

Die 24- / 14- Sekunden-Regel – kurz und knapp

Einschalten:	<ul style="list-style-type: none"> • Bei einem Einwurf, wenn der erste Spieler auf dem Feld (egal wer) den Ball berührt. • Beim Rebound, wenn ein Spieler die Ballkontrolle erlangt. 	
Anhalten:	<ul style="list-style-type: none"> • Immer, wenn der Schiedsrichter pfeift. • Wenn der Ball beim Korbwurf den Ring berührt. • Nach Korberfolg. 	
Ausschalten:	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Freiwürfen (danach neue 24 Sekunden) • Wenn weniger als 24 Sekunden in einem Viertel, oder einer Verlängerung zu spielen sind. 	
Situation	Einwurf im Rückfeld	Einwurf im Vorfeld
Mannschaft erlangt neue Ballkontrolle durch Steal, Einwurf oder Rebound	Neue 24 Sekunden	Neue 24 Sekunden
Einwurf für die bisher angreifende Mannschaft: - Ausball durch Verteidiger - Verletzung eines Angreifers - Nach Sprungballsituation - Nach Doppelfoul - Nach Kompensation von Strafen, auch nach Gewalttätigkeit	Restzeit (Auf der 24-Sekunden-Uhr)	Restzeit (Auf der 24-Sekunden-Uhr)
Einwurf für die bisher angreifende Mannschaft: - Fußspiel eines Verteidigers - Foul oder sonstige Spielunterbrechung	Neue 24 Sekunden	Restzeit oder neue 14 Sekunden (bei Restzeit weniger als 14 Sek)
Einwurf für die bisher angreifende Mannschaft: - Nach einer Spielunterbrechung, für die keine der beiden Mannschaften verantwortlich ist	Neue 24 Sekunden oder SR entscheidet auf Restzeit	Restzeit / Neue 14 oder SR entscheidet
Einwurf für die bisher angreifende Mannschaft an der Mittellinie: - Nach einem T-, oder U-Foul, oder nach einer Disqualifikation	Neue 24 Sekunden	Neue 24 Sekunden

Bei einem Einwurf von der Mittellinie gibt es grundsätzlich neue 24 Sekunden, es sei denn, das Spiel wird nach einer Gewalttätigkeit von der Mittellinie fortgesetzt. (Siehe Punkt 2)

Unabhängig vom Einwurf-Ort (Vor- oder Rückfeld) gilt wie bisher:

1. Erlangt eine Mannschaft durch den Einwurf eine neue Ballkontrolle, gibt es immer neue 24 Sekunden.

Beispiel 1. Schrittfehler von Angreifer A4 in seinem Rückfeld.

Regelung. Neue 24 Sekunden, da Mannschaft B mit dem Einwurf in ihrem Vorfeld eine neue Ballkontrolle erlangt.

Beispiel 2. Offensivfoul gegen Angreifer A4 in seinem Vorfeld in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels. Vor ihrem Einwurf nimmt Mannschaft B eine Auszeit, weshalb der Einwurf an die Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft B zu verlegen ist.

Regelung. Neue 24 Sekunden, da Mannschaft B mit dem Einwurf eine neue Ballkontrolle erlangt.

2. Sind ein oder mehrere Freiwürfe zu werfen, gibt es nach dem letzten Freiwurf immer neue 24 Sekunden. Dies gilt auch, wenn als Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul auf den letzten Freiwurf – ohne Aufstellung – ein zusätzlicher Einwurf von der Mittellinie folgt. Während der Durchführung der Freiwürfe darf keine Anzeige sichtbar sein.

Beispiel 3. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als gegen Trainer B ein technisches Foul gepfiffen wird.

Regelung. Neue 24 Sekunden, da Freiwürfe zu werfen sind.

3. In folgenden Situationen erhält die einwerfende Mannschaft die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr, unabhängig davon, wo der Einwurf zur Ausführung kommt:
 - Ausball, verursacht durch die verteidigende Mannschaft (kein Foul, kein Fußballspiel)
 - Verletzung eines Spielers der ballkontrollierenden Mannschaft
 - Sprungballsituation mit Einwurf für die bisher ballkontrollierende Mannschaft aufgrund des wechselnden Ballbesitzes
 - Doppelfoul mit Einwurf für die bisher ballkontrollierende Mannschaft
 - Einwurf für die bisher ballkontrollierende Mannschaft nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften, auch nach einer Gewalttätigkeit.

Beispiel 4. Nach einem Ausball durch die verteidigende Mannschaft erhält Mannschaft A einen Einwurf in ihrem Vorfeld.

Regelung. Auf der 24-Sekunden-Uhr bleibt die Restzeit.

Beispiel 5. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist A4 in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als gegen ihn (A4) und B4 ein Doppelfoul gepfiffen wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit, weshalb der Einwurf ins Vorfeld (Einwurfmarkierung) zu verlegen ist.

Regelung. Auf der 24-Sekunden-Uhr bleibt die Restzeit.

Abhängigkeit vom Einwurf-Ort (Vor- oder Rückfeld):

4. Verursacht die verteidigende Mannschaft ein Foul oder Fußballspiel mit Spielfortsetzung Einwurf oder wird das Spiel aus einem Grund unterbrochen, für den die verteidigende Mannschaft verantwortlich ist, gilt:
 - a) Bei Einwurf im Rückfeld der einwerfenden Mannschaft: Neue 24 Sekunden.
 - b) Bei Einwurf im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft: Restzeit/14 Sekunden.

Beispiel 6. Mannschaft A ist in Ballkontrolle, als gegen B4 ein Foul gepfiffen wird (3. Mannschaftsfoul).

Regelung. Erfolgt der Einwurf im Rückfeld, gibt es neue 24 Sekunden. Bei einem Einwurf im Vorfeld – auch bei Verlegung ins Vorfeld nach Auszeit von Mannschaft A in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels – wird das Spiel mit der Restzeit oder 14 Sekunden fortgesetzt.

5. Wird das Spiel unterbrochen aus einem Grund, für den keine Mannschaft verantwortlich ist (Ausfall einer Uhr, Gegenstände auf dem Spielfeld), gilt grundsätzlich:
 - a) Bei Einwurf im Rückfeld: Neue 24 Sekunden.
 - b) Bei Einwurf im Vorfeld: Das Spiel wird mit Restzeit/14 Sekunden fortgesetzt. „Grundsätzlich“ bedeutet, dass der Schiedsrichter auch entscheiden kann, nur mit der Restzeit der 24-Sekunden-Uhr einwerfen zu lassen, wenn ein Rücksetzen auf 24 bzw. 14 Sekunden nach seiner Meinung ein Nachteil für die verteidigende Mannschaft wäre.

Beispiel 7. Mannschaft A in Ballkontrolle hat Schwierigkeiten, gegen die Ganzfeldpresse der Mannschaft B den Ball ins Vorfeld zu bringen, als die Spieluhr ausfällt.

Regelung. Grundsätzlich steht Mannschaft A eine neue 24-Sekunden-Periode zu, da sie den technischen Defekt nicht zu verantworten hat. Es wäre aber ein besonderer Nachteil für die verteidigende Mannschaft, wenn die 24-Sekunden-Uhr nicht mit der Restzeit gestartet wird.

6. Eine Besonderheit kann durch eine Kombination zweier Regeln auftreten: Steht einer Mannschaft in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung ein Einwurf in ihrem **Rückfeld** zu und nimmt diese Mannschaft vor dem Einwurf eine Auszeit, wird der nachfolgende Einwurf an die Einwurfmarkierung im **Vorfeld** dieser Mannschaft verlegt und das Spiel wird mit Restzeit/14 Sekunden fortgesetzt.

Beispiel 8. In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung wird Angreifer A4 in seinem Rückfeld gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Vor dem Einwurf nimmt Trainer A eine Auszeit.

Regelung. Nach der Auszeit wirft Mannschaft A in ihrem Vorfeld ein. Die 24-Sekunden-Uhr wird mit Restzeit/14 Sekunden gestartet. Der letztgenannte Fall kann auftreten, wenn Mannschaft A bereits im Vorfeld war, der Ball aber – ohne Verlust der Ballkontrolle A – von Mannschaft B wieder ins Rückfeld A getippt wurde (neue acht Sekunden für Mannschaft A).

Vorgehensweise bei noch nicht vorhandener Umschaltmöglichkeit auf „14“

Ist die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zu setzen und die direkte Möglichkeit „per Knopfdruck“ nicht gegeben, startet der 24-Sekunden-Zeitnehmer seine Uhr bei 24 und stoppt sie bei 14 Sekunden; erst dann übergibt der Schiedsrichter den Ball zum Einwurf. Beginnt der Zeitnehmer diese Prozedur baldmöglichst nach dem Schiedsrichterpfiff, dem ja noch die Anzeige zum Kampfgericht folgt, kann er dadurch die Wartezeit von maximal zehn Sekunden deutlich verkürzen. Diese Vorgehensweise darf allerdings nur angewendet werden, wenn der Veranstalter diese Möglichkeit zulässt. Einzelheiten dazu sind beim Veranstalter zu erfragen bzw. den jeweiligen Ausschreibungen zu entnehmen.

Weitere Fallbeispiele/Kommentare

Weitere Fallbeispiele und Kommentare finden sich in folgenden Unterlagen der AG Regeln, die alle auf der DBB-Homepage zum Download zur Verfügung stehen:

- Fragenkatalog „Kampfrichterfragen 2011“ vom 28. Juni 2011
- Fragenkatalog „Regelfragen 2011“ vom 28. Juni 2011
- „DBB-Regelinterpretation 2012“, Dezember 2011