


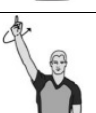




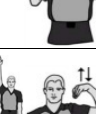

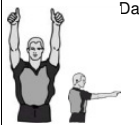
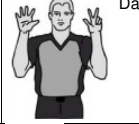
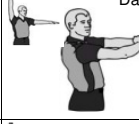
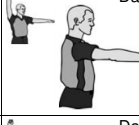
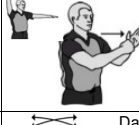

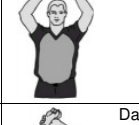
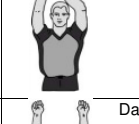




Nr.	Frage	Antworten	Lösung
1	Wie wird ein Eigenkorb geschrieben resp. wem wird er angerechnet?	A) Er wird dem Spieler der angreifenden Mannschaft angerechnet, der den Ball zuletzt berührt hat. B) Er wird niemandem angerechnet; auf dem Matchblatt wird die Kolonne mit den Spielernummern leer gelassen. C) Er wird dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft angeschrieben.	C
2	Nach einem Feldkorb ist ein Wechsel möglich, wenn ...	A) die Mannschaft den Wechsel verlangt, gegen die der Korb erzielt wurde. B) er beim Tisch angemeldet wurde, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat. C) der Schiedsrichter das Spiel unterbricht (pfeift) und der Wechsel zu diesem Zeitpunkt angemeldet war.	C
3	Eine Mannschaft hat pro Spiel ...	A) insgesamt 5 Auszeiten, die beliebig beansprucht werden können. B) 1 Auszeit pro Spielperiode und 1 pro Verlängerung. C) 2 Auszeiten in der 1. Halbzeit, 3 in der 2. Halbzeit und 1 pro Verlängerung.	C
4	Der Kapitän wird auf dem Matchblatt gekennzeichnet, indem ...	A) sein Name in Grossbuchstaben geschrieben wird. B) er als Erster seiner Mannschaft eingetragen wird. C) sein Name bei der Mannschaftsliste auf dem Matchblatt mit (CAP) gekennzeichnet wird.	C
5	Während sich die Spieler zum Eröffnungssprungball aufstellen, bemerkt der Anschreiber, dass ein Spieler der Mannschaft B nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen wurde. Was macht der Anschreiber?	A) Er macht ein X in die entsprechende Kolonne, beim Spieler auf dem Spielfeld. B) Er meldet es sofort dem Schiedsrichter, der an der Seitenlinie steht. C) Er meldet es sofort dem Trainer der Mannschaft B und er sagt, dass es in Ordnung ist.	B
6	Bei einem Sprungball zu Beginn der ersten Spielperiode erlangt Mannschaft A Ballkontrolle auf dem Spielfeld. In welcher Richtung wird der Einwurfanzeiger gesetzt?	A) Der Einwurfanzeiger wird nicht aufgestellt. B) In Spielrichtung der Mannschaft A. C) In Spielrichtung der Mannschaft B.	C
7	Die Schiedsrichter haben wegen einer Regelübertretung das Spiel unterbrochen. Wer darf auswechseln?	A) die Mannschaft, welche die Regelübertretung begangen hat. B) beide Mannschaften können wechseln. C) die Mannschaft, welche die Regelübertretung nicht begangen hat.	B
8	Ein technisches Foul gegen den Trainer zählt...	A) zu den Mannschaftsfouls, sofern es sich um ein B-Foul handelt. B) zu den Mannschaftsfouls, sofern es ein Ersatzspieler erhalten hat. C) nicht zu den Mannschaftsfouls.	C
9	Die Spieler sind in folgender Reihenfolge auf dem Matchblatt einzutragen:	A) alphabetisch, nach Familiennamen. B) in der Reihenfolge der Tenue-Nummern. C) in der Reihenfolge der Lizenznummern.	B
10	Die Mannschaftsfoulregel (2 Freiwürfe nach jedem weiteren Foul des Teams) tritt ...	A) nach dem 3. Mannschaftsfoul pro Team und Spielperiode in Kraft. B) nach dem 4. Mannschaftsfoul pro Team und Spielperiode in Kraft. C) nach dem 4. Mannschaftsfoul pro Team und Halbzeit in Kraft.	B
11	Fouls, die in der Verlängerung begangen werden, zählen ...	A) nicht mehr für die Mannschaftsfoulregel. B) für die Mannschaftsfouls des 4. Spielviertels. C) für alle Verlängerungen zusammen und beginnt vor der 1. Verlängerung bei Null.	B
12	Nach einem Freiwurf ist eine Auszeit ...	A) für beide Mannschaften möglich, sofern dies beantragt wurde, bevor der Ball nach dem erfolgreichen Freiwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht. B) nur für die Mannschaft möglich, welche den Korb erhalten hat. C) nicht möglich.	A
13	Wie lange dauert eine Auszeit?	A) 50 Sekunden B) eine Minute, plus die Zeit, die beide Mannschaften benötigen, um zur Mannschaftsbank zu gelangen. C) immer eine Minute (nach 50 Sekunden lassen die Offiziellen das Signal ertönen, damit die Teams auf das Feld zurückgehen).	C
14	Die Auszeit beginnt, sobald ...	A) der Anschreiber die Auszeit dem Schiedsrichter anzeigt. B) der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt. C) die Spieler bei der Ersatzbank eintreffen.	B
15	Der Zeitnehmer benachrichtigt den Schiedsrichter während einer Auszeit ...	A) über die Anzahl Mannschaftsfouls. B) wenn 60 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind durch Zurufen. C) mit seinem Signal, wenn 50 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind.	C
16	Wer beantragt beim Anschreiber eine Auszeit?	A) Irgend eine Person aus der Mannschaftsbank. B) Der Trainer oder Trainer-Assistent C) Ein Ersatzspieler.	B
17	Wann endet eine Auszeitmöglichkeit?	A) Wenn bei einem Einwurf der einwerfende Spieler den Ball vom Schiedsrichter erhalten hat. B) Eine Auszeit ist jederzeit möglich. C) Eine Auszeit kann jederzeit genommen werden, bis einen Spieler auf dem Spielfeld den Ball bekommt.	A
18	Mannschaft A hat 2 Freiwürfe plus Ballbesitz an der Mittellinie, nach einem unsportlichen Foul von B6. Darf Trainer A nach dem letzten Freiwurf und vor dem Einwurf eine Auszeit nehmen?	A) Ja, die Auszeit ist vor dem Einwurf an der Mittellinie möglich. B) Nein, die Auszeit ist erst beim nächsten Spielunterbruch möglich. C) Ja, wenn die Auszeit vor dem 1. Freiwurf beantragt wurde.	A
19	Trainer B verlangt eine Auszeit, kurz darauf verlangt Trainer A auch eine Auszeit. Wem wird die Auszeit angeschrieben?	A) Beiden Mannschaften wird es angeschrieben. B) Mannschaft A C) Mannschaft B	C
20	Trainer B verlangt eine Auszeit. Kann er diese Auszeit zurücknehmen?	A) Nur bevor der Anschreiber sein Signal ertönen lässt. B) Kann er jederzeit zurücknehmen, auch nachdem der Anschreiber das Signal ertönen liess. C) Sobald er es angemeldet hat, darf es nicht mehr zurückgenommen werden.	A
21	Während einer Auszeit dürfen Spielerwechsel ...	A) nur durch die Mannschaft, die nach der Auszeit den Einwurf / Freiwurf ausführen wird, gemacht werden. B) durchgeführt werden, jedoch nur wenn der Schiedsrichter die Spieler mit dem entsprechenden Handzeichen dazu auffordert. C) ohne Einschränkung durchgeführt werden, wenn sich der Spieler, der neu ins Spiel kommt, am Anschreibertisch meldet.	C
22	Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen beide Mannschaften eine Auszeit. Wem wird die Auszeit geschrieben?	A) Nach einem Korberfolg kann nur die Mannschaft eine Auszeit nehmen, die den Korb hinnehmen musste. B) Die Auszeit bekommt die Mannschaft, die zuerst beantragt hatte. C) Nach dem Korb gibt es keinen Spielunterbruch.	A

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
23	Bei einem Spielerwechsel dürfen ...	A) maximal zwei Spieler pro Unterbrechung ausgewechselt werden. B) maximal drei Spieler pro Unterbrechung ausgewechselt werden. C) alle Spieler ausgewechselt werden, sofern genügend Ersatzspieler zur Verfügung stehen.	C
24	Um eingewechselt zu werden ...	A) meldet der Trainer den Ersatzspieler beim Anschreiber an, wobei dieser auf der Ersatzbank sitzen bleibt. B) meldet sich der Ersatzspieler beim Anschreiber an und begibt sich auf die Ersatzspielerbank zurück. C) meldet sich der Ersatzspieler beim Anschreiber an und setzt sich direkt neben den Tisch auf die Auswechselbank.	C
25	Der einzuwechselnde Spieler ...	A) muss sofort spielen können, wenn ihm der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung das entsprechende Zeichen gibt. B) hat max. 30 Sekunden Zeit, vom Zeitpunkt an, die der Schiedsrichter ihn zum Betreten des Feldes auffordert. Während dieser Zeit kann er nochmals den Trainer konsultieren. C) kann sofort auf das Spielfeld kommen, sobald der Anschreiber sein Signal gibt.	A
26	Während der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Anschließend geht der Ball in den Korb. Nun verlangen beide Mannschaften einen Spielerwechsel. Wird es stattgegeben?	A) Nach einem Korberfolg entsteht eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. B) Nur nach einem Korberfolg in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels entsteht eine Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb hinnehmen musste. C) Nach einem Korb gibt es keinen Spielerwechsel.	B
27	Muss ein Spieler das Spielfeld nach seinem 5. persönlichen Foul verlassen, so ...	A) muss ein Ersatzspieler sofort einsatzbereit sein. B) muss er sofort (innerhalb von ca. 30 Sekunden) ersetzt werden. C) hat ein Ersatzspieler soviel Zeit, um sich bereit zu machen, wie die Schiedsrichter akzeptiere, aber höchstens eine Minute.	B
28	Auf dem Matchblatt dürfen Spieler, die zu Spielbeginn nicht anwesend sind, ...	A) eingetragen werden, sofern die Lizenz vor Spielbeginn vorgewiesen werden kann. B) eingetragen werden, sofern der Trainer auf der Matchblattrückseite unterschreibt. C) nicht eingetragen werden.	A
29	Maximal dürfen ...	A) in allen Ligen 10 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. B) in allen Ligen 12 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden. C) in den regionalen Junioren-Ligen 12 und in allen anderen Ligen 10 Spielerinnen auf dem Matchblatt eingetragen werden.	B
30	Der Zeitnehmer erscheint nicht zum Spiel.	A) Der Trainer darf als Zeitnehmer agieren und gleichzeitig coachen. Sobald der Zeitnehmer eintrifft, darf dieser seinen Platz am Tisch einnehmen. B) Der Anschreiber darf in Personalunion auch die Zeit nehmen; der Gastklub muss allerdings einverstanden sein. C) Der Schiedsrichter entscheidet, ob gewartet wird oder ob der Heimklub eine Ersatzperson, welche das ganze Spiel amtierem muss, zu stellen hat. Kann keine Ersatzperson gefunden werden, ist das Spiel nicht durchführbar.	C
31	Nach Spielbeginn trifft noch ein Spieler in der Halle ein, welcher nicht auf dem Matchblatt eingetragen ist.	A) Der Spieler kann nachträglich durch den Anschreiber auf dem Matchblatt eingetragen werden, sofern die Maximalanzahl Spieler noch nicht erreicht wurde. B) Der Spieler darf nicht mehr eingetragen werden. C) Bei der nächsten Spielunterbrechung wird der 1. Schiedsrichter benachrichtigt. Er kontrolliert die Lizenz des Spielers, danach kann dieser im Matchblatt eingetragen werden und am Spiel teilnehmen.	B
32	Da bereits viele Spieler verletzt oder mit 5 Fouls aus dem Spiel ausgeschieden sind, will sich der Trainer während einer Auszeit als zusätzlicher Spieler selber auf dem Matchblatt eintragen.	A) Er darf dies, muss es jedoch vorher dem 1. Schiedsrichter melden. Er übernimmt automatisch die Funktion des Captains. B) Es dürfen nur Spieler spielen, welche zu Beginn des Spieles als solche auf dem Matchblatt eingetragen sind. Also: er darf es nicht. C) Er darf dies, jedoch nur mit dem Einverständnis des gegnerischen Captains, welcher auf der Rückseite des Matchblattes unterschreibt.	B
33	Der Schiedsrichter hat den Ball einem Spieler zum Einwurf übergeben. Dieser spielt den Ball nicht sofort, als ein Trainer eine Auszeit anmeldet.	A) Die Auszeit ist noch möglich, sofern der Ball die Hand des einwerfenden Spielers noch nicht verlassen hat. B) Die Auszeit ist noch möglich, sofern der Trainer die Auszeit angemeldet hat, bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat. C) Die Auszeit ist nicht mehr möglich.	C
34	Die 2. Spielperiode wird auf dem Original des Matchblattes (Resultat- und Foulspalten) dadurch ersichtlich, ...	A) dass die Minutenzahlen von 11-20 verwendet werden. B) dass ein andersfarbiger Kugelschreiber verwendet wird. C) Es wird gar kein Unterschied ersichtlich.	B
35	Die Verlängerung wird auf dem Original des Matchblattes (Resultat- und Foulspalten) dadurch ersichtlich, dass ...	A) eine andere Farbe als in der 4. Spielperiode verwendet wird. B) dieselbe Farbe der 4. Spielperiode (schwarz), nach dem einfachen Unterstreichen des Resultats, weiter verwendet wird. C) in jedem Fall die Seiten gewechselt werden.	B
36	Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf darf wie folgt ausgewechselt werden:	A) gar nicht (niemand darf wechseln). B) alle Spieler dürfen ausgewechselt werden, sofern ein Wechsel beim Offiziellen angemeldet wurde. C) nur der Freiwurfer und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen wechseln (und nur, wenn der Wechsel vor dem letzten Freiwurf angemeldet war).	B
37	Zusammen mit dem Schlussignal fällt ein Korb. Der Zeitnehmer hat folgende Aufgaben (Zeitnahme mit Hand-Stoppuhr):	A) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und lässt die Uhr weiterlaufen. B) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen, stoppt die Uhr gleichzeitig und gibt dem Anschreiber Anweisung, ob der Korb noch zählt oder nicht. C) bei 10 Minuten lässt er das Zeitnehmersignal ertönen und stoppt die Uhr gleichzeitig. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Korb zählt. Er kann die Offiziellen um ihre Meinung anfragen.	C
38	Beim technischen Foul gegen den Trainer wird zwischen einem "B" und "C"-Foul unterschieden.	A) Diese Unterscheidung wird nicht gemacht, alle technischen Fouls werden mit einem T bezeichnet. B) Die Unterscheidung erfolgt je nach der Schwere des Vergehens des Trainers und wird vom Schiedsrichter mit einem Handzeichen dem Offiziellen gemeldet. C) Die Unterscheidung erfolgt je nachdem, ob der Trainer das Foul selbst verursacht hat oder ob es durch Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter verursacht wurde.	C
39	Nach jedem Spielerfoul zeigt der Anschreiber ...	A) dem Schiedsrichter durch Heben des Kugelschreibers, dass er das Foul geschrieben hat. B) die Foultafel mit der Anzahl Spielerfoul (1-5), sofern der betroffene Trainer dies wünscht. C) in jedem Fall die Foultafel mit der Anzahl Spielerfoul (1-5), und zwar so, dass es von beiden Trainern gesehen werden kann.	C
40	Wie wird ein 3-Punkte-Feldkorb geschrieben?	A) Indem das laufende Resultat diagonal gestrichen und umkreist, sowie die Spielernummer eingetragen wird. B) Indem die Nummer des Spielers eingetragen und umkreist, sowie das erzielte Resultat diagonal gestrichen wird. C) Indem das laufende Resultat diagonal gestrichen und die Spielernummer eingetragen wird.	B
41	Wie wird ein unsportliches Foul geschrieben?	A) Durch ein U, mit einer tiefgestellten Zahl (= Anzahl Freiwürfe). B) Durch ein U, ohne weitere Buchstabe oder Zahl. C) Neben dem F wird ein kleines tiefgestelltes U geschrieben.	A

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
42	Wie wird einem Spieler ein technisches Foul geschrieben?	A) Es wird ein T mit einer tiefgestellten 2 geschrieben. B) Die Minutenzahl wird eingerahmt (Quadrat). C) Neben der Minutenzahl wird ein Apostroph (Hochkomma) geschrieben.	A
43	Wie wird einem Trainer ein technisches Foul geschrieben?	A) Neben der Minutenzahl wird ein T geschrieben. B) Es wird, je nach Art des Fouls, ein B oder ein C mit einer tiefgestellten 2 geschrieben. C) Es wird ein T mit einer tiefgestellten 2 geschrieben.	B
44	Wie wird ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler geschrieben?	A) Es wird ein X geschrieben. B) Es wird ein D mit der tiefgestellten Anzahl Freiwürfe geschrieben. C) Der Name des Spielers wird auf dem Matchblatt durchgestrichen.	B
45	Was zeigt eine Zahl neben dem Buchstaben in der Foulspalte?	A) Anzahl Spieler-Fouls. B) Das Foul wurde mit der entsprechenden Anzahl Freiwürfe bestraft. C) Das Foul wurde von der Mannschaft begangen, die nicht im Ballbesitz war.	B
46	Der Schiedsrichter gibt einem Spieler, der gerade sein fünftes Foul begangen hat, ein technisches Foul wegen Reklamieren.	A) Das Foul wird als „Bank-Foul“ angeschrieben. B) Das Foul wird zwar nicht auf dem Matchblatt eingetragen, die Freiwürfe jedoch ausgeführt. C) Das Foul wird neben den 5. Foul eingetragen.	A
47	Wie lange vor Spielbeginn muss im ProBasket das Matchblatt vollständig ausgefüllt sein?	A) 5 Minuten. B) 10 Minuten. C) 15 Minuten.	C
48	Nach einem unsportlichen Foul durch einen Spieler der Mannschaft A wurden 2 Freiwürfe vom Spieler B9 geworfen und getroffen. Die Spieler der Mannschaft B machen sich für den Einwurf von der Mittellinie bereit, als der Trainer A einen Spielerwechsel verlangt. Ist der Wechsel möglich?	A) Ja, aber nur wenn der letzte Freiwurf erfolgreich war. B) Nein, er ist erst bei der nächsten Spielunterbrechung möglich. C) Ja, der Spielerwechsel ist erlaubt.	C
49	Bei einem technischen Foul gegen den Trainer wird ...	A) die Minute mit einem tiefgestellten C eingetragen. B) ein grosses C und die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen. C) ein grosses T und die tiefgestellte Anzahl verhängter Freiwürfe (2) eingetragen.	B
50	Wem wird ein zufälliger Feldkorb in den eigenen Korb angeschrieben?	A) dem Spieler, der neben dem Werfer war. B) dem Spieler, der am wenigsten Fouls begangen hat. C) dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft	C
51	Mit wievielen Spielern muss ein Team mindestens noch auf dem Feld stehen, damit das Spiel nicht abgebrochen werden muss?	A) mit 5 Spielern. B) mit 3 Spielern. C) mit 2 Spielern.	C
52	Bei einem Korberfolg wird die Uhr nur dann angehalten, ...	A) wenn im 1. Spielviertel ein Spielerwechsel verlangt wird. B) wenn das Team, gegen welches der Korb erzielt wurde, vor dem Wurf eine Auszeit verlangt hat, sowie in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode und allfälliger Verlängerungen. C) wenn innerhalb des Spielviertels noch weniger als zwei Minuten zu spielen sind.	B
53	Wird ein Spieler, der zuvor sein 5. Foul begangen hatte, infolge Verlassens des Mannschaftsbankbereiches (<u>nicht</u> wegen Gewalttätigkeit) disqualifiziert, so schreibt man dies so:	A) Neben das letzte Foulkästchen wird ein "F" (für "fighting") geschrieben. B) Die restlichen Foulfelder werden durchgestrichen. C) Hinter dem fünften Foul-Kästchen wird ein grosses „D“ eingeschrieben.	C
54	Ein persönliches Foul wird folgendermassen angeschrieben:	A) Die Minute, in der das Foul geschehen ist, wird in das Foulkästchen eingetragen. B) Ein P wird eingetragen. C) Ein F (für Foul) wird eingetragen.	B
55	Fouls, deren Strafen wegen gleicher Schwere nicht ausgeführt werden (z.B. Doppelfouls), sind im Matchblatt ersichtlich, weil...	A) sie neben dem Buchstaben ein tiefgestelltes c aufweisen, z.B. Pc B) der sie bezeichnende Buchstabe umklammert ist, z.B. (T) C) sie horizontal durchgestrichen sind, z.B. U	A
56	Ein erfolgreicher Freiwurf wird geschrieben, indem...	A) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) diagonal durchgestrichen und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird. B) die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) mit einem Punkt ● markiert und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird. C) über die durch den Korb erreichte Anzahl Punkte (laufendes Resultat) eine 1 geschrieben und in der äusseren Spalte die Nummer des Spielers eingetragen wird.	B
57	Ein nicht erfolgreicher Freiwurf wird so geschrieben:	A) durch ein kleines Dreieck in der oberen linken Ecke des Kästchens, in dem der erfolgreiche Freiwurf eingetragen worden wäre. B) gar nicht. C) mit einem X beim Foulbuchstabe (z.B. P oder U) oben rechts.	B
58	Was macht der Anschreiber am Ende jeder Spielperiode und jeder Verlängerung?	A) Er macht einen Strich mit Leuchstift durch die Zeile mit den zuletzt erzielten Punkten jeder Mannschaft und der Nummer des Spielers, der sie erzielt hat. B) Er macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte und verbindet diese beiden Kreise mit einer dicken Linie. C) Er macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte, gefolgt von einer Linie (Unterstreichung) in der Farbe des Viertels unter die Kästchen mit Punkten und Nummer des zuletzt erfolgreichen Spielers.	C
59	Was macht der Anschreiber am Ende des Spieles mit dem Resultat-Teil des Matchblattes?	A) Er macht einen Kreis um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte. Die entsprechenden Zeilen unterstreicht er doppelt. Über die verbleibenden Kästchen zieht er eine diagonale Linie, um sie zu entwerten. B) Er macht ein grosses Rechteck um die beiden von den Mannschaften erzielten Punkten. Die verbleibenden Kästchen streicht er mit einer Wellenlinie durch, um sie so zu entwerten. C) Er lässt den Schiedsrichter das Matchblatt abschliessen.	A
60	Nach einem erfolgreichen Feldkorb läuft die Spieluhr weiter, ausser ...	A) der Schiri pfeift, eine Auszeit erfolgt oder die letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode oder Verlängerung laufen. B) der Einwurf erfolgt nicht innert drei Sekunden. C) die 24-Sekunden-Anlage ertönt irrträglich.	A
61	Die Spieluhr wird beim Sprungball gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball zum Sprungball hochwirft. B) der Ball von einem Springer getippt wird. C) der Ball beim Hochwurf durch den Schiedsrichter den höchsten Punkt erreicht hat.	B

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
62	Die Spieluhr wird bei einem Seiteneinwurf gestartet, sobald ...	A) der Schiedsrichter den Ball dem Einwerfer übergibt. B) der Ball die Hand des Einwerfers verlässt. C) der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.	C
63	Während eines Freiwurfs läuft die Spieluhr ...	A) nie. B) nur, wenn anschliessend eine Auszeit verlangt wurde. C) immer, sobald der Ball die Hand des Freiwurfs verlassen hat.	A
64	Nach einem erfolglosen letzten Freiwurf wird die Spieluhr gestartet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Werfers verlässt. B) der Ball den Ring berührt hat. C) der Ball einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.	C
65	Nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf wird die Spieluhr gestartet, sobald ...	A) der Ball die Hand des Freiwurfs verlässt. B) der Ball durch den Korb fliegt. C) der Ball nach dem Korb eingeworfen wird und von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.	C
66	Bei einem Foulpiff wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) nach dem Schiedsrichterpiff klar ist, dass der Ball nicht in den Korb gehen kann (bei Korbwurfaktion). B) der Schiedsrichter pfeift. C) der Schiedsrichter das Foul dem Anschreibertisch anzeigt.	B
67	Bei einer Regelübertretung wird die Uhr gestoppt, wenn ...	A) der Schiedsrichter nach dem Piff den Ball erhält, um ihn dem Einwerfer zur Verfügung zu stellen. B) ein Spieler die Regelübertretung bemerkt. C) der Schiedsrichter pfeift.	C
68	Eine Verlängerung dauert ...	A) genau einmal 10 Minuten. B) zweimal 5 Minuten mit Seitenwechsel. C) 5 Minuten; es gibt so viele Verlängerungen, bis das Unentschieden durchbrochen ist.	C
69	Die Spielzeit im Basketball wird (bis auf die letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode und der allfälligen Verlängerungen) netto gestoppt. Das bedeutet, dass ...	A) die Spieluhr bei jeder Unterbrechung, d.h. jedesmal wenn der Schiedsrichter pfeift, gestoppt wird. B) die Spieluhr nur dann gestoppt wird, wenn der Ball nicht sofort wieder eingespielt werden kann. C) die Spieluhr nur bei Foul, Halteball sowie Wechsel und Auszeit angehalten wird.	A
70	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Zeit an B) ein erzielter Punkt C) ungültige Aktion	B
71	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) Spieler Nr. 6 C) erfolgreicher 3-Punkte-Korb	C
72	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Ball im Out B) Zeit an C) 3 Sekunden Regelübertretung	B
73	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) der Ball ist zwischen Ring und Brett eingeklemmt B) weiter spielen! C) neue 24-Sekunden-Periode	C
74	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Spielerwechsel B) Doppelfoul C) disqualifizierendes Foul	A
75	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Technisches Foul B) Stürmerfoul C) Auszeit	C
76	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) 3 Sekunden Regelübertretung B) 3 Freiwürfe C) 3 Schritte	A
77	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Foul durch die Nummer 8, es gibt einen Einwurf B) 8-Sekunden-Regelübertretung C) Schiedsrichter-Auszeit	B
78	 Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...	A) Halten B) 24 Sekunden Regelübertretung C) Ball hat einen Gegenstand berührt	B

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
79	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Übertritt bei einem Freiwurf</p> <p>B) Schrittfehler, neue 24-Sekunden</p> <p>C) Fuss-Spiel, neue 24-Sekunden, Einwurf</p>	C
80	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Sprungball-Situation</p> <p>B) zwei Freiwürfe</p> <p>C) Offizielle und alle Schiedsrichter sind bereit</p>	A
81	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Spieler Nr. 8</p> <p>B) 8 Sekunden Regelübertretung</p> <p>C) Total 8 Freiwürfe</p>	A
82	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Foul: Halten</p> <p>B) Ball hat Schiedsrichter berührt</p> <p>C) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle</p>	A
83	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle, erzielter Feldkorb zählt.</p> <p>B) Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle, Einwurf für gegnerische Mannschaft.</p> <p>C) Foul: Hand-Checking</p>	B
84	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Doppel-Foul, wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben.</p> <p>B) Stürmerfoul</p> <p>C) Stossen</p>	B
85	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Auszeit</p> <p>B) illegales Blockieren des Balles</p> <p>C) Doppel-Foul (wird beiden beteiligten Spielern angeschrieben)</p>	C
86	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Foul: Halten</p> <p>B) Auszeit</p> <p>C) Technisches Foul</p>	C
87	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Unsportliches Foul</p> <p>B) zwei Freiwürfe</p> <p>C) Ende des Spiels</p>	A
88	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) 2 Freiwürfe</p> <p>B) disqualifizierendes Foul</p> <p>C) Ende des Spiels</p>	B
89	 <p>Das Schiedsrichter-Zeichen bedeutet...</p>	<p>A) Kein Spielerwechsel möglich</p> <p>B) ein Freiwurf</p> <p>C) Ball an der Hallendecke</p>	B
90	Die 24-Sekunden-Regel besagt, dass ...	<p>A) der Ball muss innerhalb von 24 Sekunden die Hand verlassen.</p> <p>B) eine Mannschaft muss innerhalb von 24 Sekunden einen Korb erzielt haben.</p> <p>C) eine Mannschaft muss innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf versuchen.</p>	C
91	Bei einem Einwurf beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald ...	<p>A) ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt.</p> <p>B) ein Spieler auf dem Spielfeld die Kontrolle über den Ball erlangt (d.h. ihn hält oder dribbelt).</p> <p>C) der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.</p>	A
92	Die 24-Sekunden-Periode endet, sobald ...	<p>A) der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.</p> <p>B) der Ball den Ring berührt oder in den Korb geht.</p> <p>C) der Ball das Spielbrett berührt.</p>	B
93	Bei einem Ausball wird die 24-Sekunden-Anlage angehalten und nicht zurückgesetzt, sofern ...	<p>A) der Ausball absichtlich herbeigeführt wurde.</p> <p>B) die gleiche Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, den Einwurf erhält.</p> <p>C) der Einwurf im Vorfeld erfolgt.</p>	B
94	Wenn bei einem Rebound zwei Spieler verschiedener Mannschaften um den Ball kämpfen, ...	<p>A) beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald der erste Spieler den Ball berührt.</p> <p>B) läuft keine 24-Sekunden-Periode, da ja kein Spieler Ballkontrolle hat.</p> <p>C) beginnt die 24-Sekunden-Periode, wenn ein Spieler beide Hände am Ball hat.</p>	B
95	Wenn bei einem Pass ein Gegenspieler den Ball ablenkt, dann beginnt ...	<p>A) immer eine neue 24-Sekunden-Periode.</p> <p>B) eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Ball mehr als 90 Grad abgelenkt wurde.</p> <p>C) nur eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Gegenspieler durch seine Aktion den Ball kontrollieren (halten / dribbeln) kann.</p>	C

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
96	Ein Gegenspieler stiehlt einem dribbelnden Spieler den Ball. Eine neue 24-Sekunden-Periode beginnt ...	A) sobald der Gegenspieler den Ball berühren kann. B) nur bei Foul oder einer anderen Spielunterbrechung (Ausnahme: Ausball). C) sobald der Gegenspieler selbst Kontrolle über den Ball erlangt.	C
97	Beim Sprungball beginnt die 24-Sekunden-Periode, sobald ...	A) der erste springende Spieler den Ball berührt. B) der erste nicht-springende Spieler den Ball berührt. C) eine der beiden Mannschaften den Ball kontrolliert (ihn hält / dribbelt).	C
98	Es sind noch 22 Sekunden zu spielen und eine neue 24-Sekunden-Periode beginnt. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer ...	A) startet trotzdem die 24-Sekunden-Anlage neu. B) schaltet die 24-Sekunden-Anlage aus. C) lässt die 24-Sekunden-Anlage auf der Sekundenzahl, wie sie zuletzt war.	B
99	Mannschaft A hat Ballbesitz. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, weil ein Spieler der Mannschaft A sich verletzt hat.	A) Die 24-Sekunden-Anlage wird gestoppt und auf 24 Sekunden zurückgestellt. B) Der Schiedsrichter schätzt jeweils die 24-Sekunden ab. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer muss nichts mehr tun. C) Da das Spiel wegen einem Spieler der angreifenden Mannschaft unterbrochen wurde, wird die 24-Sekunden-Anlage erst nach 2 Sekunden gestoppt und nicht zurückgestellt.	B
100	Die 24-Sekunden-Anlage fällt während einer Spielunterbrechung aus.	A) Für den Rest des Spiels wird die 24-Sekunden-Regel nicht mehr angewendet. B) Der Schiedsrichter schätzt jeweils die 24-Sekunden ab. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer muss nichts mehr tun. C) Der 24-Sekunden-Zeitnehmer benachrichtigt den 1. Schiedsrichter und nimmt die 24 Sekunden darauf mit der Ersatzstoppuhr.	C
101	A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von 13 Sekunden. Der nächste Einwurf gemäss Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.	A) Mannschaft A erhält Einwurf mit 13 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, da durch das Verfangen des Balls an der Korbbefestigung eine Sprungballsituation entstanden ist. B) Mannschaft A erhält Einwurf mit einer neuen 24-Sekunden-Periode. C) Es ist eine Regelübertretung von Mannschaft A, somit bekommt Mannschaft B den Einwurf.	A
102	A4 will zu A5 passen. Der Ball prallt von dessen Schulter ab und berührt den Ring. A6 fängt den Ball und Mannschaft A setzt ihren Angriff fort.	A) Die Berührung mit der Schulter ist eine Regelübertretung. B) Der Ball berührt den Ring nicht für einen Wurf, sondern zufällig, somit gibt es keine neue 24 Sekunden. C) Die 24-Sekunden-Uhr wird zurückgestellt, weil der Ball den Ring berührt hat.	C
103	A4 wirft ohne Erfolg auf den Korb, der Ball verfehlt den Ring. Dann wird A5 beim Rebound von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von 12 Sekunden.	A) Mannschaft A erhält Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle des Fouls mit neuen 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. B) Mannschaft A erhält Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle des Fouls mit 12 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. C) Mannschaft A erhält Einwurf im Vorfeld nächst der Stelle des Fouls mit neuen 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.	C
104	Mannschaft A kontrolliert seit fünf Sekunden den Ball in ihrem Rückfeld, als es zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen A4 und B4 kommt. A4 und B4 werden disqualifiziert, die Foulstrafen heben sich auf und Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Vor dem Einwurf nimmt Mannschaft A eine Auszeit.	A) Die Foulstrafen müssen ausgeführt werden, danach geht mit Einwurf falls der Freiwurf erfolgreich war. B) Der Einwurf wird ausgeführt von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit der Restzeit von 19 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. C) Der Einwurf wird ausgeführt von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit neuen 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.	B
105	In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels wird A5 in seinem Rückfeld von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul). Nun nimmt Mannschaft A eine Auszeit. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von 17 Sekunden.	A) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 17 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. B) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie mit 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. C) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf vom Standort, wo das Foul war und neue 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.	A
106	In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels erzielt B4 einen Feldkorb, nach dem Mannschaft A eine Auszeit nimmt.	A) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Endlinie mit neuen 24 Sekunden. B) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit neuen 24 Sekunden. C) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie mit neuen 24 Sekunden.	B
107	Es fehlen noch 26 Sekunden bis zum Spielende und A4 erzielt einen Korb. B5 macht einen Einwurf hinter der Endlinie zu B7, aber A5 berührt den Ball, bevor der Ball zu B7 gelangt.	A) Die 24 Sekunden starten erst, wenn A5 den Ball berührt. B) Die 24 Sekunden starten erst, wenn B7 den Ball berührt. C) Die 24 Sekunden starten erst, wenn B7 den Ball kontrolliert.	A
108	Mannschaft A ist in Ballkontrolle, als bei einer Restzeit von fünf Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr gegen A4 und B4 jeweils ein technisches Foul verhängt wird. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt.	A) die 24-Sekunden-Uhr wird zurückgesetzt. B) die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt. C) Es ist eine Sprungball-Situation und das Spiel wird mit Einwurf nach dem Pfeil für den Wechselnden Ballbesitz.	B
109	A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld und wird von B4 unsportlich gefoult. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt noch 6 Sekunden an. A4 wirft 2 Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf in Höhe der Mittellinie. Was zeigt die 24-Sekunden-Uhr?	A) Es gibt noch 6 Sekunden. B) Es gibt keinen Einwurf von der Mittellinie, sondern Einwurf für Mannschaft B von der Endlinie, nach den Freiwürfen. C) Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 zurück gesetzt.	C
110	Bei noch 2 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A5 ein. Der eingeworfene Ball wird zunächst von B5 berührt und erst dann von A6 gefangen. Wann wird die 24-Sekunden-Uhr gestartet?	A) Sobald A6 den Ball fängt. B) Sobald A5 an der Seitenlinie den Ball vom Schiedsrichter bekommt. C) Sobald B5 den Ball berührt.	C
111	Bei einem Einwurf von A4 wird der Ball auf dem Spielfeld zuerst von B4 berührt, aber nicht kontrolliert. Danach fängt A8 den Ball. Wann werden die Spieluhr und die 24-Sekunden-Uhr eingeschaltet?	A) Die Spieluhr wird bei der Berührung durch B4 gestartet, die 24-Sekunden-Uhr bei der Kontrolle durch A8. B) Die Spieluhr und 24-Sekunden-Uhr werden gestartet, bei der Kontrolle durch A8. C) Die Spieluhr und 24-Sekunden-Uhr werden bei der Berührung vom Ball durch B4 gestartet.	C
112	Das 24-Sekunden-Signal ertönt, als der Ball sich aufgrund eines Korbwurfs von A4 in der Luft befindet. Der Ball berührt anschließend das Spielbrett, aber nicht den Ring, fällt zu Boden und springt mehrfach auf. Dabei wird er zuerst von B5 und dann von A5 berührt und schließlich von B4 unter Kontrolle gebracht.	A) 24-Sekunden-Regelübertretung durch Mannschaft A. B) Mannschaft A erhält Einwurf mit einer neuen 24-Sekunden-Periode. C) Beim Kampf um den Ball zwischen B5 und A5 entsteht eine Sprungballsituation.	A
113	A4 wirft auf den Korb und der Ball klemmt sich zwischen Korb und Spielbrett ein. Das Signal der 24-Sekunden-Uhr ertönt, während der Ball sich in der Luft befindet. Der nächste Einwurf gemäss Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.	A) Es ist eine Sprungballsituation entstanden. Gemäss Wechselnden Ballbesitz steht der Einwurf der Mannschaft A zu. B) Das Einklemmen vom Ball ist eine Regelübertretung. C) Es ist eine Regelübertretung der 24-Sekunden, somit Einwurf für Mannschaft B.	C

Nr.	Frage	Antworten	Lösung
114	A4 wirft ohne Erfolg auf den Korb bei noch 11 Sek. auf der 24-Sekunden-Uhr. Nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird A5 beim Rebound von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul).	<p>A) Einwurf für Mannschaft A und neue 24-Sekunden.</p> <p>B) Einwurf für Mannschaft A, die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgestellt.</p> <p>C) Einwurf für Mannschaft A, die 24-Sekunden-Uhr bleibt bei 11 Sekunden.</p>	A
115	In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels wird A5 in seinem Rückfeld von B5 gefoult (3. Mannschaftsfoul). Nun nimmt Mannschaft A eine Auszeit. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt eine Restzeit von 12 Sekunden.	<p>A) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit 12 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>B) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Mittellinie mit 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>C) Nach der Auszeit erhält Mannschaft A Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld mit neuen 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p>	C
116	Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B5 an dem Dribbler ein Foul begeht (3. Mannschaftsfoul B), bei noch 6 Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.	<p>A) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, mit einer Restzeit von 6 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>B) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Mittellinie, mit einer neuen 24-Sekunden-Periode.</p> <p>C) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, mit einer Restzeit von 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p>	C
117	Mannschaft A ist seit 20 Sekunden in Ballkontrolle, als zuerst ein technisches Foul gegen A5 und anschließend ein weiteres technisches Foul gegen B5 verhängt werden.	<p>A) Beiden technischen Fouls werden ausgeführt, danach geht Spiel mit Einwurf an der Mittellinie mit neuer 24-Sekunden-Periode.</p> <p>B) Beiden technischen Fouls werden geschrieben, heben sich aber auf. Mannschafts A erhält den Einwurf, auf der 24-Sekunden-Uhr verbleiben nur noch 4 Sekunden.</p> <p>C) Beiden technischen Fouls werden geschrieben, heben sich aber auf. Mannschafts A erhält den Einwurf und neue 24-Sekunden.</p>	B
118	Bei noch 12 Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld im Angriff, als B4 den Ball absichtlich mit dem Fuss spielt oder ihn faustet.	<p>A) Einwurf für Mannschaft A mit noch 12 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>B) Einwurf für Mannschaft A mit neuen 24 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>C) Einwurf für Mannschaft A mit neuen 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p>	C
119	Mannschaft A ist in Ballkontrolle und hat noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, als eine Sprungballsituation entsteht. Das Einwurfrecht gemäss Wechselsindem Ballbesitz hat Mannschaft A.	<p>A) Durch die Sprungballsituation verliert Mannschaft A die Ballkontrolle und es gibt Einwurf für Mannschafts B.</p> <p>B) Mannschafts A hat noch 10 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>C) Mannschafts A hat eine neue 24-Sekunden-Periode.</p>	B
120	Während der letzten zwei Minuten des vierten Viertels dribbelt A4 in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ins Rückfeld der Mannschaft A tippt. Dort beginnt ein Spieler der Mannschaft A erneut ein Dribbling, als B5 den Ball im Rückfeld der Mannschaft A ins Aus tippt bei noch 6 Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr. Mannschaft A nimmt nun eine Auszeit.	<p>A) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, mit einer Restzeit von 6 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p> <p>B) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Mittellinie, mit einer neuen 24-Sekunden-Periode.</p> <p>C) Nach der Auszeit gibt es Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld, mit einer Restzeit von 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.</p>	A