Sie stoßen zusammen, um sich den Ball streitig zu machen, ohne daß Fehler entsteht.

b) Zwei Gegner springen nach einem Balle, der zur Erde niederfällt. Sie stoßen zusammen, um sich den Ball streitig zu machen, ohne daß Fehler entsteht.

In beiden Fällen entstünde Fehler, wenn einer der beiden Spieler den andern mit dem Arme, dem Ellbogen, der Seite der Hüfte oder dem Beine stoßen oder zur Seite drücken würde.

c) Die hauptsächlichsten Fehler, die bei Anwurf zwischen zwei Spielern entstehen können, sind folgende: Hochheben des Knies, daß der Gegner zurücktreten muß; den Gegner mit der einen Körperseite anstoßen, dadurch, daß man beim Sprung die Hüfte hochwirft; den Arm, der erhoben ist, beugen und dadurch dem Gegner den Ellbogen ins Gesicht stoßen, damit er den Kopf zurückwerfe; dem Gegner auf die Zehen stehen, daß er nicht hochspringen kann; statt des Balles den Gegner mit der Hand schlagen oder stoßen.

B) Persönliche Fehler eines Spielers, den den Ball in Händen hat.

Ein Spieler hat jedwede Bewegungsfreiheit, sofern er dadurch nicht einen Gegner anrennt.

Ein Spieler, der, mit dem Ball in Händen, am Boden steht, kann:

a) Sich umdrehen, selbst wenn er dadurch seinen Körper zwischen einen Spieler, der dicht an ihm ist, und den Ball, den er in Händen hat, stellt.

Fehlen würde er, wenn er dabei den Gegner mit den Knien, mit den Armen, den Beinen stoßen würde; oder wenn er einen Schritt rückwärts ginge und dabei dem Gegner den Rücken entgegenhielte oder ihn mit dem Rücken anstieß.

b) Hochspringen und einen Treffer versuchen, wenn im Augenblick, wo er springt, kein Gegner vor ihm ist. Taucht aber in dem Augenblick ein Gegner vor ihm auf, daß beide zusammenstoßen, ist der Zusammenstoß durch den zweiten Spieler, den Gegner, hervorgerufen worden und der Fehler durch ihn geschehen.

Fehlen würde der Spieler, der hochspringt, um einen Treffer zu versuchen oder auch um den Ball abzugeben, wenn er mit einem Gegner zusammenstieß oder einen solchen angriffe, der im Augenblicke, wo er hochspringt, an dieser Stelle gestanden hat.

c) Einen Dribbling nach einer beliebigen Richtung hin unternehmen, wenn der Weg vor ihm frei ist. Dribbelt er aber auf einen Gegner zu, der ihm den Weg versperrt, daß er mit ihm zusammenstößt, begeht er Fehler (er muß dem Gegner ausweichen oder ihn umdribbeln).

Der Spieler, der dribbelt, darf einen Gegner, der ihm auf dem Fuße folgt, weder mit dem Arme, der den Ball nicht schlägt, noch mit dem Ellbogen des Armes, der den Ball schlägt, noch mit dem Körper von sich abhalten: weiter darf er nicht, bevor er zu dribbeln anfängt, einen Gegner mit der Hand, den Armen, dem Rücken zurückstoßen oder von sich abhalten, um dadurch Raum zu gewinnen.

Ein Spieler, der einen Dribbling beendet oder einen Ball abgefangen hat, darf mit dem Ball in Händen einen Schritt machen und einen Treffer versuchen und er kann beim Sprunge selbst das Knie hochheben, um den Wurf besser ausführen

zu können, unter der Bedingung aber, daß er den Schritt in einer Richtung begonnen hat, wo kein Gegner ihm im Wege ist. Wenn aber in dem Augenblick ein Gegner in den vorher freien Raum tritt und mit dem ersten Spieler zusammenstößt, ist es der Gegner, der den Fehler begeht.

Der Spieler, der den Schritt mit dem Balle in Händen macht, würde einen Fehler begehen, wenn er den Schritt auf einen Gegner zu machte, der ihm den Weg versperrt und er mit diesem Gegner zusammenstieße.

c) Persönliche Fehler eines Spielers, der den Ball nicht in Händen hat.

a) Gegen einen Gegner, der im Besitze des Balles ist und am Boden steht.

Der Spieler würde fehlen, wenn er auf den Gegner zueilte und, ohne im Laufe innehalten zu können, den Gegner anstieße oder heftig angriffe; oder, wenn er vor ihm steht, versuchte, ihm den Ball wegzuschlagen, statt des Balles aber den Gegner selbst berührte oder schlug.

Er fehlt nicht, wenn er seinen Lauf so einzurichten weiß, daß er vor, hinter oder zur Seite des Gegners vorbeikommen kann, ohne ihn zu berühren oder wenn er, vor dem Gegner stehend, Arme und Beine ausstreckt, ohne denselben zu berühren oder zur Seite zu drücken; wenn er nach dem Ball schlägt und versucht, ihn auf rechte Weise an sich zu reißen.

Weiter fehlt er, wenn er den Gegner am Arme schlägt oder zieht, ihn am Ärmel zurückhält oder ihm den Arm wegschlägt.

b) Gegen einen Gegner, der zum Dribbling übergeht.

Ein Spieler fehlt, wenn er dem Gegner, der zum Dribbling übergehen will, auf die Füße tritt, ihn an Armen, Beinen, an der Hüfte, an Hose oder Trikot zurückhält; ihm den Fuß stellt; ihm den Weg abschneidet, daß beide notgedrungen zusammenprallen; ihm direkt auf den Fersen ist und ihn im Laufe vorwärtsstößt.

Er fehlt nicht, wenn er ihm nachfolgt und nur versucht, ihm den Ball wegzufangen, ohne den Gegner selbst zu berühren.

c) Gegen einen Gegner, der einen Treffer versucht.

Ein Spieler fehlt, wenn er einen Gegner, der einen Treffer versucht, mit den Armen, den Beinen oder einem andern Teil

des Körpers stößt, wenn er ihn am Arme schlägt, ihn zur Seite wirft, während er aufs Körbchen legt.

Allgemeine Bemerkungen.

Alle diese Fehler müssen unbedingt ausgemerzt werden, weil sie die Schönheit des Spieles trüben und dasselbe brutal werden lassen und der Schiedsrichter muß dieselben unbarmherzig pfeifen und mit Strafen belegen. Die persönlichen Fehler sind nicht immer leicht erkennbar, deshalb muß der Schiedsrichter beständig auf der Hut sein und genau aufpassen, aufpassen auf die Spieler, die jeweilig am Ball sind und auf die Spieler, die den Ball für den Augenblick nicht besitzen.

Besonders muß der Schiedsrichter achthaben auf die „Zwei gegen einen“, „Drei gegen einen“ und mehr noch „Zwei gegen zwei“ und „Drei gegen zwei“, weil dann die Spieler haufenweise zusammenstehen und sich daraus eine Unzahl von persönlichen Fehlern ergeben können.

Der Schiedsrichter tut am besten, während des Spieles sich an der Längsseite des Spielfeldes aufzuhalten, weil er von dort die Spieler immer alle im Auge haben kann.

Bei den schweren technischen Fehlern und den persönlichen Fehlern kann die Regel des Vorteils nicht angewandt werden, weil diese Fehler alle mit Freiwurf bestraft werden.

Gefährliches, brutales Spiel.

Art. 14. — Ein Spieler darf nicht absichtlich und freiwillig brutal und gefährlich gegenüber einem Gegner spielen.

Brutales Spiel wird mit Freiwurf bestraft unter den gleichen Bedingungen wie bei Artikel 8 bis 13, nur wird der Spieler, der ein solches vorführt, allsogleich und für das ganze Spiel vom Felde gesetzt, ohne daß ein Ersatzspieler seine Stelle einnehmen könnte.

