

Hierbei handelt es sich um eine Zusammenfassung, die wirklich nur für Schnelleser gedacht ist und keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. (Stand: Oktober 2000)

Die Akteure

Die Spieler

Jede Mannschaft besteht aus höchstens (in manchen Ligen auch 12) zehn Spielern, die alle einheitlich und einfarbig gekleidet sein müssen. Das Trikot eines Spielers muss auf der Vorderseite und Rückseite eine gut leserliche Nummer haben.

Während der Spielzeit müssen fünf Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld sein - die übrigen sind Ersatz- bzw. Auswechselspieler. Ein Ersatzspieler wird zum Spieler, wenn er vom Schiedsrichter zum Betreten des Spielfeldes aufgefordert wird.

Der Captain

Jede Mannschaft hat einen auf dem Anschreibebogen eingetragenen Kapitän, der Vertreter seiner Mannschaft auf dem Spielfeld ist. Nur er darf die Schiedsrichter (in höflicher Form) auf Regelauslegungen oder wichtige Auskünfte ansprechen. Bei Verlassen des Spielfeldes benennt er dem Schiedsrichter seinen Vertreter.

Der Trainer

In der Regel ist der Trainer zugleich Coach, d.h. er betreut die Mannschaft im Spiel. Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn nennt er dem Anschreiber die Namen und Nummern aller Spieler. Spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn benennt der Trainer die fünf Spieler, die das Spiel beginnen werden.

Trainer oder Trainer-Assistent sind während des Spiels die einzigen Vertreter einer Mannschaft, die mit dem Kampfgericht Verbindung aufnehmen dürfen. Sie bekommen auf Anfrage vom Kampfgericht Auskünfte über Spielergebnis, Spielzeit oder Foulanzahl und können außerdem eine angerechnete Auszeit verlangen. Stehen darf während des Spiels nur der Trainer **oder** der Assistent. Sind Trainer oder Assistent verhindert, kann der Kapitän deren Aufgaben übernehmen.

Die Schiedsrichter

Es gibt einen 1. und einen 2. Schiedsrichter, die das Spiel mit Hilfe des Kampfgerichts in Übereinstimmung mit den Regeln leiten. 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

Es besteht aus einem Anschreiber, einem Anschreiber-Assistenten, einem Zeitnehmer und einem 24-Sekunden-Zeitnehmer.

Der Anschreiber notiert die erzielten Punkte beider Mannschaften, so wie die Freiwürfe. Für jeden Spieler notiert er die technischen und persönlichen Fouls und vermerkt dann jedes Foul auch unter der Rubrik Mannschaftsfouls. Nach dem fünften Mannschaftsfoul in einem Spielviertel muss er dieses deutlich durch einen roten Anzeiger zeigen. Außerdem notiert der Anschreiber die Auszeiten und muss dem Trainer im vierten Viertel durch den Schiedsrichter dann darauf aufmerksam machen, wenn dieser die zweite Auszeit genommen hat.

Der Anschreiber-Assistent bedient die Anzeigetafel. (Dies wird in den unteren Ligen zumeist vom Zeitnehmer gleichzeitig getan.)

Der Zeitnehmer stoppt die reguläre Zeit in Deutschland von 10 Minuten pro Viertel. Bei jedem Pfiff der Schiedsrichter stoppt er die Zeit, bis der Ball wieder im Spiel ist. Er stoppt außerdem die eine Minute lange Auszeit. Am Ende jedes der vier Spielviertel läßt er das Spiel durch ein lautes Signal stoppen.

Der 24-Sekunden-Zeitnehmer betätigt die 24-Sekunden-Anlage gemäß den Regeln. Sein Signal bewirkt einen toten Ball und stoppt die Uhr.

Spielvorschriften

Die Spielzeit

Hier im Bereich des DBB (Deutscher Basketball Bund) gilt für die Männer, Frauen, sowie die A-, B- und C-Jugendlichen, dass das Spiel aus vier Spielperioden von 10 Minuten und einer Pause von 2 Minuten zwischen dem 1. und 2. bzw. dem 3. und 4. Viertel sowie einer Halbzeitpause von 10 Minuten besteht.

Bei Punktgleichstand am Ende der Spielzeit wird so lange um jeweils 5 Minuten verlängert, bis ein Sieger feststeht. Zwischen den Verlängerungen gibt es immer eine Pause von 2 Minuten.

Der Spielbeginn

Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit und Verlängerung mit einem Sprungball zwischen zwei beliebigen Spielern jeder Mannschaft im Mittelkreis.

Ist eine der beiden Mannschaften bis 15 Minuten nach Spielbeginn nicht mit mindestens 5 Spielern angetreten, verliert sie das Spiel kampflos.

Der Sprungball

Auf Sprungball wird entschieden zu Beginn jeder Halbzeit bzw. Verlängerung und bei einem Halteball (je ein Spieler zweier Mannschaften haben Ballkontakt, ohne dass einer der beiden den Ball mit Leichtigkeit dem anderen wegnehmen kann); außerdem bei einem Ausball, bei dem der Schiedsrichter nicht gesehen hat, wer zuletzt den Ball berührt hat.

Bei einem Sprungball wirft der Schiedsrichter den Ball senkrecht im nächsten Sprungkreis zwischen zwei gegnerischen Spielern über Sprunghöhe hoch. Einer der beiden Spieler muß den Ball getippt haben, bevor die anderen Spieler den Kreis betreten dürfen. Verstöße gegen die Sprungballregeln wie verlassen der Sprungstellung, Fangen des Balls, Tippen vor dem höchsten Punkt b.z.w. Eindringen eines Nichtspringers in den Kreis vor dem Tippen, wird mit Einwurf des Gegners bestraft. Der Sprungball wird wiederholt, wenn beide Mannschaften gegen die Regeln verstoßen haben oder wenn der Schiedsrichter den Ball nicht gerade in die Luft geworfen hat.

Der Korberfolg und seine Wertung

Ein Korb aus dem Feld zählt 2 Punkte; erfolgt der Wurf jenseits der 3-Punkte-Linie, zählt er 3 Punkte. Ein Freiwurf zählt einen Punkt.

Das Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn das Signal des Zeitnehmers zum Ende der Spielzeit ertönt. Pfeifen die Schiedsrichter kurz vor oder mit dem Ertönen des Signals noch ein Foul, so werden eventuelle Freiwürfe noch ausgeübt und gewertet. Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ende der Spielzeit, zählt der Korb, wenn der Ball vor ablaufen der Spielzeit in der Luft war.

Zeitnahme-Vorschriften

Die Betätigung der Spieluhr

Beim Basketball wird, im Gegensatz zum Fußball, nur die tatsächlich gespielte Zeit gestoppt, d.h. nur die effektive Spielzeit. Der Zeitnehmer *started* die Spieluhr,

- wenn der Ball beim Sprungwurf von einem der beiden Spieler getippt wurde;
- wenn der Ball nach dem Einwurf von einem Spieler im Feld berührt wurde;
- wenn der Ball nach einem erfolglosem Freiwurf im Spiel bleibt und von einem Spieler im Feld berührt wurde.

Der Zeitnehmer *stoppt* die Spieluhr,

- wenn die Zeit für eine Spielperiode (Viertel oder Verlängerung) abgelaufen ist;
- wenn ein Schiedsrichter pfeift;
- wenn das 24-Sekunden-Signal ertönt;
- wenn ein Trainer eine Auszeit nimmt.

Die Auszeit

Eine Auszeit ist eine Spielunterbrechung für die Trainer und Mannschaften, sich zu beraten und/oder Anweisungen zu geben. Jeder Mannschaft stehen pro Halbzeit zwei Auszeiten zur Verfügung, bei Verlängerung eine.

Der Trainer muss die Auszeit bei dem Anschreiber ankündigen, der wiederum teilt es dem Schiedsrichter mit, der das Spiel beim nächsten toten Ball für die Auszeit stoppen wird. Die Schiedsrichter verfügen auch über eine Auszeit, diese können sie jedoch wann immer sie wollen einsetzen, um wegen Verletzungen oder anderer triftiger Gründe die Zeit anzuhalten.

Vorschriften für die Spieler

Der Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel kann nur stattfinden, wenn der Ball tot ist, wenn der Einwechselspieler den Wechsel rechtzeitig beim Anschreiber angemeldet hat und wenn der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hat. Bei Regelübertretungen wie Ausball, Schrittfehler, Dribbelfehler und ähnlichem darf nur die Mannschaft wechseln, die in Ballbesitz ist. Nimmt sie diese wahr, darf die gegnerische Mannschaft auch wechseln. Bei Fouls und Auszeit dürfen immer beide Mannschaften wechseln.

Das Spielen des Balls

Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Es ist verboten, mit dem Ball zu laufen, ihn zu treten oder mit der Faust zu schlagen. Zufälliges Berühren des Balls mit Bein oder Fuß wird nicht geahndet.

Ausball

Ein Spieler ist im Aus, wenn irgend ein Körperteil die Begrenzungslinie oder außerhalb des Spielfeldes den Boden, einen Gegenstand oder eine Person berührt.

Der Ball ist im Aus,

- wenn er die Begrenzungslinie, den Boden oder irgendein Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berührt;
- wenn er einen Spieler oder eine andere Person im Aus berührt;
- wenn er die Hallendecke, die Hallenwände, die Stützpfeiler oder die Rückseite des Spielbretts berührt.

Nach einem Ausball hat die Mannschaft Einwurf, die den Ball nicht ins Aus beförderte.

Fortbewegung mit dem Ball

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 (Doppelfehler).

Doppeldribbling wird mit Einwurf des Gegners bestraft.

Wenn ein Spieler mit Ball nicht dribbelt, ist seine Bewegungsfreiheit durch die Schrittmregel eingeschränkt. Er darf, solange er den Ball hält, nur zwei Fußkontakte ausführen (Sonderregelung bei Sternschritt), danach muß er passen oder auf den Korb werfen.

Die Zeitregel

Die 3-Sekunden-Regel

Kein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft darf sich länger als drei aufeinanderfolgende Sekunden in der begrenzten Zone des Gegners aufhalten (die Zone zwischen Grundlinie und Freiwurflinie). Die Regel tritt außer Kraft, sobald bei einem Wurf der Ball die Hand des Spielers verlassen hat, genauso wie bei einem toten Ball und beim Rebound.

Bestraft wird die Verletzung der Regel mit Einwurf der gegnerischen Mannschaft.

Die Fünf-Sekunden-Regel

Wenn ein nah bewachter Spieler, der in Ballbesitz ist, nicht innerhalb von fünf Sekunden abspielt, auf den Korb wirft oder dribbelt, erhält die gegnerische Mannschaft einen Einwurf.

Die Acht-Sekunden-Regel

Wenn eine Mannschaft in ihrem Rückfeld Ballkontrolle erlangt hat, muß sie innerhalb von acht Sekunden den Ball über die Mittellinie ins Vorfeld gebracht haben. Andererseits erfolgt Einwurf des Gegners an der Mittellinie.

Das Rückspiel

Kontrolliert eine Mannschaft den Ball in ihrem Vorfeld darf der Ball nicht mehr zurück über die Mittellinie gespielt werden. Der Spieler darf auch nicht mit einem Körperteil die Linie oder das Rückfeld berühren. Wenn dies jedoch passiert, wird die Mannschaft mit Einwurf der gegnerischen Mannschaft von der Mittellinie aus bestraft.

Die 24-Sekunden-Regel

Kommt eine Mannschaft in Ballbesitz, so muss sie innerhalb von 24 Sekunden ihren Angriff abgeschlossen haben. D.h., sie muss mindestens auf den gegnerischen Korb geworfen und der Ball den Ring berührt oder die verteidigende Mannschaft einen Ausball verursacht haben. Schafft die Mannschaft es nicht, bekommt die gegnerische Mannschaft Einwurf.

Regelverletzungen und Strafen

Im Basketball unterscheiden sich Regelübertretung und Fouls eindeutig. Eine Regelübertretung liegt

dann vor, wenn gegen die bis jetzt aufgeführten Regeln verstoßen wird. Sie wird mit Ballverlust bestraft.

Ein Foul hingegen ist eine Regelverletzung in Verbindung mit persönlichem Kontakt mit einem Gegenspieler (persönliches Foul) oder unsportlichem Verhalten ohne persönlichen Kontakt (technisches Foul). Bestraft werden Fouls je nach Situation mit Ballverlust, Sprungball oder Freiwürfen.

Der Einwurf

Jeder Einwurf erfolgt von außerhalb des Spielfeldes nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist oder an der Stelle, an der das Foul begangen wurde. Der Einwurf ist an der Stelle innerhalb von fünf Sekunden auszuführen.

Der Einwurf nach Korberfolg ist von der Stelle unterhalb des Korbes auch innerhalb von fünf Sekunden auszuführen.

Sind am Spielfeldrand nicht mehr als 2 Meter Platz, so muss der Gegenspieler des Einwerfers einen Meter Abstand halten.

Die Verletzung dieser Regeln wird mit Ballverlust bestraft.

Der Freiwurf

Der Freiwurf ist ein ungehinderter Wurf des Gegners als Bestrafung eines Fouls, das begangen wurde. Der Freierwerfer darf dabei aber nicht die Freiwurflinie be- oder übertreten, bevor der Ball den Ring berührt hat.

Die Bestrafungen bei Verstößen ist sehr differenziert. Man unterscheidet in drei Grundsituationen:

1. Der Freierwerfer selbst übertritt die Regeln, indem er z.B. die Freiwurflinie berührt oder zu früh den Freiwurfraum betritt.

In diesem Fall kann kein Punkt erzielt werden. Die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball.

2. Der Korb oder das Spielbrett werden berührt, während der Ball sich auf dem Ring befindet.

Bei Regelübertretung eines Mitspielers kann kein Punkt erzielt werden und das bedeutet Ballverlust. Werden Korb oder Spielbrett von einem gegnerischen Spieler berührt, gilt der Korb als erfolgreich.

3. Mitspieler oder Gegenspieler des Freierwerfers begehen Regelverstöße, indem sie die Freiwurflinie oder den Freiwurfraum zu früh betreten und/oder den Freierwerfer stören.

Bei Regelübertretung durch einen Mitspieler zählt ein per Freiwurf erzielter Korb, die Regelübertretung bleibt folgenlos. Spielfortsetzung: Einwurf hinter der Grundlinie. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, wird dem Gegner der Ball zuerkannt. Spielfortsetzung: Einwurf auf Höhe der Freiwurflinie.

Erfolgt die Regelübertretung durch einen Gegenspieler und ist der Wurf erfolgreich, so zählt der Treffer. Die Regelübertretung bleibt wie oben unbeachtet. Spielfortsetzung: Einwurf hinter der Grundlinie.

Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, wird die Regelübertretung folgerichtig mit einem Ersatzwurf bestraft.

Wird die Regelübertretung von Spielern beider Mannschaften gleichzeitig begangen, zählt der Korb, wenn der Freiwurf erfolgreich ist. Spielfortsetzung: Einwurf hinter der Grundlinie. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Verhaltensregeln

Das technische Foul

Ein technisches Foul ist eine Regelverletzung im Sinne unsportlichen Verhaltens von Spielern, Auswechselspielern, Trainern, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleitern im Mannschaftsbank-Bereich ohne Körperkontakt. Als technische Fouls durch Spieler gelten z.B.:

- § Respektloses Anreden oder Anschimpfen von Gegenspielern und Schiedsrichtern sowie provozierende Gesten,
- § Mißachten von Schiedsrichterermahnungen oder -entscheidungen.

Technische Fouls eines Spielers werden diesem als Foul angeschrieben; der Gegner erhält einen Freiwurf und Einwurf an der Mittellinie. Technische Fouls können auch durch Trainer, Trainer-Assistent, Auswechselspieler oder Mannschaftsbegleiter begangen werden. Bestraft werden auch respektloses Anreden von Schreiber, Zeitnehmer bzw. Technischem Kommissar am Schreibe-tisch. Technische Fouls der Trainer oder "Bank" werden dem Trainer angeschrieben, der spätestens nach dem zweiten T-Foul gegen ihn persönlich oder nach dem dritten T-Foul gegen die Bank aus der Halle gewiesen wird. Die gegnerische Mannschaft erhält für diese Fouls zwei Freiwürfe und dann noch

Einwurf von der Mittellinie.

Das persönliche Foul

Ein persönliches Foul ist eine Regelverletzung eines Spielers durch schuldhaften Körperkontakt mit einem oder mehreren Gegenspielern. Ein solches 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.

Zuffällige Körperkontakte

Zuffällige 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.

Fouls durch Verteidiger

Fouls ereignen sich natürlicherweise in der Verteidigung weit häufiger als im Angriff. Viele Situationen sind eindeutig, z.B. wenn der Verteidiger seinen Gegenspieler festhält, umklammert, anrempelt, anspringt oder ihm gar ein Bein stellt. Auch wenn der Verteidiger beim Versuch, Dribblings, Pässe oder Würfe zu unterbinden, den Arm und/oder andere Körperteile des Angreifers berührt, ist dies ein (persönliches) Foul und wird auch vom Anschreiber notiert.

Fouls durch den Angreifer

Angreiferfouls sind selten so klar festzustellen wie Verteidigerfouls. Zu den eindeutigen Angreiferfouls gehören das Auflaufen auf einen rechtzeitig in der Bahn des Angreifers stehenden Verteidigungsspieler sowie das Aufspringen auf einen stehenden Verteidiger, z.B. beim Wurf oder Rebound, wenn der Angreifer nicht senkrecht hochgesprungen ist.

Alle Formen des Festhaltens, Stoßen, Rempeln, usw. werden beim Angreifer ebenso bestraft wie beim Verteidiger, allerdings kommen sie seltener vor und sind häufig nicht als allgemeine Aktionen der Angreifer einzuordnen.

Strafen

Alle persönlichen Fouls werden den jeweiligen Spielern angeschrieben. Beim fünften (persönlichen und/oder technischen) Foul eines Spielers erfolgt der Ausschluß vom Spiel. Die Mannschaft darf allerdings durch Auswechselspieler wieder komplettiert werden. Wird das Foul an einem Spieler begangen, der nicht in einer Korbwurfaktion ist, wird das Spiel auf Höhe des "Tatorts" mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, deren Spieler gefoult wurde.

Wird ein Spieler bei einer Korbwurfaktion gefoult, erhält er je nach Situation ein bis drei Freiwürfe. Als Korbwurfaktion zählt jedes Werfen oder Tippen des Balls in Richtung Korb von Beginn der Bewegung an (die Wurfbewegung mit den Armen muß bereits begonnen sein). Hat der Ball die Hand des Werfers verlassen, gilt die Wurfaktion als beendet; bei einem Sprungwurf allerdings erst dann, wenn beide Füße des Werfers am Boden sind.

Ist der Wurf trotz des Fouls erfolgreich, zählt der Treffer, und es wird zusätzlich ein Wurf zuerkannt. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden je nach Wurfentfernung zwei oder drei Freiwürfe zuerkannt, d.h. bei einem Wurfversuch aus der Drei-Punkte-Zone erhält der Werfer drei, in allen anderen Fällen nur zwei Freiwürfe.