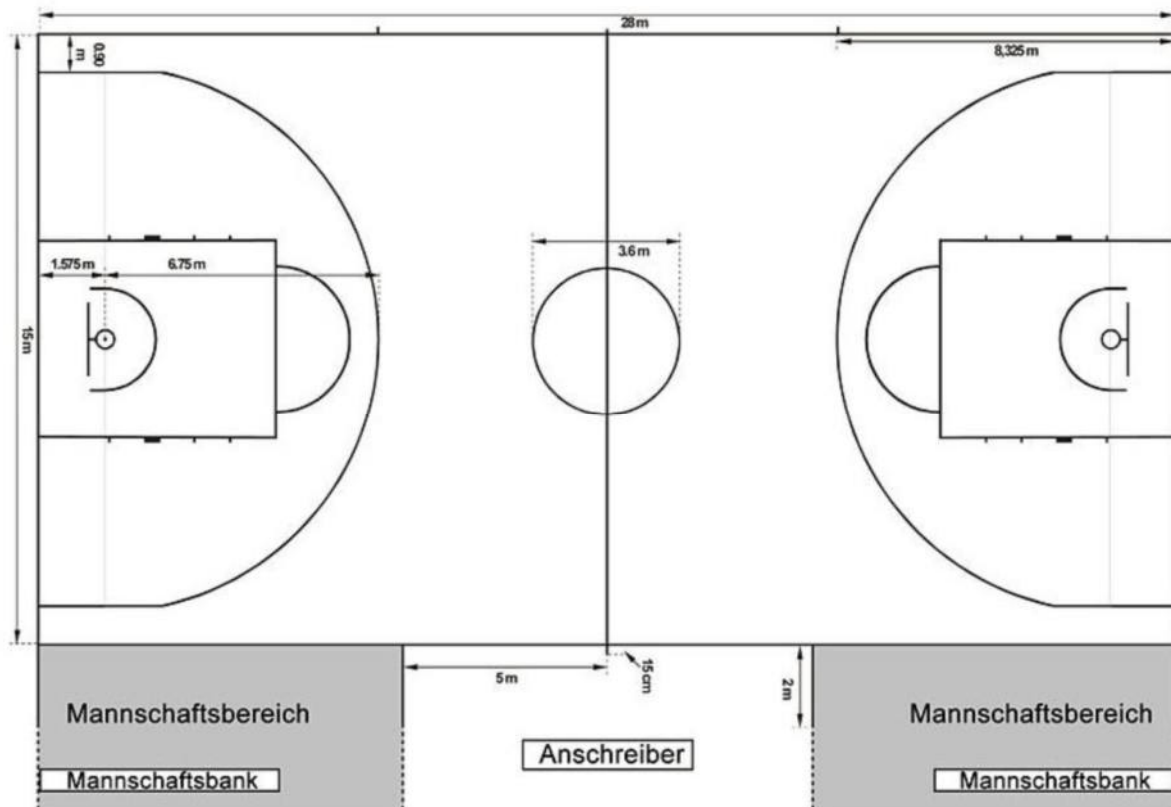


## Basketball – Oberstufe

Regelskript: Stand 09/2016

### 1. Das Basketballspielfeld



- Die **Seitenauslinien** und die **Endlinien** (auch **Grundlinie** genannt) begrenzen das Spielfeld. Wenn der Ball eine dieser Linien oder den Bereich außerhalb dieser Linien berührt, ist er aus. Gleiches gilt, wenn der Spieler, der den Ball hält oder berührt, die Linie oder den Bereich außerhalb mit irgendeinem Körperteil berührt.
- Um den Mittelpunkt der Mittellinie ist der **Mittelkreis** eingezeichnet, welcher zu Beginn eines Spieles der Ausführung des Sprungballs dient.
- Unter den Körben ist ein Rechteck, die sogenannte **Zone**, eingezeichnet. Die Zone ist u.a. dafür wichtig, dass sich Spieler der angreifenden Mannschaft nicht länger als 3 Sekunden ununterbrochen darin aufhalten dürfen.
- In der Zone befindet sich unter dem Korb ein Halbkreis (**No-charge-Halbkreis**). Steht ein Verteidiger im No-charge-Halbkreis und ein Angreifer springt beim Wurf- oder Passversuch auf diesen, so wird kein Offensivfoul des Angreifers gepfiffen.

- Die dem Spielfeld zugewandte Seite der Zone ist die sogenannte **Freiwurflinie**, sie hat einen Abstand von 5,80m von der Grundlinie. Freiwürfe müssen hinter dieser Linie, aber innerhalb des anliegenden Halbkreises ausgeführt werden.
- Die sogenannte **Dreipunkte-Linie**, die einen großen Halbkreis (Abstand vom Korb: 6,75m bzw. NBA: 7,24m) mit abgeflachten Seiten außerhalb der Zone bildet, kennzeichnet die Distanz, aus der ein erfolgreicher Wurf auf den Korb mit drei Punkten bewertet wird.

## 2. Die Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus 5 Feldspielern und maximal 5 Auswechselspielern. Im Gegensatz zum Fußball können Spieler beliebig oft gewechselt werden (auch ein und derselbe Spieler).

## 3. Der Spielball und der Korb

Für das Basketball Spiel gibt es je nach Alter und Geschlecht verschiedene Basketballgrößen. Im offiziellen Herren Bereich wird ein Ball mit der Größe 7 verwendet, und bei den Damen mit der Größe 6. Es gibt aber weiterhin noch die Basketball Größe 3; Größe 4 und Größe 5

Der Korb besteht aus Eisen und ist mit einem Netz versehen. Er hängt in einer Höhe von 3,05 m und hat einen Durchmesser von 45cm.

## 4. Die Zeiteinteilung im Basketball

- **Spielzeit:** In der Regel 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. Es zählt die reine Spielzeit. Bei jedem Pfiff des Schiedsrichters wird die Zeit gestoppt.
- **Auszeiten:** Während der normalen Spielzeit stehen jeder Mannschaft fünf Auszeiten zu. Während der ersten Halbzeit (1. und 2. Viertel) dürfen zwei Auszeiten und während der zweiten Halbzeit (3. und 4. Viertel) dürfen drei Auszeiten genommen werden. Während jeder Verlängerung steht jeder Mannschaft eine Auszeit zu.
- **Verlängerung:** Steht das Spiel nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, werden Verlängerungen (Beginn mit der Regel wechselnder Ballbesitz) von je **5 Minuten**

gespielt, bis das Spiel entschieden ist. In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf den Korb spielen, auf den sie in der zweiten Halbzeit gespielt hat.

## 5. Die Punktevergabe

Für einen erfolgreichen Wurf werden im Normalfall **zwei Punkte** berechnet. Ein erfolgreicher Freiwurf bringt **einen Punkt**. Ein Wurf, bei dem sich der werfende Spieler **hinter** der **Drei-Punkte-Linie** befindet, bringt seiner Mannschaft **drei Punkte**. Nach einem Korberfolg des Gegners wirft die nun angreifende Mannschaft den Ball von einer beliebigen Stelle hinter der eigenen Grundlinie ein.

## 6. Der Sprungball und wechselnder Ballbesitz

Der Beginn eines Spiels ist die einzige Situation, bei der es zu einem Sprungball kommt. Beim Sprungball wirft der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei Gegenspielern senkrecht hoch und zwar höher, als die Springer springen können. Der Ball wird von einem oder beiden Springern in der fallenden Phase getippt und darf nicht gefangen werden. Wird der Ball nicht berührt, so muss der Sprungball wiederholt werden.

In allen weiteren sog. Sprungballsituationen greift die Regel „Wechselnder Ballbesitz“, d.h. die Teams werfen den Ball abwechselnd von der Stelle ein (Einwurf), die der Sprungballsituation am nächsten liegt. Die Mannschaft, die beim Eröffnungssprungball keine Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt, erhält dabei den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Der Einwurf erfolgt immer von dem „Tatort“ am nächstliegenden Punkt.

Die wichtigsten Sprungballsituationen, welche zum Wechselnden Ballbesitz führen:

- Beginn des 2., 3. und 4. Viertels bzw. aller Verlängerungsviertel
- Halteball: Spieler verschiedener Teams halten gleichzeitig den Ball fest
- Uneinigkeit der Schiedsrichter
- der Ball klemmt zwischen Ring und Brett
- Vergehen gleicher Schwere

## 7. Die Foulregeln

### 7.1 Allgemeine Foulregeln

- Die Mannschaft, deren Spieler gefoult wurde, erhält normalerweise einen Einwurf.
- Erfolgte das Foul jedoch während eines Korbwurfversuches so bekommt der gefoulte Spieler die gleiche Anzahl an Freiwürfen, wie Punkte mit einem erfolgreichen Wurf möglich gewesen wären.
- Wird ein Spieler unmittelbar während eines Wurfversuchs gefoult, und ist der Versuch trotz des Fouls erfolgreich, werden diese Punkte regulär gezählt, und der Spieler erhält zusätzlich einen Bonusfreiwurf.
- Bei einem Foul, welches zu Freiwürfen führt, das aber nicht an einem Spieler begangen wurde (z.B. technisches Foul wegen Beschimpfung des Schiedsrichters) darf sich die andere Mannschaft aussuchen, welcher ihrer Spieler den Freiwurf ausführt.
- Hat ein Spieler sein fünftes Foul begangen, so scheidet er aus dem Spiel aus.
- Begeht ein Team vier Fouls in einem Viertel, so werden alle weiteren Fouls dieses Teams in diesem Viertel mit 2 Freiwürfen bestraft (sog. Mannschaftsfouls).

### 7.2 Foularten

#### 7.2.1 Verteidigerfoul

- Festhalten, Stoßen, Bein stellen
- Sperren durch ausgestreckte Arme, Knie, Ellbogen usw.
- Der Verteidiger läuft dem Angreifer in seine Bahn (schneidet den Laufweg) und kann nicht rechtzeitig eine Verteidigungsstellung einnehmen. Faustregel für diese Situation: Der Verteidiger begeht ein Foul, wenn der Angreifer beim Durchbruch mit Kopf und Schulter bereits am Verteidiger vorbei ist.
- Der Verteidiger versucht beim Dribbeln, Pass oder Wurf zu stören und berührt dabei den Angreifer. Es ist kein Foul, wenn der Verteidiger die Hand des Angreifers berührt, wenn diese noch am Ball ist.
- Der Verteidiger ist so nahe bei seinem Gegner, so dass dieser in seinen Körperbewegungen (z.B. Ballfangen) behindert wird.

### 7.2.2 Angreiferfoul

- Auflaufen auf einen rechtzeitig in der Laufbahn stehenden Verteidiger (Charging)
- Der Angreifer dribbelt zwischen einen nicht ausreichend großen Raum zwischen zwei Verteidigern, so dass es zu einem Körperkontakt kommt.
- Der Angreifer hält sich sehr nahe bei seinem Gegenspieler auf, nicht um den Ball zu spielen sondern um den Verteidiger in seinen Körperbewegungen (z. B. um regelgerecht zu verteidigen) zu behindern.

### 7.2.3 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:

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

### Strafe:

Ein technisches Foul wird gegen den Täter verhängt und dem Gegner wird ein Freiwurf zuerkannt. Der Mannschaftskapitän bestimmt den Freiwurfer. Ein Rebound ist nicht zugelassen. Anschließender Ballbesitz und Einwurf an der Mittellinie. Begeht ein Spieler zwei technische Fouls wird er disqualifiziert.

### 7.2.4 Das unsportliche Foul

Ein unsportliches Foul ist ein Foul, das nach Ansicht des Schiedsrichters keinen legalen Versuch darstellt, den Ball entsprechend dem Geist und Sinn der Regeln zu spielen (z.B. Festhalten des Gegenspielers). Der Gefoulte erhält zwei Freiwürfe. Anschließend bleibt die gefoulte Mannschaft weiter in Ballbesitz durch Einwurf an der Mittellinie. Ein Spieler mit zwei unsportlichen Fouls wird disqualifiziert.

### 7.2.5 Das persönliche Foul

Ein persönliches Foul ist die Bezeichnung für ein Spielerfoul beim Kontakt mit einem Gegenspieler ohne Rücksicht darauf, ob der Ball belebt oder tot ist.

Ein Spieler darf nicht blockieren, halten, stoßen, rempeln, Bein stellen, die Fortbewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Arm, Schulter, Hüfte, Knie oder Fuß, noch durch Beugen seines Körpers in eine andere als normale Haltung behindern, noch irgendeine rohe Spielweise anwenden.

### 7.2.6 Disqualifizierende und grobe Fouls

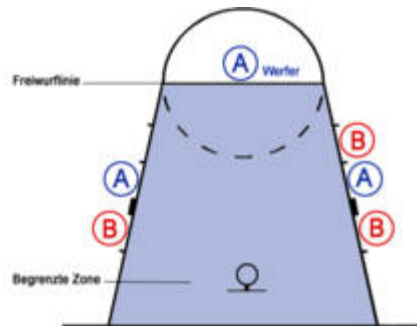
Ein disqualifizierendes Foul ist jedes offensichtlich unsportliche Verhalten eines Spielers. Der Gefoulte erhält zwei Freiwürfe, im Anschluss bleibt die gefoulte Mannschaft weiter in Ballbesitz durch Einwurf an der Mittellinie. Der Spieler, gegen den das disqualifizierende Foul gepfiffen wurde, muss die Spielhalle verlassen.

## **7.3. Der Freiwurf**

- Einen oder mehrere Freiwürfe gibt es, wenn ein Spieler des Gegners ein persönliches oder unsportliches Foul begeht, oder wenn Spieler, Ersatzspieler, Trainer oder Mannschaftsbegleiter ein technisches oder disqualifizierendes Foul begehen.
- Die Anzahl der Freiwürfe richtet sich nach der zugrunde liegenden Aktion
  - Wird ein Spieler bei einer Korbaktion oder bei einem Wurf gefoult und der Ball geht in den Korb, so zählen die Punkte und der Spieler erhält zusätzlich *einen* Freiwurf. Dies gilt auch für unsportliche oder disqualifizierende Fouls, die sich bei einer Korbaktion oder einem Wurf ereignen.
  - Wird ein Spieler bei einer Korbaktion oder bei einem Wurf gefoult und der Ball geht nicht in den Korb, so erhält der Spieler *zwei* oder *drei* Freiwürfe, abhängig davon, wie viele Punkte der Wurf erzielt hätte. Ein normaler Korb hätte also zwei Freiwürfe, ein Dreipunktwurf drei Freiwürfe zur Folge.
  - Bei technischen Fouls gibt es einen Freiwurf.
- Bei persönlichen und unsportlichen Fouls muss der gefoulte Spieler die Freiwürfe ausführen. Ist dies aufgrund einer Verletzung nicht möglich, führt sein Ersatzspieler die

Freiwürfe aus. Bei einem technischen Foul kann die gefoulte Mannschaft selbst bestimmen, welcher Spieler die Freiwürfe ausführen soll.

### Position der Spieler:



- Der Freiwurfer nimmt bei der Durchführung der Freiwürfe seine Position hinter der Freiwurflinie am oberen Ende der begrenzten Zone und innerhalb des Halbkreises ein.
- Der Werfer darf dabei die Freiwurflinie nicht berühren oder überqueren, bevor der Ball den Ring berührt hat.
- Dabei darf, nachdem der Ball den Korb berührt hat, beim zweiten Wurf zum Konter oder zur Ballfestigung gestört werden.
- Höchstens fünf Spieler dürfen sich an den seitlichen Linien der begrenzenden Zone in den dafür vorgesehenen Positionen aufstellen.
- Die weiteren Spieler müssen sich außerhalb des Zweipunktbereichs (hinter der Dreipunktlinie) befinden.

## **8. Die Zeitregeln**

### 24-Sekunden-Uhr/14-Sekunden-Regel

Die ballkontrollierende Mannschaft hat 24 Sekunden Zeit, einen Korbwurf mit Ringberührung zu unternehmen. Bleibt die Mannschaft durch einen Ausball in Ballbesitz wird die Uhr gestoppt, aber nicht zurückgestellt. Bei Regelverstößen des Verteidigers (Foul oder Fuß) werden neue 24 Sekunden nur dann gewährt, wenn der Regelverstoß im Rückfeld des Angreifers erfolgte. Im Vorfeld wird bei mehr als 14 Sekundenverbleibender Angriffszeit die Zeit nur angehalten, bei weniger als 14 Sekunden wird sie auf 14 Sekunden zurückgestellt. Prallt ein Wurfversuch vom Ring ab und die angreifende Mannschaft erhält sofort wieder Ballbesitz (Offensivrebound), erhält das Team nur 14 Sekunden für einen neuen Angriff. Ist der Ball im

Flug und das 24 Sekunden-Signal ertönt, so zählt ein erfolgreicher Wurf. Berührt der Ball nur den Ring und geht nicht in den Korb, wird das Spiel ohne Unterbrechung weitergeführt.

### 8-Sekunden-Regel

Bekommt eine Mannschaft den Ball oder gab es einen Einwurf, so muss sie innerhalb von acht Sekunden den Ball in die gegnerische Hälfte bringen. Gelingt ihr das nicht, gibt es einen Einwurf für den Gegner an der Mittellinie.

### 5-Sekunden-Regel

Ein Spieler darf beim Einwurf den Ball nur maximal fünf Sekunden festhalten bis er den Einwurf ausführt. Im Spiel muss er nach fünf Sekunden einen Korbwurf machen, anfangen zu dribbeln oder den Ball abgeben, wenn er nah bewacht wird. Sollte eine dieser Regeln verletzt werden, so erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf.

### 3-Sekunden-Regel

Während eines Angriffs dürfen sich die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht länger als drei Sekunden ununterbrochen in der gegnerischen Zone aufhalten, unabhängig davon, ob der jeweilige Spieler im Ballbesitz ist oder nicht. Hier ist aber anzumerken, dass kein Schiedsrichter die drei Sekunden mit der Uhr stoppt. Sie werden (wie die 8 Sekunden) „im Kopf“ gezählt oder nach Gefühl entschieden.

## **9. Sonstige Regelübertretungen**

### **Rückspiel**

Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften. Wenn die Mannschaft in Ballbesitz bei ihrem Angriff den Ball in die Angriffshälfte, das sogenannte Vorfeld, gebracht hat, wird die Mittellinie wie eine Auslinie behandelt, d.h. der Ball darf vom Vorfeld nicht mehr zurück in die eigene Hälfte (Rückfeld) gespielt werden. Als Rückspiel wird dabei jede Ballbewegung über die Mittellinie gewertet, es ist also egal, ob gepasst oder gedribbelt wurde. Der Ball ist bei einem Dribbling erst dann im Vorfeld, wenn sowohl Ball als auch beide Füße



des Dribbelnden Kontakt mit dem Vorfeld haben. Wird ein Rückspiel vom Schiedsrichter gepfiffen, so erhält die gegnerische Mannschaft Ballbesitz durch Einwurf an der Mittellinie.

### **Ausball**

Auf Aus wird entschieden, wenn Ball oder ballführender Spieler auf oder außerhalb der Auslinie den Boden berühren. Der Ball ist hingegen nicht im Aus, wenn er sich außerhalb der Auslinie in der Luft befindet. Ein Spieler, der innerhalb des Spielfelds abspringt, kann ihn ins Spiel zurückpassen, solange Spieler oder Ball nicht den Boden berühren.

### **Schrittfehler**

- Der ballführende Spieler muss dribbeln (den Ball auf den Boden tippen), wenn er sich fortbewegen will. Tut er dies nicht, wird auf Schrittfehler entschieden und der Gegner bekommt Einwurf.
- Wenn der Spieler aufhört zu dribbeln und noch in der Bewegung, d.h. beim Laufen ist, darf er noch zwei Bodenkontakte mit den Füßen haben, bevor er passt oder auf den Korb wirft.
- Hat ein Spieler den Ball darf er – um zu passen oder zu werfen – mit beiden Füßen abspringen. Der Ball muss aber die Hand verlassen haben, bevor er wieder landet.















### **Doppeldripping**

Sobald ein Angreifer den Ball nach einem Dribbling aufnimmt, darf er nicht erneut zum Dribbling ansetzen.

### **Fußspiel**

Als Fußspiel bezeichnet man das absichtliche Berühren des Balles mit dem Fuß, Knie oder Bein.

## 10. Die Schiedsrichterzeichen – Auswahl

<b>EIN PUNKT</b>	<b>ZWEI PUNKTE</b>	<b>DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF</b>	<b>AUSBALL UND/ODER SPIELRICHTUNG</b>	<b>SPIELEN DES BALLES INS RÜCKFELD</b>
				
Abwärtsschlagen eines Fingers im Handgelenk	Abwärtsschlagen von zwei Fingern	Drei ausgestreckte Finger (beide Hände)	Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien	Arm bewegen, Zeigefinger ausgestreckt
<b>ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL</b>	<b>FOULSPIEL</b>	<b>SCHRITTFEHLER</b>	<b>REGELWIDRIGES DRIBBELN ODER DOPPEL- DRIBBLING</b>	<b>REGELWIDRIGES FÜHREN DES BALLES</b>
				
Finger zeigt zum Fuß	Geschlossene Faust, Neu: Gestreckter Arm nach vorne entfällt	Fäuste umeinander rollen	Unterarme auf und ab bewegen	Halbe Drehung in Vorwärtsrichtung
<b>3 SEKUNDEN</b>	<b>SPRUNGBALL</b>	<b>TECHNISCHES FOUL</b>	<b>UNSPORTLICHES FOUL</b>	<b>DISQUALIFIZIERENDES FOUL</b>
				
Ausgestreckter Arm 3 Finger zeigen	Beide Daumen nach oben	T formen, Handfläche sichtbar	Handgelenk umfassen	Fäuste geschlossen

Quelle: Ludwig-Thoma-Gymnasium

[http://ltgprien.de/fileadmin/Redaktion/Bilder\\_und\\_Dateien/Fachschaften/Sport/Dateien/Basketball\\_1-AA.pdf](http://ltgprien.de/fileadmin/Redaktion/Bilder_und_Dateien/Fachschaften/Sport/Dateien/Basketball_1-AA.pdf) (zuletzt abgerufen am 17.09.2019)