

Streetbasketball-Regeln

Die wichtigste Regel heißt "Fair Play". Deshalb gibt es beim Streetbasketball keine Schiedsrichter sondern nur Courtbeobachter, die den Spielstand und die Fouls notieren und bei Unstimmigkeiten einschreiten. In letzter Instanz entscheidet der Supervisor.

1. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus vier Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Der Mannschaftskapitän ist Ansprechpartner für die Spielleitung oder die Courtbeobachter.
2. Die Spiele müssen zu dritt begonnen und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden.
3. Der erste Ballbesitz wird durch Münzwurf entschieden. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - kein "make it, take it". Nach Korberfolg, Fouls und Ausbällen beginnt das Spiel hinter der 2- Punkte-Linie. Die nun verteidigende Mannschaft übergibt den Ball an die Angreifer (check). Vor einem Korberfolg muss der Ball von mindestens zwei Spielern des angreifenden Teams berührt werden. Bei einem Defensiv-Rebound muss der Ball erst einem Mitspieler hinter der 2-Punkte-Linie zugespült werden, bevor ein Angriff gestartet werden kann.
4. Bei Sprungballsituationen erhält die Offense den Ball. Berührt der Ball das Korbgestänge, so gilt er als "aus". Dunkings sind weder während des Aufwärmens noch im Spiel erlaubt. Auf dem Center-Court sind Dunkings möglich.
5. Zeitspiel verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft.
6. Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählen je 1 Punkt. Erfolgreiche Würfe hinter der 6,25m-Linie zählen 2 Punkte.
7. Ein Spiel endet, wenn ein Team 16 Punkte erreicht hat. Die Spieldauer beträgt max. 20 Minuten. Sollte innerhalb von 20 Minuten kein Team 16 Punkte erreichen, so wird der Spielstand am Ende der regulären Spielzeit übernommen.
Bei Unentschieden entscheidet ein Freiwurfschießen (je Spieler ein Freiwurf, bis eine Entscheidung gefallen ist). Manche Turniere spielen "sudden death" (der nächste Korb entscheidet). Vielfach wird dabei sehr hart, teilweise auch unfair gespielt, da mit allen Mitteln ein Korberfolg verhindert werden soll.
8. Der gefoulte Spieler sagt die Fouls an.
Bei der Foulanzeige wird Fairness erwartet!
Ein Verteidiger begeht ein Foul, wenn er einen Angreifer in der Bewegung oder in der Ballkontrolle z.B. durch einen Körperkontakt benachteiligt.
Ein Angreifer begeht ein Foul, wenn er den Verteidiger rempelt oder festhält.
Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, auch wenn der Spieler im Wurf gefoult wurde.
Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt.
Um eine überharte Spielweise zu verhindern, wird ab dem 6. Teamfoul jedes weitere Foul mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler bestraft. Nach dem Freiwurf bleibt die gefoulte Mannschaft in Ballbesitz.
9. Änderungen des Regelwerks (z.B. Spielzeit) sind in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung durch den Ausrichter vorzunehmen.
10. Jedes Team kann bei laufender Zeit eine 30-Sek.-Auszeit nehmen. In den letzten beiden Spielminuten ist beiden Teams keine Auszeit mehr möglich.
11. Unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler und Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge.
Handgreiflichkeiten ziehen den Turnierausschluss für die beiden beteiligten Teams nach sich.