



Streetball Regeln

Regeln (Stand 10.06.2017 Deutscher Basketball Bund)

1. Die wichtigste Regel heißt "**FAIR PLAY**". Deshalb gibt es beim Streetbasketball keine Schiedsrichter. Die Teams sind aufgefordert, Streitigkeiten untereinander zu regeln; sonst entscheidet der Münzwurf oder der Courtmonitor. Die Entscheidungen des Courtmonitor sind endgültig.
2. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus vier Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft (vor einem Check) ein- und ausgewechselt werden.
3. Die Spiele müssen zu dritt begonnen und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden, ebenso darf ein Spieler nicht in zwei Teams spielen
4. Der erste Ballbesitz wird durch Losentscheid (Münzwurf) bestimmt.
5. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - kein "make it, take it".

Nach einem erfolgreichen Korbwurf setzt ein Spieler der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er den Ball von einer Stelle unterhalb des Korbs (nicht außerhalb des Spielfelds wie z. B. hinter der Endlinie) zu einer Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.

Die nun verteidigende Mannschaft muss den Ball in Ruhe lassen, solange der sich im No-Charge-Halbkreisbereich unter dem Korb befindet.

6. Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf gilt:
Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiter spielen, ohne dass der Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie muss. Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound oder erlangt sie Ballkontrolle, muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen.
7. Nach einer Spielunterbrechung (toter Ball) erhält eine Mannschaft den Ball, indem sie den Ballbesitz hinter der Mitte der Zwei-Punkte-Linie vom Verteidiger erhält (**Check Ball-ein Pflichtpass ist nicht mehr notwendig!**).
8. Ein Spieler befindet sich hinter der Zwei-Punkte-Linie, wenn er sich mit beiden Füßen weder innerhalb dieser Linie befindet noch die Linie berührt.
9. In einer Sprungballsituation (Halteball) erhält **die verteidigende** Mannschaft den Ball

10. Korbgestänge und Polsterung gelten als "AUS".
11. Dunkings sind immer verboten!!! Ein erzielter Korb zählt nicht - der Ballbesitz wechselt.
12. Zeitspiel (ca. **14 Sek.**) verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft - Zeitspielentscheidungen trifft der Courtmonitor, indem er die letzten fünf Sekunden der Angriffszeit laut zählt.
13. Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählt je ein Punkt, erfolgreiche Würfe außerhalb der 2-Punkte-Linie zählen 2 Punkte.
14. Ein Spiel endet immer mit Ablauf der Spielzeit. Bei einem Unentschieden zu diesem Zeitpunkt wird das Spiel mit abwechselnden Freiwürfen fortgesetzt, solange bis das Unentschieden durchbrochen ist. Nur der entscheidende Freiwurf wird zum Ergebnis gezählt.
15. Ein Spiel endet vorzeitig, wenn ein Team mit 2 Punkten Vorsprung 16 Punkte erreicht hat. Normalerweise dauert eine Spielrunde ansonsten 12 Minuten.
16. Der gefoulte Spieler sagt das Foul an. Wird keine Einigung erzielt, entscheidet der Courtmonitor. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, auch wenn der Spieler im Wurf gefoult wird. Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt.
17. Nach dem 6. Teamfoul wird jedes weitere Foul, das nicht von einem Korberfolg überlagert wird, mit einem Freiwurf und Ballbesitz bestraft.
18. Jedes Team kann bei laufender Zeit eine 30 Sek.-Auszeit nehmen. In den letzten zwei Spielminuten ist keine Auszeit mehr möglich.
19. Absichtliche- bzw. unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf und Ballbesitz bestraft. Zwei absichtliche- bzw. unsportliche Fouls eines Spielers führen automatisch zum Ausschluss des Spielers aus dem laufenden Spiel.
20. Handgreiflichkeiten ziehen den Turnierausschluss für beide beteiligten Teams nach sich.
21. Änderungen dieses Regelwerks (z.B. Spielzeit) können in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung durch den Ausrichter vorgenommen werden.
22. Ebenso behält sich der Ausrichter vor, begonnene oder im Spielplan ausgeschriebene Spiele mit "Freiwürfen" zu beenden, bzw. auszutragen, falls die Witterungsverhältnisse (im Sinne der Gesundheit der Spieler) es erfordern.

Die Regeln können durch die Turnierleitung auch kurzfristig verändert werden.