

# Basketball

(Stand: 01.2014)



## 1. Geschichte und Entwicklung

Das Basketballspiel hat sich von seiner Geburtsstätte Amerika aus über die ganze Welt verbreitet. Die Idee des Spiels auf zwei Körbe wurde 1892 von Prof. Dr. James Naismith vom Springfield College (USA) in feste Formen gebracht.

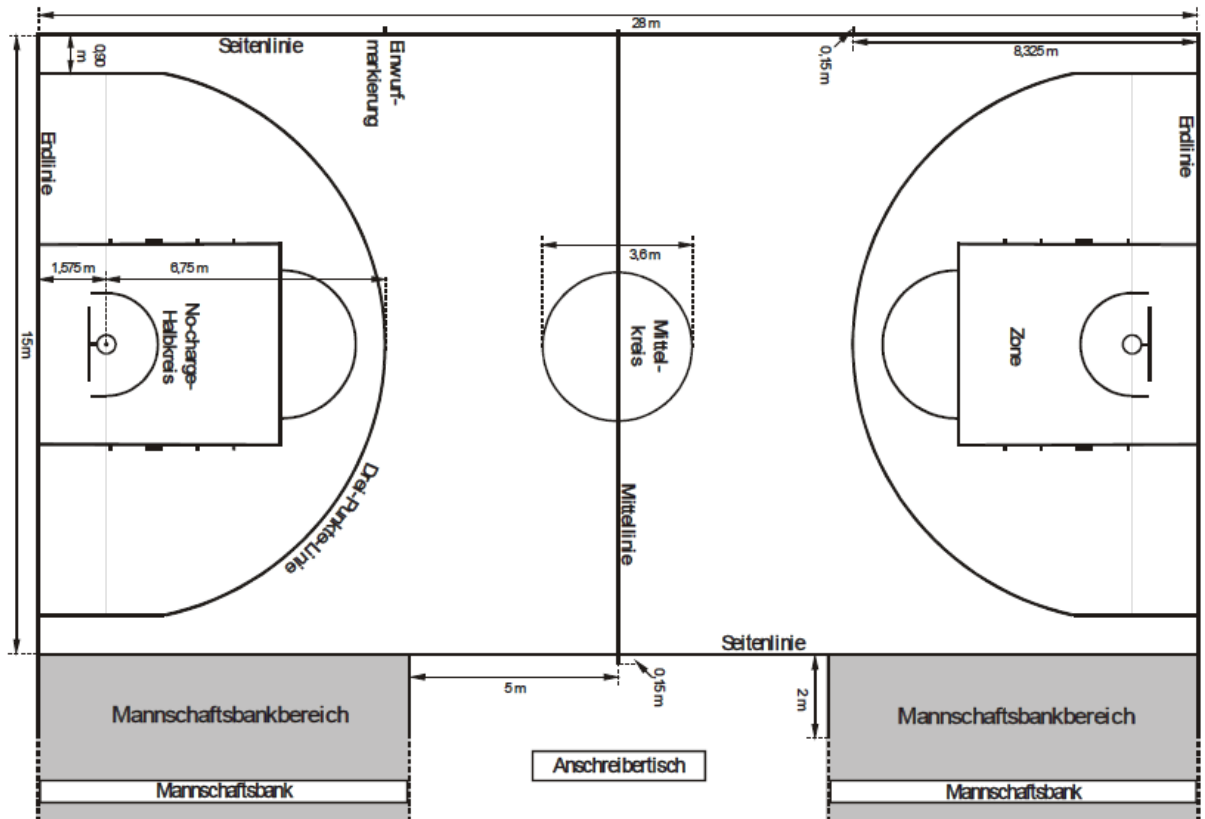
Nach ersten Spielversuchen auf Pfirsichkörbe, die unten geschlossen waren, stellte sich bald heraus, dass die Beteiligung des Publikums auf der Galerie am Spiel nicht länger hinzunehmen war; die Studenten machten sich einen Spaß daraus, Korbwurfversuche von hier aus abzuwehren oder die Bälle in den Korb zu dirigieren. Um diese aktive Teilnahme der Zuschauer zu verhindern, setzte man hinter den Korb ein Brett. Dadurch hat sich der Charakter des Spiels entscheidend verändert: Nach dem Wurf war der Ball nicht mehr so häufig aus dem Spiel (Reboundspiel), wodurch das Spiel an Dynamik und Vielseitigkeit gewann.

Von Amerika aus eroberte das Basketballspiel in einer rasanten Entwicklung die ganze Welt. Bereits 1936 (44 Jahre nach der Erfindung) wurde Basketball zur olympischen Disziplin. In Deutschland fand Basketball zunächst nur wenig Beachtung, weil Fußball und Handball historisch bedingt die bevorzugten Sportspiele waren. Seit Gründung des Deutschen Basketballbundes (DBB) im Jahre 1949 ist jedoch auch hierzulande eine stetige Aufwärtsentwicklung des Basketballspiels zu beobachten.

## 2. Wichtige Grundregeln im Basketball

### 2.1. Spielfeld:

Spielfeldmaße: 28m x 15m, Mindestgröße 26m x 14m, Deckenhöhe 7m  
Korbhöhe: 3,05m, Durchmesser 45cm  
Spielbrett: 1,80m x 1,05m, Höhe über dem Spielfeld: 2,90m  
3-Punktlinie: 6,75m Radius zum Korb



**Abb:** Vorschriftsmäßiges Spielfeld. Ist in den meisten Sporthallen noch nicht umgesetzt.  
Entnommen aus: DBB. Faltblatt zu den offiziellen Basketball-Regeln 2012.

### 2.2. Auszeitregel:

Jeder Mannschaft stehen in der ersten Halbzeit 2 Auszeiten zur Verfügung, in der zweiten Halbzeit drei. Die Verteilung auf die Viertel bleibt jedem Team freigestellt

### 2.3. Zeitvorschriften:

Jeder Mannschaft stehen in der ersten Halbzeit 2 Auszeiten zur Verfügung, in der zweiten Halbzeit drei. Die Verteilung auf die Viertel bleibt jedem Team freigestellt

→ **Spielzeit:** 4 x 10 Minuten oder 4 x 12 Minuten (NBA)

→ **24-Sekunden-Regel:**

Erlangt ein Spieler auf dem Spielfeld die Kontrolle über den Ball, muss seine Mannschaft innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen. Anderenfalls wechselt der Ballbesitz zur gegnerischen Mannschaft. Beim Ertönen des Signals muss der Ball die Hand des Werfers verlassen haben. Anschließend muss der Ball den Ring berühren oder den Korb treffen. Trifft er nicht (Airball) ist das Spiel „tot“. Trifft er, zählt der Korb. Berührt er den Ring, geht das Spiel normal weiter. Maßgeblich für den Ablauf der 24 Sekunden ist nicht der Zeitpunkt des Wurfs, sondern der Moment der Ringberührung des Balls!

- **5-Sekunden-Regel:**  
Ein nah bewachter Spieler muss innerhalb von 5 Sekunden passen, werfen oder dribbeln. Die gleiche Zeitregel gilt für die Ausführung eines Einwurfes. Ohne Bedrängnis kann der Ball im Prinzip ohne zeitliche Begrenzung gehalten werden.
- **8-Sekundenregel:**  
Erlangt ein Spieler im Rückfeld die Ballkontrolle, hat seine Mannschaft 8 Sekunden Zeit, den Ball über die Mittellinie zu bringen. Anderenfalls Ballbesitz für den Gegner.
- **3-Sekunden-Regel**  
Ein Spieler der angreifenden Mannschaft darf sich nicht länger als drei Sekunden in der gegnerischen Zone aufhalten. Nachsicht ist zu üben, wenn sich er oder ein Mitspieler nach Ablauf der drei Sekunden gerade in einer Korbwurfaktion befinden.

## 2.4. Regelübertretungen:

Jede Regelübertretung wird mit Ballverlust bestraft. Der Ball wird dann mit Einwurf von außerhalb des Spielfeldes durch die gegnerische Mannschaft wieder ins Spiel gebracht, und zwar an der Stelle der Auslinie, die dem Ort des Regelverstoßes am nächsten liegt, außer die Regelverletzung geschieht direkt unter dem Spielbrett.

Ahndung mit Freiwürfen: Siehe unter „Fouls“



Entnommen aus: Deutscher Basketballbund. Spiele mit dem roten Ball

### 2.4.1. Ball/ Spieler im Aus:

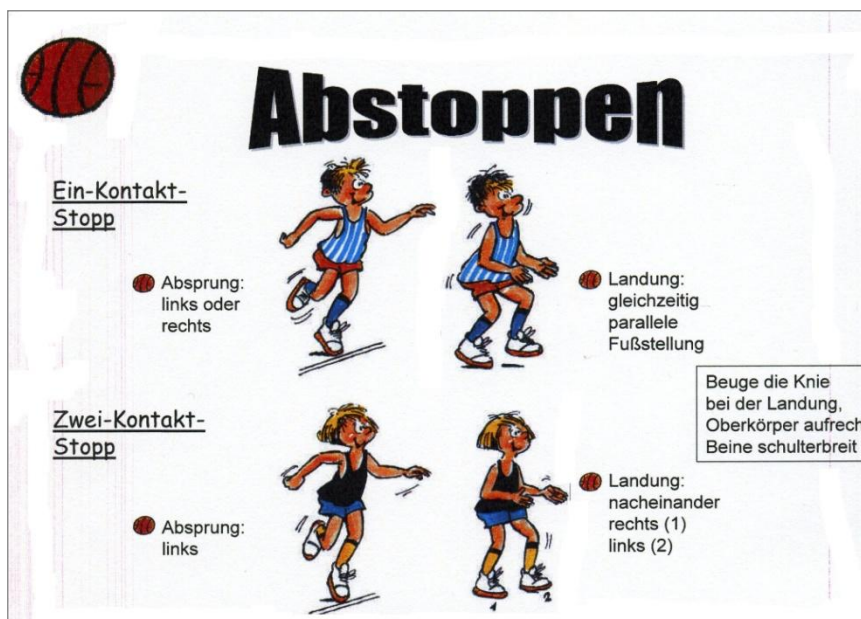
- Ein **Spieler** ist im Aus wenn irgendein Teil seines Körpers den Boden oder einen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Grenzlinien berührt. Die Linienberührung gilt schon als Aus.
- Der **Ball** ist im Aus, wenn er den Boden oder irgendeinen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Begrenzungslinien berührt. Das Gleiche gilt für die Berührung von außerhalb stehenden Personen, der Rückseite der Wurf Bretter oder der Stützen oder der Befestigungsvorrichtung des Korbs.

#### 2.4.2. Dribbeln:

- Das Dribbling beginnt, wenn der Spieler die Kontrolle über den Ball erlangt hat, den Ball tippt und ihn wieder berührt.
- Es endet, wenn der Spieler den Ball gleichzeitig mit beiden Händen berührt oder ihn in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt.
- Nach Beendigung des Dribblings darf ein Spieler kein zweites Mal dribbeln (Doppeldribbling!)

#### 2.4.3. Dribbeln:

- Ein Spieler darf mit dem Ball in der Hand nicht laufen. Mit dem Ball in der Hand sind nur zwei Bodenkontakte erlaubt. Der dritte Kontakt führt zum Schrittfehler und wird mit Einwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.
- Steht ein Spieler mit beiden Beinen auf dem Boden, darf er einen beliebigen Fuß als Standfuß benutzen. Der andere Fuß darf nun beliebig oft angehoben werden (Sternschritt, Pivotieren). Das Gleiche gilt nach einem Sprungstopp. Landet ein Spieler zuerst mit einem Bein, wird dieser Fuß automatisch zum Standfuß.
- Nachdem auf beschriebene Weise ein Standfuß festgelegt ist, darf der Spieler den Standfuß zum Passen oder zu einem Korbwurf anheben, jedoch nicht wieder aufsetzen, bevor der Ball seine Hand verlassen hat. Bei Beginn eines Dribblings darf kein(!) Fuß angehoben werden, bevor der Ball die Hand verlassen hat.





Entnommen aus: Deutscher Basketballbund. Spiele mit dem roten Ball

#### 2.4.4. Rückspiel:

- Ein Ball, der von einer Mannschaft im Vorfeld kontrolliert wird, darf nicht über die Mittellinie zurückgespielt werden.
- Schon die Berührung der Mittellinie oder eines Spielers, der Kontakt mit dem Rückfeld hat, gilt als Rückspiel ⇒ Einwurf für den Gegner an der Mittellinie.

#### 2.4.5. Stören des Ballflugs:

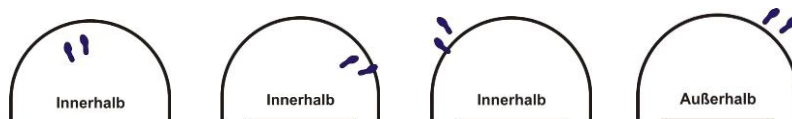
- Ein Angriffs- oder Verteidigungsspieler darf bei einem Korbwurf den Ball nicht berühren, solange er sich in der Abwärtsbewegung und über Ringniveau befindet.
- Erst nach Ringberührung oder wenn offensichtlich ist, dass der Ball den Korb verfehlt, ist Berührung erlaubt.
- Erfolgt der Korbwurf kurz vor der Schluss sirene, zählt der Korb, auch wenn das Signal während des Ballflugs ertönt.

#### 2.4.6. Fouls:

- Ein Foul ist eine Regelverletzung im Kontakt mit dem Gegenspieler oder durch unsportliches Verhalten.
- Ein Spieler darf seinen Gegenspieler nicht halten, blockieren, rempeln, stoßen. Er darf ihm kein Bein stellen, ihn nicht durch Ausstrecken von Hand, Arm, Ellenbogen, Schulter, Knie oder Fuß noch durch Beugen seines Körpers behindern. Als Foul gilt dabei auch das Hineingreifen in einen den werfenden Spieler umgebenden, gedachten Zylinder (definiert durch Außenmaße von Fußspitzen, Gesäß, Außenseiten der Arme und Beine des Spielers. Dies gilt auch für die gedachte Verlängerung in den Raum über dem Spieler).
- Jede Berührung des gegnerischen Spielers, die diesen an seiner Fortbewegung hindert oder hindern soll, ist ein Foul.
- Ein Foul wird mit Einwurf vom nächstliegenden Punkt der Außenlinie geahndet. Beim Foul während einer Wurfaktion entscheiden die Schiedsrichter auf 2 Freiwürfe, bei Korberfolg trotz Foul auf einen zusätzlichen Freiwurf.
- Wird ein Spieler bei einem 3-Punkte-Versuch gefoult, erhält er drei Freiwürfe.

### 2.4.7. No-Charge-Halbkreisbereich:

- Diese Regel kommt zur Anwendung, wenn ein Angreifer mit Ball im Sprung in den No-Charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger verursacht, der sich im No-Charge-Halbkreisbereich befindet.
- Der Verteidiger befindet sich auch dann **innerhalb**, wenn er mit einem Fuß oder beiden Füßen den No-Charge-Halbkreisbereich berührt.
- Die No-Charge-Halbkreislinie gehört zum No-Charge-Halbkreisbereich.



Entnommen aus: Deutscher Basketballbund e. V. AG Regeln



Entnommen aus: Deutscher Basketballbund. Spiele mit dem roten Ball

- **Offensives Foul:** Wenn der Verteidiger eine legale Position eingenommen hat, bevor der Angreifer seine Aktion ausführt und es zum Körperkontakt kommt, begeht der Angreifer das Foul.
- **Unsportliches Foul:** Unternimmt ein Spieler beim Foulspiel keinen legalen Versuch, den Ball zu spielen und attackiert er seinen Gegenspieler offensichtlich absichtlich oder heftig (Stoßen, Schlagen), wird der Kontakt als unsportlich angesehen. Geahndet wird ein unsportliches Foul mit 2 Freiwürfen für die gegnerische Mannschaft plus anschließenden Ballbesitz (Einwurf von der Mittellinie).
- **Technisches Foul:** Jedes Foul gegen den Geist des „Fair Play“ ist ein technisches Foul. Dies bezieht sich v.a. auf die Zusammenarbeit von Spielern, Trainern, Funktionären und Schiedsrichtern. Dazu zählen Gewalttätigkeiten, Beleidigungen, Missachtung von Schiedsrichterentscheidungen auf dem Spielfeld, Spielerfouls ohne Kontakt mit dem Gegenspieler (z.B. Provokationen). Ahndung: 1 Freiwürfe, bei technischem unsportlichem Foul 2 Freiwürfe plus Ballbesitz für den Gegner (Einwurf von der Mittellinie).
- **Fünf Fouls:** Nach fünf Fouls muss ein Spieler das Spielfeld verlassen und darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

→ Mannschafts Fouls: Nach fünf Mannschaftsfouls erhält die gegnerische Mannschaft zwei Freiwürfe. Dabei wird in jedem Viertel neu mit der Zählung begonnen.

### 2.5. Korberfolg:

Ein Korb ist erzielt, wenn der Ball von oben in den Korb fällt. Ein Korb aus dem Freiwurf zählt einen Punkt, ein Korb aus dem Feld zwei Punkte, ein Treffer von jenseits der 3-Punkte-Linie drei Punkte. Das Spiel wird bei einem Feldkorb nicht unterbrochen (lediglich in den letzten zwei Minuten der Spielzeit)

### 2.6. Sprungball:

Ein Sprungball findet statt, wenn der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei Spielern hochwirft. Der Ball darf von den beiden beteiligten Spielern nicht gefangen werden. Er muss getippt werden (maximal 2x), bevor er von einem Mitspieler aufgenommen wird.

Der Sprungball findet in dem Kreis statt, der dem Geschehen am nächsten liegt.

Auf Sprungball wird entschieden:

- Zu Beginn jeder Halbzeit am Mittelkreis und zu Beginn der Verlängerung
- Z.B. bei einem Halteball zwischen zwei Spielern, Doppelfoul, Feshängen des Balles zwischen Ring und Brett, u.a.

### 2.7. Freiwürfe:

Während der Freiwürfe dürfen maximal 5 Spieler (3 Verteidiger und zwei Angreifer) die Plätze außen am Freiwurfraum einnehmen. Die ersten Plätze an jeder Seite der Zone nehmen die Verteidigungsspieler ein. Die Spieler der Mannschaften stellen sich abwechselnd auf. Die Spieler dürfen ihre eingenommenen Plätze erst verlassen, wenn der Ball die Hand des Freiwurfer verlassen hat. Alle anderen Spieler stehen außerhalb der 3-Punkte-Linie.

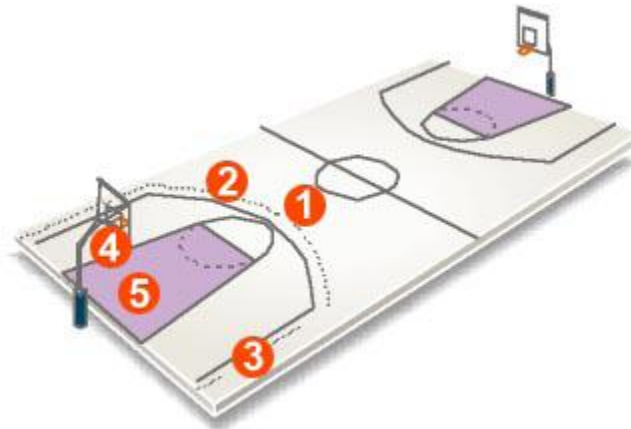
## 3. Fachausdrücke

- **Airball** - ein Wurf, der vollkommen danebengeht, also nicht den Ring oder das Brett trifft.
- **All net** - Korberfolg ohne Ringberührung.
- **Assist** - ein Pass, der direkt dazu führt, dass der Passempfänger einen Korb erzielt.
- **Bank shot** - indirekter Wurf, der Ball prallt vom Brett in den Korb.
- **Baseline** – Grundlinie
- **Blind pass** - Pass zu einem Mitspieler ohne Blickkontakt.
- **Chucker** - Spieler, der häufig wirft, aber nicht unbedingt immer trifft ;-).
- **Defense** (auch "Defence" geschrieben) – Verteidigung
- **Dunking** - ein- oder beidhändiges „Stopfen“ des Balles in den Korb von oberhalb des Ringes.
- **Facing** – bezeichnet man das Zum-Korb-Drehen nach Ballerhalt. Es ist wichtig, sich nach Ballerhalt mittels Sternschritt in Angriffsrichtung zu drehen.
- **Give and go** - Doppelpass, Passen und Schneiden
- **Guard** - Normalerweise ein Spieler, der sehr gut dribbelt, wirft und passt (Aufbauspieler, Pointguard (Position 1))
- **NBA** - National Basketball - Vereinigung der Nordamerikanischen Basketballproficlubs.
- **No look pass** - Pass ohne Augenkontakt, möglich bei gut eingespielten Mannschaften.
- **Pivot** - Sternschritt oder auch Centerspieler, der in der Nähe des Brettes agiert.

- **Post** - Centerspieler, der ->**Low Post** agiert in der Nähe der Grundlinie, der ->**High Post** in der Nähe der Freiwurflinie.
- **Rebound** - die Kontrolle über den Ball, der vom Brett oder Ring abspringt, erlangen.
- **Switch** - das Wechseln der Gegenspieler bei Mann-Mann-Verteidigung oder auch das Verändern der taktischen Anweisungen
- **Tip-in** - einen abspringenden Ball ohne sichere Ballkontrolle sofort wieder auf den Korb werfen und treffen.
- **Traveling** – Schrittfehler
- **Triple-Threat-Position oder SPD-Position** – Ein Spieler wird in dieser Position auf drei Arten gefährlich. Er kann Schießen, Passen oder Dribbeln.
- **Turnover** - Alle Ballverluste aufgrund von Regelverstößen, z.B. Schrittfehler, schlechter Pass, drei Sekunden, Fangfehler, etc.



#### 4. Die Benennung der Spieler (Angriffsposition)



- 1 Der Point Gard
- 2 Der Shooting Guard
- 3 Der Small Forward
- 4 Der Power Forward
- 5 Der Center

#### 5. Technik

##### 5.1. Positionswurf



Entnommen aus: Deutscher Basketballbund. Spiele mit dem roten Ball

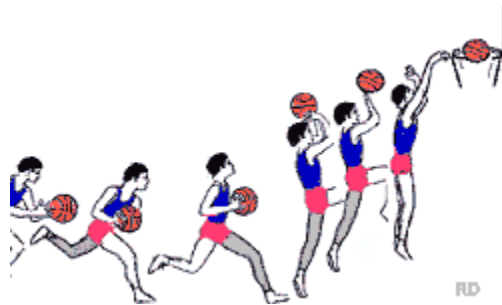


Entnommen aus: [www.sportunterricht.de](http://www.sportunterricht.de)

## 5.2. Positionswurf



Entnommen aus: Deutscher Basketballbund. Spiele mit dem roten Ball



Entnommen aus: [www.sportunterricht.de](http://www.sportunterricht.de)

## 6. STREETBALL - REGELN

- 6.1. Der erste Ballbesitz wird vor dem Spiel durch Münzwurf entschieden.
- 6.2. Spiel 3:3 (+ Auswechselspieler); Auswechseln ist nur möglich, wenn der Ball ruht.
- 6.3. Das Fair-Play-Prinzip:
  - Statt eines Schiedsrichters gibt es einen Court-Beobachter, der nur eingreift, wenn sich die Spieler selbst nicht einigen können (Fair Play!).
  - Alle Fouls werden von dem foulenden Spieler selbst angezeigt. Absichtliche Fouls (vom Court-Beobachter zu entscheiden) führen zu einem Freiwurf plus Ballbesitz für die gefoulte Mannschaft.
  - Ausschließlich der Mannschaftskapitän darf sich bei Unstimmigkeiten an den Court-Beobachter wenden/ mit ihm sprechen.
  - Ist das Spiel nach einer Unstimmigkeit wieder aufgenommen, gilt diese als geklärt.
- 6.4. Vor einem Korberfolg müssen mindestens zwei Spieler der angreifenden Mannschaft in Ballbesitz gewesen sein.
- 6.5. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz. Bevor weitergespielt werden kann, muss der Ball von einem Gegenspieler "gecheckt", d. h. berührt werden.
- 6.6. Nach jedem Wechsel (also auch während des Spiels) muss der Ball hinter die 3-Punkte-Linie zurückgespielt werden.
- 6.7. Zeitspiel verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Deswegen läuft eine gedachte 30-Sekunden Uhr. Wird der Angriff nicht innerhalb von 30 Sekunden abgeschlossen, bedeutet das Ballverlust.
- 6.8. Statt des üblichen Sprungballes erhält in Zweifelsfällen die verteidigende Mannschaft den Ball.
- 6.9. Nach jedem Foul oder Ball im "Aus" erhält die gegnerische Mannschaft den Ball hinter der 3-Punkte-Linie. Die Grenzen des Feldes sind Mittellinie, Grundlinie und Seitenlinie.
- 6.10. Spieldauer: Gespielt wird bis 15 Punkte oder 20 Minuten.

