

Zusammenfassung der Basketballregeln

Quelle: www.sport.uni-mainz.de/Schaper/.../ZusammenfassungRegelwerk.doc (geändert: F. Barthel)

Hierbei handelt es sich um eine Zusammenfassung, die keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

REGEL I: Das Spiel

Basketball wird von zwei Mannschaften mit je fünf Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balles zu bringen oder Korberfolge zu erzielen. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die in den folgenden Regeln niedergelegten Einschränkungen.

REGEL II: Abmessungen und Ausrüstung

Spielfeld: Die Maße betragen 28m (-4) x 15m (-2).

Mittelkreis: Ø: 3,60m **Mittellinie:** trennt das Vor-vom Rückfeld.

Freiwurflinie: 5,80m von der Grundlinie entfernt

3-Punkte-Bereich: Er besteht aus einem Halbkreis, der 6,75m vom Mittelpunkt des Ringes entfernt ist und in zwei parallel zur Seitenlinie verlaufende Linien übergeht.

Technische Ausrüstung

Korb: Er hängt in einer Höhe von 3,05m und hat einen Durchmesser von 45cm.

Ball: wiegt etwa 600g und hat einen Umfang von 75cm.

Die Akteure

die Spieler(10-12 je nach Liga; 5 Feldspieler)
der Trainer

2xSchiedsrichter

(Es gibt einen 1. und einen 2. Schiedsrichter, der 1. Schiedsrichter entscheidet in allen spielorganisatorisch wichtigen Fragen und solchen Punkten, die in den Regeln nicht besonders behandelt werden. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel bei jeder Regelübertretung durch Pfiff und zeigen ihre

Entscheidungen mit den entsprechenden Handzeichen deutlich an. Bei Einwurf oder Freiwurf übergibt der Schiedsrichter demjenigen den Ball, der den Einwurf oder Freiwurf ausführen will).

das Kampfgericht (Anschreiber, einem Anschreiber-Assistenten, einem Zeitnehmer und einem 24-Sekunden-Zeitnehmer)

REGEL V: Zeitvorschriften

Spielzeit: 4 x 10 Minuten (Viertelpause: 2 Minuten; Halbzeitpause: 10 oder 15 Minuten). Vor jeder Verlängerung werden 2 Minuten Pause gewährt. Zum Spielbeginn hat die Heimmannschaft das Recht, den Korb zu wählen.

Spieluhr: wird gestartet, wenn der Ball bei einem Sprungball getippt, nach einem erfolglosen Freiwurf oder einem Einwurf der Ball berührt wird. Sie wird gestoppt, wenn eine Spielperiode abgelaufen ist, der Schiedsrichter pfeift, nach Korberfolg eine Auszeit gewährt wird (...).

24s - Regel: Die ballkontrollierende Mannschaft hat 24s Zeit, einen **Korbwurf mit Ringberührung** zu unternehmen. **Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, bleibt der Ball belebt. Das Spiel wird ohne Unterbrechung weitergeführt.**

Verlängerung: Steht das Spiel nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, werden Verlängerungen von je **5 Minuten** gespielt, bis das Spiel entschieden ist.

REGEL VI: Spielvorschriften

Spielbeginn: Sprungball im Mittelkreis durch 2 Spieler; die Mannschaften müssen mit fünf Spielern spielbereit auf dem Spielfeld sein.

Zustand des Balles: Der Ball ist **belebt**, wenn er dem Spieler beim Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung gestellt wird oder wenn er bei einem Sprungball die Hand des Schiedsrichters verläßt; er ist ein **toter** Ball, wenn der Schiedsrichter pfeift, eine Spielperiode abgelaufen ist oder nach Korberfolg eine Auszeit gewährt wird.

Sprungball – Wechselnder Ballbesitz:

(...) Zu Beginn des Spiels wird das Spiel mit einem Sprungball im Mittelkreis begonnen. Bei allen anderen Situationen (Halteball, Beginn 2., 3. und 4. Viertel, Strafen gleicher Schwere, die sich aufheben, ...) kommt es zum Einsatz der Regel „Wechselnder Ballbesitz“.

Wechselnder Ballbesitz: bedeutet, dass das Spiel anstelle eines Sprungballs mit einem Einwurf fortgesetzt wird. In jeder Sprungballsituation erhalten die Mannschaften abwechselnd einen Einwurf von der Stelle, die der Sprungballsituation am nächsten liegt.

Korberfolg: Korberfolge werden mit 1, 2 oder 3 Punkten bewertet. **Ein steigender Ball** darf geblockt werden, **bei fallendem** zählen die Punkte; bis zum Ringkontakt darf der Ball nicht gespielt werden, wohl aber, wenn er abspringt oder auf dem Ring kreist.

Einwurf: erfolgt immer vom nächsten Punkt des "Tatortes". Nach Korberfolg wird der Einwurf **von der Grundlinie** durchgeführt (...).

REGEL VII: Regelübertretungen

Ball im Aus: Wenn der Ball einen Spieler im Aus, den Boden oder einen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Grenzlinien oder die

Stützpfeiler oder die Rückseite des Brettes berührt.

Schrittregel:

Ein Spieler in Ballbesitz darf sich unter einhändigem Dribbeln des Balls fortbewegen. Er darf den Ball dabei tippen, prellen oder rollen. Der Spieler darf beim Dribbeln:

- die Spielhand wechseln;
- zwischen den Bodenberührungen des Balls so viele Schritte machen, wie er will.

Nicht erlaubt ist,

- bei Beginn eines Dribblings das Standbein lösen, ehe der Ball zum ersten Tippen die Hand verlassen hat
- den Ball zu Beginn oder während eines Dribblings anzuheben und mit einer "**schaufelnden**" Bewegung auf den Boden zu prellen;
- Den Ball während eines Dribblings **in beide Hände zu nehmen** oder **mit beiden Händen zu berühren**;
- nach Beendigung eines Dribblings und Ballkontakt erneut weiter zu dribbeln (**Doppeldribbling**).
- Doppeldribbling wird mit Einwurf des Gegners bestraft
- Wenn ein Spieler mit Ball nicht dribbelt, ist seine **Bewegungsfreiheit durch die Schrittregel eingeschränkt**. Er darf, solange er den Ball hält, **nur zwei Fußkontakte ausführen** (Sonderregelung bei Sternschritt), danach muss er passen oder auf den Korb werfen.

3-Sekunden-Regel („Zone“): Spieler der **ballkontrollierenden** Mannschaft dürfen sich nicht länger als 3 Sekunden in der **begrenzten Zone („Zone“)** aufhalten, während die Spieluhr läuft.

5-Sekunden-Regel: Ein **nah bewachter** Spieler muss innerhalb von 5 Sekunden den Ball spielen.

8-Sekunden-Regel: Das Spielfeld besteht aus einem Rückfeld (eigener Korb) und einem Vorfeld (gegnerischer Korb). Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von 8 Sekunden den Ball ins Vorfeld gebracht haben.

Spiele des Balles ins Rückfeld: Ist der Ball im Vorfeld, so darf er nicht mehr ins Rückfeld gespielt werden.

Stören des Balles bei Angriff/Verteidigung: Weder Angreifer noch Verteidiger dürfen bei einem Korbwurf den **fallenden** Ball berühren, es sei denn, dass er offensichtlich nicht den Ring berühren wird. Begeht ein Verteidiger den Regelverstoß zählen die Punkte (**Goal tending**), beim Angreifer wird der Verstoß mit Einwurf von der Seitenlinie geahndet. Springt der Ball vom Ring ab, ist er spielbar.

REGEL VIII: Persönliche Fouls

Das persönliche Foul

Ein persönliches Foul ist eine Regelverletzung eines Spielers durch schuldhaften Körperkontakt mit einem oder mehreren Gegenspielern. Ein solcher Körperkontakt-Foul wird in den Basketballregeln näher erläutert als:

- Blockieren, Sperren, Halten, Stoßen, Rempeln, Beinstellen;
- Behindern der Fortbewegung durch Ausstrecken von Arm, Schulter, Hüfte, Knie;
- Beugen des Körpers in eine andere als die normale Haltung;
- regelwidriger Gebrauch der Hände, Handchecking sowie irgend eine andere rohe Spielweise.

Zufällige Körperkontakte

Zufällige Körperkontakte sind auf dem Spielfeld nicht zu vermeiden, deshalb werden im Basketball nicht alle Kontakte gleich als Foul gepfiffen! Seit einiger Zeit wird hier auch

das sogenannte "Vorteil-/Nachteil-Prinzip" angewandt.

Strafe: Es wird ein persönliches Foul verhängt. Ohne Korbwurfaktion wird das Spiel mit einem Einwurf von der Seite nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt.

In der Korbwurfaktion:

- a) wird ein Korb erzielt, zählen die Punkte und ein Freiwurf wird zuerkannt,
- b) ist der Korbwurf für zwei Punkte erfolglos, werden zwei Freiwürfe zuerkannt,
- c) ist der Korbwurf für drei Punkte erfolglos, werden drei Freiwürfe zuerkannt

Vertikalprinzip: Auf dem Basketballfeld hat jeder Spieler das Recht, eine Position und den Raum (Zylinder) darüber einzunehmen.

Legale Verteidigungsposition: Sie hat ein Spieler eingenommen, wenn:

- a) er seinem Gegenspieler **mit dem Gesicht** gegenübersteht.
- b) er mit **beiden Füßen** in normaler Grätschstellung **auf dem Boden** steht.

Offensives Foul: Ein offensives Foul liegt vor, wenn der Verteidiger **zuerst** eine legale Verteidigungsposition eingenommen hat und er den Kontakt mit der **Vorderseite** des Körpers aufgenommen hat.

Doppelfoul: Zwei Gegenspieler begehen annähernd gleichzeitig gegeneinander Fouls.

Unsportliches Foul: Ist ein persönliches Foul, das absichtlich hart begangen wurde. Ein Spieler, der wiederholt unsportliche Fouls begeht, kann disqualifiziert werden.

Disqualifizierendes Foul: Jede offensichtlich unsportliche Verletzung der Regeln ist ein disqualifizierendes Foul.

REGEL IX: Technische Fouls

Technisches Foul: Alle Fouls, die keinen Kontakt mit einem Gegenspieler einschließen, sind technische Fouls.

Ein Spieler, Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter darf die Ermahnungen der Schiedsrichter nicht missachten oder unsportliches Verhalten zeigen, wie:

- a) Respektloses Anreden oder berühren eines Spielrichters,
- b) Gebrauch von unangebrachten Redensarten oder Gesten,
- c) Provozieren eines Gegenspielers oder Behindern seiner Sicht durch Winken mit den Händen in der Nähe seiner Augen,
- d) Verzögern des Spiels durch Verhindern der sofortigen Ausführung eines Freiwurfes,
- e) Festhalten am Ring in der Weise, dass das Gewicht des Spielers vom Ring gehalten wird.

Strafe:

1. Ein technisches Foul wird gegen den Täter verhängt.
2. Dem Gegner werden zwei Freiwürfe zuerkannt ohne Rebound + anschließender Ballbesitz
(Einwurf an der Mittellinie).

REGEL X: Allgemeine Vorschriften

Fünf Fouls: In einem Spiel mit der Spielzeit von 4 x 10 Minuten verliert ein Spieler mit dem fünften persönlichen oder technischen Foul seine Spielberechtigung.

Mannschafts fouls - Strafen: Bei einer Spielzeit von 4 x 10 Minuten werden nach dem **4. Mannschaftsfoul** in einem **Viertel (mit dem 5. Mannschaftsfoul)** die folgenden Spieler fouls mit zwei Freiwürfen bestraft.

Freiwürfe: Der Werfer muss hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises stehen und kann durch einen ungehinderten Wurf **einen Punkt** erzielen.

- a) der gefoulte Spieler hat den oder die Freiwürfe auszuführen und kann erst danach ausgewechselt werden
- b) es dürfen maximal fünf Spieler die Plätze am Freiwurfraum besetzen, wobei die ersten Plätze den Gegenspielern des Freiwurfers zustehen. Danach erfolgt die Aufstellung abwechselnd. Sie dürfen den Freiwurfer durch ihr Verhalten nicht stören und erst zum Rebound starten, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat

Ergänzung Regeln zu Fouls:

(vgl. http://www.playbasketball.de/BB-Regeln/Art_33.htm 17.12.2014)

33.1 Zylinderprinzip

Das Zylinderprinzip wird als Raum innerhalb eines gedachten Zylinders definiert, der von einem Spieler auf dem Spielfeld eingenommen wird. Er schließt den Raum über dem Spieler mit ein und wird begrenzt

- nach vorne durch die Handflächen,
- nach hinten durch die Rückseite des Gesäßes,
- nach den Seiten durch die Außenseiten seiner Arme und Beine.

Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als die Füße vorgestreckt werden, wobei die Arme an den Ellbogen so abgewinkelt sein müssen, dass Unterarme und Hände senkrecht gehalten werden.

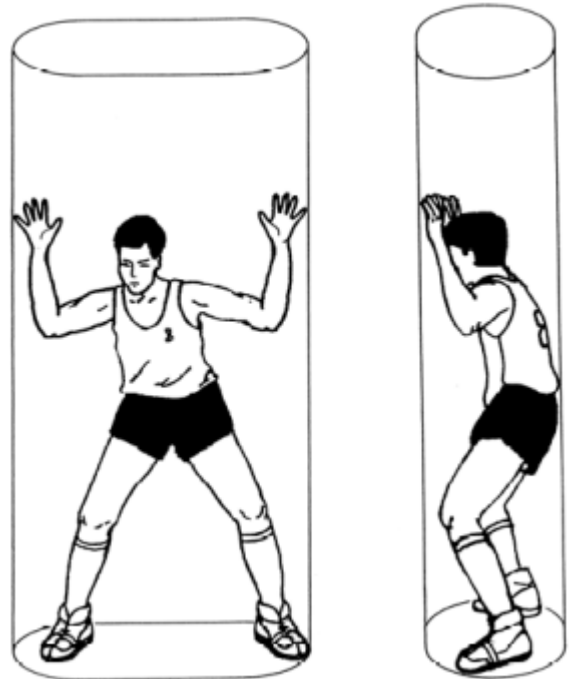


Bild: Zylinderprinzip

Der Abstand zwischen den Füßen muss in Relation zur Körpergröße stehen.

33.2 Vertikalprinzip

Während des Spiels hat jeder Spieler das Recht, seine Position (Zylinder) auf dem Spielfeld überall dort einzunehmen, wo sich noch kein Gegenspieler befindet. Dieses Prinzip schützt die Fläche auf dem Spielfeld, die ein Spieler einnimmt, und den Raum über ihm, wenn er innerhalb seiner Fläche senkrecht hochspringt.

Verlässt ein Spieler seine senkrechte Position (Zylinder) und es kommt zu einem Körperkontakt mit einem Gegenspieler, der bereits seine eigene senkrechte Position (Zylinder) eingenommen hatte, ist der Spieler für den Kontakt verantwortlich, der seine senkrechte Position (Zylinder) verlassen hat.

Ein Verteidiger darf keinesfalls dafür bestraft werden, dass er senkrecht (innerhalb seines Zylinders) hochspringt oder seine Hände oder Arme innerhalb seines Zylinders nach oben hält. Der Angreifer darf weder am Boden noch in der Luft Kontakt mit dem

sich in legaler Position befindlichen Verteidiger verursachen, indem er

- seine Arme benutzt, um sich zusätzlichen Platz zu verschaffen ("Abräumen"),
- während oder unmittelbar nach einem Korbwurf seine Arme oder Beine ausstreckt, um einen Kontakt zu verursachen.

33.3 Legale Verteidigungs-Position

Ein Verteidiger nimmt eine legale Verteidigungs-Position ein, wenn er

- seinem Gegenspieler frontal gegenüber steht, und

- beide Füßen auf dem Boden hat.

Die legale Verteidigungs-Position erstreckt sich auch auf den gesamten Raum senkrecht über ihm (Zylinder). Der Spieler darf seine Arme und Hände über den Kopf heben oder senkrecht hochspringen, muss sie jedoch in einer senkrechten Position innerhalb des gedachten Zylinders halten.

33.7 Legales und illegales Sperren

Sperren ist der Versuch eines Spielers, einen Gegenspieler ohne Ball daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld einzunehmen oder dies zu verzögern.

Ein Spieler sperrt einen Gegenspieler legal, falls er

- steht (innerhalb seines Zylinders), wenn es zum Kontakt kommt.
- beide Füße auf dem Boden hat, wenn es zum Kontakt kommt.

Ein Spieler sperrt einen Gegenspieler illegal, falls er

- sich bewegt, wenn es zum Kontakt kommt.
- beim Stellen einer Sperre außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers nicht genügend Platz lässt, wenn es zum Kontakt kommt.
- den Einfluss von Zeit und Abstand bei einem Gegenspieler in Bewegung nicht beachtet, wenn es zum Kontakt kommt.

Wird die Sperre im direkten Gesichtsfeld eines stehenden Gegenspielers (von vorne oder seitlich) gestellt, kann der sperrende Spieler dies so nahe tun wie er will, solange er keinen Kontakt verursacht.

Wird die Sperre außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers gestellt, muss der sperrende Spieler dem Gegenspieler einen normalen Schritt bis zur Sperre ermöglichen, ohne dass es dabei zum Kontakt kommt.

Befindet sich der Gegenspieler in Bewegung, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. Der sperrende Spieler muss genug Platz lassen, damit der gesperrte Spieler die Sperre durch Abstoppen oder Richtungsänderung vermeiden kann.

Dieser Abstand beträgt nie weniger als einen und nie mehr als zwei normale Schritte

Ein Spieler, der legal gesperrt wird, ist verantwortlich für jeden Kontakt mit dem sperrenden Spieler.

33.8 Charging (Rempeln)

Charging ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch - mit oder ohne Ball - Stoßen oder Hineinbewegen in den Körper eines Gegenspielers.

33.9 Blockieren

Blockieren ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch Behindern der Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball.

Ein Spieler, der zu sperren versucht und sich dabei bewegt, blockiert, wenn es zum Kontakt kommt und sein Gegenspieler steht oder dem Block ausweichen will.

Achtet ein Spieler nicht auf den Ball, sondern steht dem Gegenspieler zugewandt und bewegt sich so, wie dieser sich bewegt, ist er in erster Linie für jeden Kontakt verantwortlich, es sei denn, andere Faktoren wirken mit.

Die Einschränkung "andere Faktoren wirken mit" meint absichtliches Pushing (Stoßen), Charging (Rempeln) oder Halten durch den Spieler, der gesperrt wird.

Beim Einnehmen einer Position auf dem Spielfeld ist es dem Spieler erlaubt, Arm(e) oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders auszustrecken.

Er muss jedoch Arm(e) oder Ellbogen in seinen Zylinder einziehen, wenn ein Gegenspieler versucht, an ihm vorbei zu kommen. Lässt ein Spieler Arm(e) oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders und es kommt zum Kontakt, ist dies ein Foul durch Blockieren oder Halten.

33.10 Kontakt mit Hand/Händen und/oder Arm(en) an einem Gegenspieler

Einen Gegenspieler mit einer oder beiden Händen zu berühren, ist für sich alleine betrachtet nicht unbedingt ein Foul. Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler durch seinen Kontakt einen unfairen Vorteil erlangt hat. Schränkt der von einem Spieler verursachte Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers ein, ist dies ein Foul.

Regelwidriger Gebrauch der Hand/Hände liegt vor, wenn der Verteidigungsspieler einen Gegenspieler mit oder ohne Ball bewacht und dabei Hand/Hände oder Arm(e) an den Gegenspieler legt und dort lässt, um diesen in seiner Bewegung einzuschränken. Einen Gegenspieler mit oder ohne Ball wiederholt zu berühren oder zu "sticheln", ist ein Foul, da dies zu rohem Spiel eskalieren kann.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler mit Ball liegt vor, wenn er

- sich bei einem Verteidigungsspieler "einhakt" oder einen Arm oder Ellenbogen um ihn legt, um dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- einen Verteidigungsspieler wegstößt, um ihn zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen, oder um mehr Platz zwischen sich und dem Verteidigungsspieler zu gewinnen.
- beim Dribbeln mit ausgestrecktem Unterarm oder seiner Hand einen Gegenspieler daran hindern will, Ballkontrolle zu erlangen.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler ohne Ball liegt vor, wenn er einen Gegenspieler wegstößt, um

- für ein Zuspiel frei zu sein.
- den Verteidigungsspieler daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen.
- mehr Platz zwischen sich und dem Verteidigungsspieler zu gewinnen.

33.14 Pushing (Stoßen)

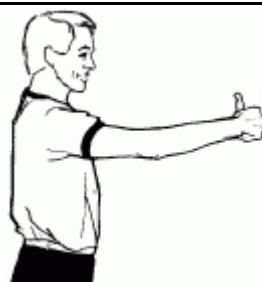
Pushing ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler mit oder ohne Ballkontrolle, um ihn unter Krafteinsatz aus seiner Position zu drängen oder dies zu versuchen.

Wichtigste Schiedsrichterzeichen

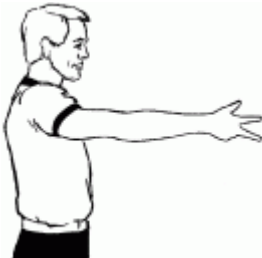
I. KORBERFOLG

1 EIN PUNKT	2 ZWEI PUNKTE	3 DREI PUNKTE VERSUCH	4 DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF	5 UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGES SPIEL
				
Abwärtsschlagen eines Fingers im Handgelenk	Abwärtsschlagen von zwei Fingern im Handgelenk	Drei ausgestreckte Finger	Drei ausgestreckte Finger an beiden Händen	Scherenbewegung der Arme vor der Brust

III. ADMINISTRATION

10 SPIELERWECHSEL	11 AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL	12 ANGERECHNETE AUSZEIT	13 KOMMUNIKATION ZWISCHEN SCHIEDSRICHTERN UND KAMPFRICHTERN
			
Kreuzen der Unterarme	Offene Handfläche winkt in Richtung Körper	T formen, Zeigefinger sichtbar	Daumen nach oben

IV. REGELÜBERTRETUNGEN

14 SCHRITTFEHLER	15 REGELWIDRIGES DRIBBELN ODER DOPPEL-DRIBBLING	16 REGELWIDRIGES FÜHREN DES BALLES	17 3 SEKUNDEN
			
Fäuste umeinander rollen	Unterarme auf- und abbewegen	Halbe Drehung in Vorwärtsrichtung	Ausgestreckter Arm 3 Finger zeigen

18 5 SEKUNDEN	19 8 SEKUNDEN	20 24 SEKUNDEN	21 SPIELEN DES BALLES INS RÜCKFELD
------------------	------------------	-------------------	--

			
5 Finger zeigen	8 Finger zeigen	Finger berühren die Schulter	Arm bewegen, Zeigefinger ausgestreckt

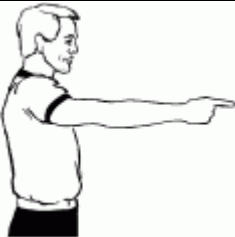
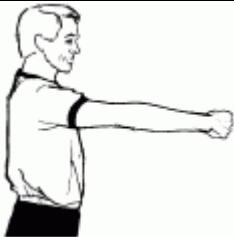
22 ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL	23 AUSBALL UND/ODER SPIELRICHTUNG	24 SPRUNGBALL
		
Finger zeigt zum Fuß	Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien	Daumen nach oben

V. Anzeigen eines FOULS ZUM ANSCHREIBERTISCH (3 SCHRITTE!)

SCHRITT 3 - ANZAHL DER VERHÄNGTEN FREIWÜRFE

48 EIN FREIWURF	49 ZWEI FREIWÜRFE	50 DREI FREIWÜRFE
		
Einen Finger hochhalten	Zwei Finger hochhalten	Drei Finger hochhalten

ODER – SPIELRICHTUNG

51	52 NACH FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE
	
Zeigefinger zeigt parallel zu den Seitenlinien	Geschlossene Faust zeigt parallel zu den Seitenlinien

V. Anzeigen eines FOULS ZUM ANSCHREIBERTISCH (3 SCHRITTE!)

SCHRITT 2 – ANZEIGEN DER ART DES FOULS

37 REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE	38 BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv)	39 ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS	40 HALTEN
			
Schlagen ans Handgelenk	Beide Hände an der Hüfte	Ellbogen nach rückwärts schwingen	Handgelenk umfassen

45 TECHNISCHES	46 UNSPORTLICHES	47 DISQUALIFIZIERENDES
		
T formen, Handfläche sichtbar	Handgelenk umfassen	Fäuste geschlossen