

Shot-Clock

- Neue 14 Sekunden:
 - Offensivrebound (auch, wenn >14 Sek.)
 - Foul / Fuß im Vorfeld, wenn < 14 Sek
- Neue 24 Sekunden:
 - Ballkontrolle nach Jump
 - Ballbesitzwechsel (Steel, Defensivrebound, Fehlpass, Rückspiel, ...)
 - Foul / Fuß im Rückfeld
 - Technisches, unsportliches bzw. disqualifizierendes Foul (+Einwurf Mittellinie)
- Shot-Clock bleibt:
 - Ball geht vom Gegner ins Aus
 - Foul / Fuß im Vorfeld, wenn > 14 Sek

Zählweise mit dem Schiedsrichter absprechen:

- 10, 5, 4, 3, 2, 1, 0 (bei Null ein Signal geben) oder
- 14, 20, 21, 22, 23, 24 (bei 24 ein Signal geben) oder
- 15, 20, 21, 22, 23, 24 (bei 24 ein Signal geben)

Zeitnehmer

- Starten
 - Bei Ballberührung (Jump, Einwurf) -> siehe auch Handzeichen vom Schiedsrichter
- Stoppen:
 - Bei jedem Pfiff des Schiedsrichters
 - In den letzten beiden Spielminuten (39./40. bzw. 44./45. Min) bei jedem Korberfolg

- **Spielerwechsel:**
 - Bei jeder Unterbrechung
 - In den letzten beiden Minuten bei Gegenkorb
 - Vor dem ersten oder nach dem letzten Freiwurf, wenn beim Kampfgericht angekündigt (nur bei Treffer oder sonstiger Unterbrechung).

- **Auszeit (Dauer 1 Minute):**
 - Bei jeder Unterbrechung
 - Bei jedem Gegenkorb