



# STREETBASKETBALL - REGELN

## Westdeutscher Basketball - Verband e.V.



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.

- 1) Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus 3 - 5 Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft (vor einem Check) ein- und ausgewechselt werden.
- 2) 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.
- 3) Der erste Ballbesitz wird durch Losentscheid (Münzwurf) bestimmt. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - kein "make it, take it". Nach dem Ballbesitzwechsel beginnt das Spiel hinter der 2-Punkte-Linie. Das nun verteidigende Team übergibt den Ball an die Angreifer (Check).
- 4) Der Check wird immer nach Ausbällen, Foulsituationen und anderen Spielunterbrechungen gespielt.
- 5) Nach einem Check muss der Ball von mindestens zwei Spielern des angreifenden Teams berührt werden, bevor ein Korb erzielt werden kann.
- 6) Bei jedem Ballbesitzwechsel (Defensiv-Rebound, Steal, o.ä.) muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gespielt werden. Entsteht keine Spielunterbrechung, entfällt auch der Check.
- 7) Bei „Sprungballsituationen“, Halteball u.ä., erhält das "Offense-Team" den Ballbesitz.
- 8) Korbgestänge und Polsterung gelten als "**AUS**".
- 9) Dunkings sind immer verboten!!! Ein erzielter Korb zählt **nicht** - der Ballbesitz wechselt.
- 10) Zeitspiel (ca. 30 Sek.) verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft - Zeitspielentscheidungen trifft der Courtmonitor.
- 11) Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählt je ein Punkt, erfolgreiche Würfe außerhalb der 2-Punkte-Linie zählen 2 Punkte
- 12) Ein Spiel endet immer mit Ablauf der Spielzeit (10 min). 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.
- 13) Ein Spiel endet vorzeitig, wenn ein Team mit 2 Punkten Vorsprung **16 Punkte** erreicht hat.
- 14) 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.
- 15) Nach dem 6. Teamfoul wird jedes weitere Foul, das nicht von einem Korberfolg überlagert wird, mit **einem** Freiwurf **und** Ballbesitz bestraft.
- 16) Jedes Team kann bei laufender Zeit **eine** 30 Sek.-Auszeit nehmen. In den letzten zwei Spielminuten ist **keine** Auszeit mehr möglich.
- 17) 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.
- 18) Handgreiflichkeiten ziehen den **Turnierausschluss** für **beide** beteiligten Teams nach sich.
- 19) Änderungen dieses Regelwerks (z.B. Spielzeit) können in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung durch den Ausrichter vorgenommen werden.