



Basketball

1. Spielgedanke

Das Ziel des Spiels besteht darin, den Spielball möglichst oft in den gegnerischen Korb zu werfen. Der Basketball muss von oben in den Korb fallen. Dabei kann der Ball auch über das Brett gespielt werden.

Ein erfolgreicher Korbwurf, Korbleger oder Dunking wird im Normalfall mit zwei Punkten gewertet. Ein Korbwurf von jenseits der Drei-Punkte-Linie zählt drei Punkte, ein Freiwurf einen Punkt.

Der Sieger des Wettkampfes ist diejenige Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit mehr Punkte erzielt hat als der Gegner.

Die Sprache im internationalen Basketball ist Englisch.

Hier einige Beispiele:

Airball: Ein Korbwurf, bei dem der Ball weder Ring noch Brett berührt.

Rebound: Ein Rebound erfolgt durch einen Abpraller des Balles und dem Fangen des Verteidigers (defensiver Rebound) oder Gegners (offensiver Rebound).

Steal: sobald ein Spieler seinem Gegner den Ball wegnimmt, wird das als "Steal" bezeichnet.

Turnover: Gegenangriff, der durch den Ballverlust der gegnerischen Mannschaft erfolgt.

2. Schiedsrichter und Kampfrichter

Ein Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet. Alle Schiedsrichter sind gleichberechtigt und haben nur unterschiedliche Beobachtungsbereiche und Verantwortungen, die aber ständig wechseln.

3. Spielzeit

Ein Basketballspiel besteht regulär aus vier Vierteln von jeweils zehn Minuten. Steht es am Ende des vierten Viertels unentschieden, gibt es Verlängerungen zu je fünf Minuten („Overtime“), bis eine Mannschaft als Sieger feststeht.

Anders als z. B. beim Fußball wird hier nur die reine Spielzeit gezählt. Die Zeit wird bei Spielunterbrechungen gestoppt, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

5. Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus fünf Spielern ("Starting Five") und sieben Auswechselspielern.

7. Punktgebung

Für einen erfolgreichen Wurf werden im Normalfall zwei Punkte berechnet.

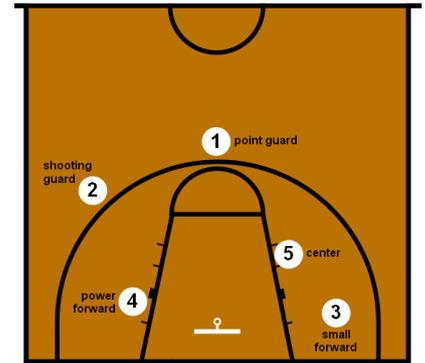
Ein Wurf, bei dem sich der werfende Spieler hinter der so genannten Drei-Punkte-Linie befindet, bringt seiner Mannschaft drei Punkte. Bei einem Foul während eines Korbwurfversuches bekommt der gefoulte Spieler die gleiche Anzahl an Freiwürfen, wie Punkte mit einem erfolgreichen Wurf möglich gewesen wären.

6. Positionen

In der Entstehungsgeschichte des Basketballs wurden die Spieler in „Angreifer“ (Forwards) und „Verteidiger“ (Guards) eingeteilt. Mit der steigenden Popularität der Sportart und dem Einführen von neuen Regeln haben sich für die fünf Spieler spezielle Aufgabenbereiche entwickelt.

Der **Center** ist meist der größte und körperlich stärkste Spieler einer Mannschaft. Er agiert meistens in der Zone und muss möglichst viele Rebounds holen.

Die Guards (*Aufbauspieler*) werden unterteilt: Der **Shooting Guard** ist auf Distanzwürfe (*Drei-Punkte-Wurf*) spezialisiert, während der **Point Guard** als Spielmacher über den Spielzug seiner Mannschaft entscheidet.

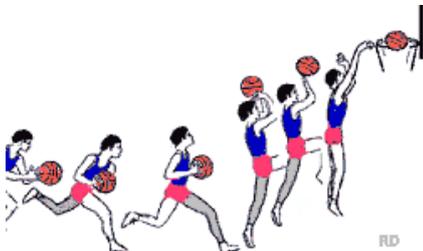


Die Forwards (*Flügelspieler*) werden auch unterteilt: **Small Forward** und **Power Forward**. Hierbei liegt der größte Unterschied zwischen den beiden Positionen in der Größe der Spieler. Beide Forwards sind Angriffsspieler, die wie der Center in der Zone agieren und versuchen, möglichst viele Treffer im Angriffsraum zu erzielen.

Die Positionen werden vom kleinsten Spieler bis zum größten Spieler durchnummeriert, von 1 (Point Guard) bis 5 (Center).

8. Technik

- Passen – Druckpass (Alternativ: Bodenpass, Überkopfpas)
- Standwurf
- Sprungwurf
- **Korbleger (Zweierrhythmus)**



- Ball fangen
- Zwei Bodenkontakte
- Absprung steil nach oben
- Ball im höchsten Punkt werfen

9. Besondere Zeitübertretungen

Sollte eine dieser Regeln verletzt werden, so erhält die gegnerische Mannschaft den Ball durch Einwurf an der nächstgelegenen Auslinie.

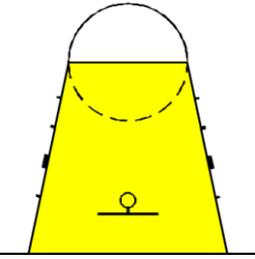
24-Sekunden-Regel

Jeder Angriff darf maximal 24 Sekunden dauern, die auf einer Uhr heruntergezählt werden. Die Zeit wird dabei neu gestartet, wenn der Schiedsrichter „absichtliches Spielen des Balles mit dem Fuß“ pfeift. Außerdem startet die Zeit nach jeder Ringberührung des Balles von neuem. Schließlich führt auch ein Ballwechsel (Verteidiger erobert den Ball und wird zum Angreifer) zum Neustart der 24-Sekunden-Uhr.

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.

3-Sekunden-Regel



Während eines Angriffs dürfen sich die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht länger als drei Sekunden ununterbrochen in der gegnerischen Zone (im Freiwurfraum) aufhalten, unabhängig davon, ob der jeweilige Spieler im Ballbesitz ist oder nicht. Hier ist aber anzumerken, dass kein Schiedsrichter mit der Uhr die drei Sekunden stoppt. Es wird nach Gefühl entschieden. Beispielsweise lässt kein Schiedsrichter vier Pässe in der Zone durchgehen. Insgesamt wird auf hochklassigem Niveau eher selten von dieser Regel Gebrauch gemacht.

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.

11. Sonstige Regelübertretungen

Spieler im Aus – Ball im Aus

Ein Spieler ist im Aus, wenn er den Boden auf oder außerhalb der Grenzlinie bzw. Gegenstände außerhalb des Spielfeldes berührt.

Der Ball ist im Aus, wenn er einen im Aus stehenden Spieler, einen anderen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes, die Stützpfeiler oder Rückseite des Spielbrettes berührt.

Der Ausball wird von einem Spieler verursacht, der den Ball zuletzt berührt hat, bevor der Ball ins Aus ging.

Schrittfehler

Der ballführende Spieler muss dribbeln, wenn er sich fortbewegen will. Tut er dies nicht, wird auf Schrittfehler entschieden und der Gegner bekommt Einwurf an der Seitenlinie. Nach den Regeln muss zuerst gedribbelt werden, dann darf erst der Schritt gemacht werden.

Ein Spieler, der einen belebten Ball hält, führt einen Sternschritt aus, wenn er mit ein und demselben Fuß Schritte in beliebiger Richtung macht, während der andere Fuß an seiner Berührungsstelle auf dem Boden bleibt und nicht verrückt wird. Standfuß ist der Fuß, der als erster den Boden berührt. Landet ein Spieler mit beiden Füßen gleichzeitig, ist der Standfuß beliebig. Wird diese Regel nicht eingehalten, so wird ein Schrittfehler begangen.

Doppeldribbling

Sobald ein Angreifer den Ball nach einem Dribbling aufnimmt, darf er nicht erneut zum Dribbling ansetzen. Ein Verstoß gibt Einwurf für den Gegner von der Seitenlinie.