

New Rules 2005-06

30 September 05

1. If the request for a time-out or a substitution is made before the ball is at the disposal of a player for a throw-in following the free throw (s), the time out or the substitution shall be granted for both teams if the last or only free throw is successful.
2. If a free throw(s) is followed by a throw-in at the centre line extended, opposite the scorer's table, the time-out or the substitution shall be granted after the last free throw for both teams whether the last free throw is successful or not.
3. During the last two (2) minutes of the fourth (4th) period or each extra-period, if a time out is granted:
 - to the non-scoring team after the valid field goal,
 - to the team that has been awarded the possession of the ball in its back courtthe throw-in, following the time-out, shall be administrated at the centre line extended, opposite the scorer's table. The player taking the throw-in shall be entitled to pass the ball to a team-mate at any place on the playing court.

FIBA-Regeländerungen 2005

Gültig ab dem 30. September 2005.

1. Nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf können beide Mannschaften eine Auszeit oder Spielerwechsel durchführen, sofern dies beantragt wurde, bevor der Ball nach dem erfolgreichen Freiwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.
2. Folgt auf eine Freiwurfstrafe ein Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch, können nach dem letzten oder einzigen Freiwurf beide Mannschaften eine Auszeit oder Spielerwechsel durchführen unabhängig davon, ob der letzte Freiwurf erfolgreich ist.
3. Der Einwurf nach einer Auszeit während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung wird an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, wenn die Auszeit von der Mannschaft genommen wurde, der ein Einwurf
 - von der Endlinie nach einem gegnerischen Korberfolg, oder
 - in ihrem Rückfeldzusteht. Der Einwerfer darf den Ball einem Mitspieler an einem beliebigen Punkt des Spielfelds zupassen.