



Basketball

Spielanleitung – kurz erklärt

10

SPIELER

40

MINUTEN

mittel

EINSTIEG

Basketball ist ein Mannschaftssport für 2 Teams, die jeweils 5 Spieler auf dem Feld haben. Beide Seiten versuchen, den Ball in den Korb des Gegners zu bringen und gleichzeitig Treffer am eigenen Korb zu verhindern. Nach 4 Vierteln gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Spielziel

Werft den Ball in den Korb der anderen Mannschaft und haltet den Gegner von eurem Korb fern. Am Ende zählt nur, wer mehr Punkte gesammelt hat.

Vorbereitung

Ihr braucht ein ebenes, hartes Feld von 28 × 15 m mit einem Korb an jeder Endlinie. Jede Mannschaft schickt 5 Spieler aufs Feld, bis zu 12 dürfen auf dem Anschreibebogen stehen. Die Trikots beider Teams unterscheiden sich in der Farbe, das Heimteam spielt hell. Eine Spieluhr und eine Wurfuhr laufen mit.

So spielt ihr

- 1 Zum Auftakt wirft der Schiedsrichter den Ball im Mittelkreis zwischen 2 Gegenspielern hoch. Jedes weitere Viertel beginnt mit einem Einwurf an der Mittellinie, dabei wechseln sich die Teams ab.
- 2 Der Ball wird nur mit den Händen gespielt: passen, werfen, tippen, rollen oder dribbeln. Mit dem Ball in der Hand laufen ist verboten.
- 3 Für einen Wurf auf den Korb habt ihr 24 Sekunden, für den Weg über die Mittellinie 8 Sekunden.
- 4 Ein Treffer bringt 2 Punkte, von hinter der Drei-Punkte-Linie 3 Punkte, ein Freiwurf 1 Punkt.
- 5 Nach jedem Korb wirft die gegnerische Mannschaft den Ball hinter ihrer Endlinie wieder ein.
- 6 Regelwidriger Körperkontakt ist ein Foul. Wer 5 Fouls gesammelt hat, muss das Feld verlassen. Ein Foul am Werfer bringt Freiwürfe.

So gewinnt ihr

Gespielt werden 4 Viertel zu je 10 Minuten. Steht es danach unentschieden, folgen Verlängerungen von 5 Minuten, bis eine Mannschaft vorn liegt.

Spielziel

Jede Mannschaft greift einen Korb an und verteidigt den anderen. Ziel ist es, den Ball von oben durch den Ring des gegnerischen Korbs zu werfen und zugleich zu verhindern, dass dem Gegner dasselbe am eigenen Korb gelingt. Jeder erfolgreiche Wurf bringt je nach Wurfposition 1, 2 oder 3 Punkte. Wer nach Ablauf der Spielzeit mehr Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielfeld

2 Korbanlage

Basketball

1 Spieluhr

1 Wurfuhr

1 Anzeigetafel

1 Stoppuhr für Auszeiten

2 Akustische Signale

1 Anschreibebogen

Foultafeln

Mannschaftsfoul-Anzeiger

1 Einwurfpfeil

2 je Mannschaft Trikotsätze

Spielaufbau

- Richtet ein Spielfeld von 28 m Länge und 15 m Breite mit ebener, harter Oberfläche her. Rundherum bleiben mindestens 2 m frei von Hindernissen.
- An jeder Endlinie steht eine Korbanlage: Spielbrett, Ring mit Netz und gepolsterte Korbstütze.
- Alle Linien sind 5 cm breit und haben dieselbe Farbe. Dazu gehören Mittellinie, Mittelkreis (Radius 1,80 m), Freiwurflinien (3,60 m lang, 5,80 m von der Endlinie entfernt), die Zonen unter den Körben, die Drei-Punkte-Linie (Kreisbogen mit 6,75 m Radius) und die No-charge-Halbkreise (Radius 1,30 m).
- Bereitet Spieluhr, Wurfuhr, Anzeigetafel, Anschreibebogen, Foultafeln, Mannschaftsfoul-Anzeiger und den Einwurfpfeil für den wechselnden Ballbesitz vor.
- Jede Mannschaft besteht aus höchstens 12 spielberechtigten Mitgliedern einschließlich eines Kapitäns, dem Trainer und bis zu 8 Begleitpersonen auf der Bank.
- Spätestens 40 Minuten vor dem Anpfiff geben beide Trainer die Namen und Trikotnummern ihrer Spieler beim Anschreiber ab. 10 Minuten vor Beginn bestätigen sie die Liste per Unterschrift und benennen ihre Erste Fünf, Mannschaft A zuerst.
- Trikots und Shorts eines Teams haben dieselbe Grundfarbe. Erlaubt sind die Nummern 0, 00 und 1 bis 99, jede nur einmal pro Team. Das Heimteam trägt helle, das Gastteam dunkle Trikots.
- Die Bank des Heimteams steht vom Anschreibertisch aus gesehen links.

Spielbeginn

Das Spiel kann erst beginnen, wenn beide Mannschaften mit 5 Spielern bereitstehen. Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball im Mittelkreis senkrecht zwischen 2 Gegenspielern hoch; sobald der Ball seine Hände verlässt, läuft das 1. Viertel. Die Mannschaft, die diesen Sprungball nicht gewinnt, bekommt den nächsten Einwurf nach wechselndem Ballbesitz.

Spielablauf

Feld und Bereiche

Das Rückfeld einer Mannschaft ist die Hälfte mit ihrem eigenen Korb, die Mittellinie zählt dazu. Das Vorfeld ist die Hälfte mit dem gegnerischen Korb. Der Drei-Punkte-Bereich ist das gesamte Spielfeld außer dem Teil rund um den gegnerischen Korb, den die Drei-Punkte-Linie einschließt. Die Linie selbst gehört nicht zum Drei-Punkte-Bereich.

Spielzeit

Ein Spiel hat 4 Viertel mit je 10 Minuten. Zwischen dem 1. und 2. sowie dem 3. und 4. Viertel liegt eine Pause von 2 Minuten, die Halbzeitpause dauert 15 Minuten. Zur Halbzeit tauschen die Teams die Körbe. Bei Gleichstand nach dem 4. Viertel gibt es Verlängerungen von je 5 Minuten, so viele wie nötig. In jeder Verlängerung spielen die Mannschaften auf denselben Korb wie im 4. Viertel. Ein Spielabschnitt endet mit dem Signal der Spieluhr.

Sprungball und wechselnder Ballbesitz

- 1 Beim Sprungball stehen beide Springer in der Hälfte des Mittelkreises, die ihrem eigenen Korb näher liegt.
- 2 Der Schiedsrichter wirft den Ball so hoch, dass keiner ihn am höchsten Punkt erreicht. Getippt werden darf erst, wenn der Ball wieder fällt.
- 3 Ein Springer darf den Ball nicht fangen und höchstens 2-mal tippen, bevor ein anderer Spieler oder der Boden ihn berührt hat.
- 4 Die übrigen Spieler bleiben außerhalb des Kreises, bis der Ball getippt ist.

Alle späteren Sprungballsituationen, etwa ein Halteball oder ein Ausball ohne klaren Verursacher, werden nicht mehr ausgesprungen. Stattdessen werfen die Teams abwechselnd ein. Ein Pfeil am Anschreibertisch zeigt an, welche Mannschaft an der Reihe ist; nach jedem solchen Einwurf dreht er sich um. Auch das 2., 3. und 4. Viertel sowie jede Verlängerung beginnen mit einem Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Den Ball spielen

Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden, in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt. Verboten ist es, mit dem Ball zu laufen, ihn absichtlich mit dem Bein oder Fuß zu berühren oder mit der Faust zu schlagen. Ein zufälliger Kontakt mit dem Bein ist kein Verstoß. Eine Mannschaft hat die Ballkontrolle, sobald einer ihrer Spieler einen belebten Ball hält oder dribbelt oder der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird. Sie endet, wenn der Gegner den Ball erobert, der Ball tot wird oder ein Wurf die Hände des Werfers verlässt.

Dribbeln

Wer den Ball auf den Boden wirft, tippt oder aufprallen lässt und ihn wieder berührt, dribbelt. Dabei darf der Ball nicht von unten getragen werden und nicht in der Hand zur Ruhe kommen. Zwischen den Bodenkontakten sind beliebig viele Schritte erlaubt. Das Dribbling endet, sobald der Spieler den Ball mit

beiden Händen gleichzeitig berührt oder ihn in einer Hand ruhen lässt. Danach darf er nicht erneut dribbeln, es sei denn, er hat inzwischen geworfen, ein Gegner hat den Ball berührt oder der Ball ist bei einem Pass oder Fumbling von einem anderen Spieler berührt worden.

Schritte mit dem Ball

Wer den Ball im Stand fängt, darf mit einem Fuß Sternschritte machen; der andere Fuß ist der Standfuß. Beginnt er ein Dribbling, muss der Ball die Hand verlassen, bevor der Standfuß abhebt. Beim Pass oder Wurf darf er abspringen, muss den Ball aber loslassen, bevor ein Fuß wieder den Boden berührt. Wer den Ball in der Bewegung fängt oder sein Dribbling beendet, darf 2 Schritte machen, um zu stoppen, zu passen oder zu werfen. Will er dribbeln, muss der Ball vor dem 2. Schritt die Hand verlassen. Ein Spieler, der mit dem Ball fällt und rutscht, handelt regelkonform. Rollt er sich aber mit dem Ball über den Boden oder versucht aufzustehen, ist das eine Regelübertretung.

Punkte

Ein Korb ist erzielt, wenn der Ball von oben in den Korb geht und darin bleibt oder ganz durchfällt. Ein Freiwurf zählt 1 Punkt, ein Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich 2 Punkte, ein Wurf aus dem Drei-Punkte-Bereich 3 Punkte. Entscheidend ist der Standort des Werfers beim Absprung. Landet der Ball versehentlich im eigenen Korb, bekommt der Gegner 2 Punkte, angeschrieben beim Kapitän der gegnerischen Mannschaft. Absichtlich in den eigenen Korb zu werfen ist eine Regelübertretung, der Korb zählt nicht.

Zeitregeln

- 24 Sekunden: Sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt, muss sie innerhalb von 24 Sekunden werfen. Der Ball muss die Hand vor dem Signal verlassen und danach den Ring berühren oder in den Korb gehen. Berührt der Ball den Ring und die angreifende Mannschaft holt den Rebound, startet die Wurfuhr mit 14 Sekunden; erobert der Gegner den Ball, mit 24 Sekunden.
- 8 Sekunden: Wer den Ball im eigenen Rückfeld kontrolliert, muss ihn innerhalb von 8 Sekunden ins Vorfeld bringen. Beim Dribbling ist der Ball erst im Vorfeld, wenn beide Füße des Dribblers und der Ball vollständig dort sind.
- 5 Sekunden: Ein Spieler, der den Ball hält und von einem Gegner in aktiver Verteidigungsposition auf höchstens 1 m bewacht wird, muss innerhalb von 5 Sekunden passen, werfen oder dribbeln.
- 3 Sekunden: Kein Angreifer darf sich länger als 3 Sekunden am Stück in der gegnerischen Zone aufhalten, während sein Team den Ball im Vorfeld kontrolliert und die Uhr läuft. Wer die Zone verlässt, muss beide Füße außerhalb aufsetzen.

Einwurf

- 1 Der Schiedsrichter zeigt die Einwurfstelle an, meist nächst der Stelle des Verstoßes, aber nie direkt hinter dem Spielbrett.
- 2 Der Einwerfer hat 5 Sekunden, um den Ball loszuwerden. Er darf sich seitlich insgesamt höchstens 1 m bewegen, nach hinten dagegen beliebig weit.
- 3 Er darf das Feld nicht mit dem Ball betreten, den Ball nicht direkt in den Korb werfen und ihn nicht selbst als Erster wieder berühren.

- 4 Kein anderer Spieler darf mit einem Körperteil über die Grenzlinie greifen, bevor der Ball eingeworfen ist. Ist hinter der Einwurfstelle weniger als 2 m Platz, müssen Verteidiger 1 m Abstand halten.

Nach einem erzielten Korb oder erfolgreichen letzten Freiwurf darf ein Gegenspieler von einer beliebigen Stelle hinter seiner Endlinie einwerfen und sich dabei entlang der Linie bewegen.

Ball und Spieler im Aus

Ein Spieler steht im Aus, sobald er den Boden außerhalb des Feldes oder etwas auf oder über der Grenzlinie berührt. Der Ball ist im Aus, wenn er einen solchen Spieler, den Boden außerhalb, die Korbstützen oder die Rückseite des Spielbretts berührt. Verantwortlich ist, wer den Ball zuletzt berührt hat, bevor er ins Aus ging.

Auszeiten und Spielerwechsel

Eine Auszeit dauert 1 Minute und darf nur vom Trainer oder 1. Trainer-Assistenten beantragt werden. In der 1. Halbzeit gibt es 2 Auszeiten, in der 2. Halbzeit 3, davon höchstens 2 in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels; in jeder Verlängerung 1. Nicht genutzte Auszeiten verfallen. Für Spielerwechsel meldet sich der Ersatzspieler selbst am Anschreibertisch und wartet außerhalb der Linie, bis der Schiedsrichter ihn hereinwinkt. Beides geht nur, wenn der Ball tot und die Uhr gestoppt ist. Ein Spieler mit 5 Fouls muss innerhalb von etwa 30 Sekunden ersetzt werden.

Fouls

Ein Foul ist ein regelwidriger Kontakt mit einem Gegenspieler oder unsportliches Verhalten. Ein Spieler darf nicht halten, blockieren, stoßen, rempeln, ein Bein stellen oder den Gegner mit ausgestreckten Armen, Hüften oder Beinen behindern. Grundlage ist das Zylinderprinzip: Jeder Spieler hat Anspruch auf den Raum, den er einnimmt, und den Raum senkrecht darüber. Wer diesen Zylinder verlässt und Kontakt verursacht, ist dafür verantwortlich. Ein Verteidiger nimmt eine legale Position ein, wenn er dem Gegner frontal gegenübersteht und beide Füße auf dem Boden hat; anschließend darf er sich seitlich oder rückwärts bewegen. Beim Bewachen eines Spielers ohne Ball muss er ihm Zeit und Raum zum Ausweichen lassen, mindestens einen normalen Schritt.

- Persönliches Foul an einem Spieler ohne Wurfaktion: Einwurf für die gefoulte Mannschaft nächst der Stelle des Fouls. Hat das foulende Team die Mannschaftsfoulgrenze überschritten, gibt es Freiwürfe.
- Foul am Werfer: Bei erfolgreichem Wurf zählt der Korb, dazu gibt es 1 Freiwurf. Bei Fehlwurf gibt es 2 Freiwürfe, bei einem Versuch aus dem Drei-Punkte-Bereich 3.
- Technisches Foul: Vergehen ohne Kontakt, etwa Respektlosigkeit gegenüber Schiedsrichtern, Provozieren, Vortäuschen eines Fouls, Spielverzögerung oder Hängen am Ring. Der Gegner erhält 1 Freiwurf, danach geht das Spiel dort weiter, wo es unterbrochen wurde.
- Unsportliches Foul: Kontakt ohne echten Versuch, den Ball zu spielen, übertrieben harter Kontakt oder das Stoppen eines Gegenangriffs. Der Gefoulte erhält 2 Freiwürfe (bzw. 1 bei erfolgreichem Wurf, 2 oder 3 bei Fehlwurf), anschließend wirft sein Team an der Einwurfmarkierung im Vorfeld ein.
- Disqualifizierendes Foul: Grob unsportliches Verhalten. Der Täter muss in die Kabine oder die Halle verlassen. Der Gegner erhält 2 Freiwürfe und den Einwurf im Vorfeld.

- Wer 5 Fouls gesammelt hat, ist nicht mehr spielberechtigt. 2 Technische Fouls, 2 Unsportliche Fouls oder eines von jeder Sorte führen ebenfalls zum Ausschluss.

Verletzungen

Bei einer Verletzung dürfen die Schiedsrichter unterbrechen. Kann ein Spieler nicht innerhalb von etwa 15 Sekunden weitermachen oder wird er behandelt, muss er ausgewechselt werden, es sei denn, sein Team hätte sonst weniger als 5 Spieler. Wer blutet oder eine offene Wunde hat, muss ebenfalls raus und darf erst mit gestoppter Blutung und abgedeckter Wunde zurück.

Sonderregeln

- Regelübertretung: Bei jedem Verstoß ohne Kontakt (Schrittfehler, Doppeldribbling, Zeitüberschreitung, Rückspiel) bekommt der Gegner den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Verstoßes, aber nie direkt hinter dem Spielbrett.
- Rückspiel: Eine Mannschaft, die den Ball im Vorfeld kontrolliert, darf ihn nicht zurück ins Rückfeld spielen. Ausnahme: Ein Spieler springt im Vorfeld ab, fängt den Ball in der Luft neu für sein Team und landet im Rückfeld.
- Goaltending: Ein Wurf im Abwärtsflug oberhalb des Rings oder nach Berühren des Spielbretts darf nicht berührt werden. Macht das ein Verteidiger, zählt der Wurf als getroffen; macht es ein Angreifer, gibt es keine Punkte und der Gegner wirft in Höhe der Freiwurflinie ein.
- Stören des Balls: Solange der Ball auf dem Ring liegt, darf niemand Korb oder Spielbrett berühren. Auch von unten durch den Korb greifen, den Ring so anfassen, dass sich der Ball anders bewegt, oder den Ball im Korb am Durchfallen hindern ist verboten.
- Halteball: Haben Spieler beider Teams den Ball so fest, dass keiner ihn ohne übermäßige Härte bekommt, entscheidet der wechselnde Ballbesitz.
- No-charge-Halbkreis: Springt ein Angreifer mit Ball in den Halbkreis unter dem Korb und trifft dabei auf einen Verteidiger, der mit mindestens einem Fuß im Halbkreis steht, wird kein Offensivfoul gepfiffen, sofern der Angreifer wirft oder passt und Hände, Arme oder Beine nicht regelwidrig einsetzt.
- Doppelfoul: Foulen sich 2 Gegenspieler nahezu gleichzeitig, bekommen beide ein Foul angeschrieben, Freiwürfe gibt es nicht. Das Team, das zuvor den Ball hatte, wirft ein.
- Einwurffoul: Foult ein Verteidiger in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung, während der Ball beim Einwurf noch beim Schiedsrichter oder Einwerfer ist, gibt es 1 Freiwurf und anschließend Einwurf, unabhängig von der Zahl der Mannschaftsfouls.
- Einwurf verlegen: Nimmt ein Team in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels oder einer Verlängerung vor einem Einwurf im Rückfeld eine Auszeit, darf der Trainer den Einwurf an die Einwurfmarkierung im Vorfeld verlegen.
- Wurfuhr zurücksetzen: Nach Foul oder Verstoß der Verteidigung wird die Wurfuhr im Rückfeld auf 24 Sekunden gesetzt. Im Vorfeld läuft sie bei 14 Sekunden oder mehr weiter, bei 13 oder weniger wird sie auf 14 gestellt.
- Restzeit unter 0,3 Sekunden: Zeigt die Uhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden, kann ein Korb nur per Tipp oder direktem Dunking erzielt werden.
- Foul am Spielende: Wird kurz vor Schluss gefoult, legt der Schiedsrichter die Restzeit fest, mindestens 0,1 Sekunden.
- Korb zählt trotz Signal: Ist der Ball beim Signal der Spieluhr oder Wurfuhr bereits in der Luft, wird der Ball nicht tot und ein Treffer zählt.
- Freiwurf und Ring: Berührt der Ball beim letzten Freiwurf den Ring und wird danach legal von einem Spieler in den Korb befördert, zählt dieser Korb 2 Punkte.
- Ausrüstung: Harte Schienen oder Schutz aus Metall, Leder oder Kunststoff an Fingern, Händen, Handgelenken, Ellbogen und Unterarmen sind verboten, ebenso Schmuck. Gepolsterte Schoner, Bandagen, Brillen, farbloser Zahnschutz und Stirnbänder bis 10 cm Breite sind erlaubt.

- Am Ring hängen: Wer sich mit vollem Gewicht an den Ring hängt, kassiert ein Technisches Foul. Ein kurzes Festhalten nach einem Dunking zum Schutz vor Verletzungen ist erlaubt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet mit dem Signal der Spieluhr nach dem 4. Viertel, also nach 4 × 10 Minuten reiner Spielzeit. Es gewinnt die Mannschaft mit der höheren Punktzahl. Bei Gleichstand wird so lange um je 5 Minuten verlängert, bis ein Team vorn liegt. Tritt eine Mannschaft 15 Minuten nach der angesetzten Zeit nicht mit 5 spielbereiten Spielern an oder weigert sie sich zu spielen, verliert sie mit 0:20. Hat ein Team im Spielverlauf weniger als 2 einsatzfähige Spieler auf dem Feld, verliert es ebenfalls: Führte der Gegner zu diesem Zeitpunkt, bleibt der Spielstand bestehen, sonst wird 2:0 gewertet.

Tipps

- Auszeiten verfallen am Ende jeder Halbzeit. Nutzt die 2 Auszeiten der 1. Halbzeit, statt sie zu sparen.
- Nach einem eigenen Rebound am Ring bekommt ihr nur 14 Sekunden Wurfuhr. Plant den zweiten Angriff schneller als den ersten.
- Ein Verteidiger, der frontal steht und beide Füße am Boden hat, ist in legaler Position. Wer ihn dann umrennt, begeht selbst das Foul. Als Angreifer lohnt es sich, den No-charge-Halbkreis zu kennen: Dort schützt er euch bei Kontakt mit einem Verteidiger, der im Halbkreis steht.
- Ein Wurf aus dem Drei-Punkte-Bereich bringt bei einem Foul 3 Freiwürfe statt 2. Merkt euch, dass die Linie selbst noch zum Zwei-Punkte-Bereich gehört.
- Mit 5 Fouls ist ein Spieler raus, 2 Unsportliche oder Technische Fouls reichen ebenfalls. Behaltet den Foulstand eurer wichtigsten Spieler im Blick.
- In den letzten 2 Minuten des 4. Viertels könnt ihr einen Einwurf im Rückfeld nach einer Auszeit ins Vorfeld verlegen. Das spart den Weg über die Mittellinie.

Häufige Fragen

Wie spielt man Basketball?

Zwei Mannschaften mit je 5 Spielern auf dem Feld versuchen, den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen und zugleich Treffer im eigenen Korb zu verhindern. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden: passen, werfen, tippen, rollen oder dribbeln ist erlaubt, Treten oder Schlagen mit der Faust dagegen nicht. Wer den Ball hält, darf nicht einfach damit laufen, sondern muss dribbeln oder abspielen. Ein Angriff muss innerhalb von 24 Sekunden mit einem Wurf enden, der mindestens den Ring berührt. Am Ende gewinnt die Mannschaft mit mehr Punkten.

Wie lange dauert ein Basketballspiel?

Ein Spiel hat 4 Viertel von jeweils 10 Minuten reiner Spielzeit. Zwischen dem 1. und 2. sowie dem 3. und 4. Viertel gibt es je 2 Minuten Pause, die Halbzeitpause dauert 15 Minuten. Steht es nach dem 4. Viertel unentschieden, folgen Verlängerungen von je 5 Minuten, bis ein Sieger feststeht. Weil die Uhr bei jedem toten Ball anhält, dauert ein Spiel real deutlich länger als 40 Minuten.

Wie viele Spieler hat eine Basketballmannschaft?

Auf dem Feld stehen pro Mannschaft immer 5 Spieler. Insgesamt darf eine Mannschaft bis zu 12 spielberechtigte Mitglieder haben, darunter ein Kapitän. Dazu kommen der Trainer und höchstens 8 Begleitpersonen wie Trainer-Assistenten auf der Bank. Ausgewechselt werden darf beliebig oft, aber nur in einer Wechsellmöglichkeit bei totem Ball.

Wann ist ein Foul im Basketball?

Ein Foul ist ein regelwidriger Körperkontakt mit einem Gegenspieler oder ein unsportliches Verhalten. Verboten sind unter anderem Halten, Stoßen, Rempeln, Blockieren, Beinstellen und das Behindern eines Gegners mit ausgestreckten Armen, Hüften oder Beinen. Eine Berührung mit der Hand allein ist noch kein Foul; entscheidend ist, ob der Kontakt die Bewegungsfreiheit des Gegners einschränkt oder einen Vorteil bringt. Neben dem persönlichen Foul gibt es das Technische Foul (ohne Kontakt, etwa Respektlosigkeit), das Unsportliche Foul (übertrieben harter oder nicht auf den Ball gerichteter Kontakt) und das Disqualifizierende Foul für grob unsportliches Verhalten.

Wie viele Punkte gibt es für einen Korb?

Ein Freiwurf bringt 1 Punkt. Ein Treffer aus dem Zwei-Punkte-Bereich zählt 2 Punkte, einer von außerhalb der Drei-Punkte-Linie 3 Punkte. Die Linie selbst gehört nicht zum Drei-Punkte-Bereich; wer beim Absprung darauf steht, erzielt nur 2 Punkte. Der Korb ist erzielt, wenn der Ball von oben durch den Ring fällt.

Was ist ein Schrittfehler im Basketball?

Ein Schrittfehler liegt vor, wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen seine Füße über das erlaubte Maß hinaus bewegt. Wer den Ball im Stand fängt, darf nur den Standfuß am Boden halten und mit dem anderen Fuß Sternschritte machen; beim Start eines Dribblings muss der Ball die Hand verlassen, bevor der Standfuß abhebt. Wer den Ball in der Bewegung fängt oder sein Dribbling beendet, darf 2 Schritte machen, um zu stoppen, zu passen oder zu werfen. Nach dem Aufheben des Standfußes zum Wurf oder Pass darf kein Fuß den Boden berühren, bevor der Ball weg ist. Strafe ist ein Einwurf für den Gegner.

Wie viele Schritte darf ich mit dem Ball in der Hand machen?

Wer den Ball in der Bewegung fängt oder sein Dribbling beendet, darf 2 Schritte machen, um zu stoppen, zu passen oder zu werfen. Will er danach dribbeln, muss der Ball vor dem 2. Schritt die Hand verlassen haben.

Darf ich nach dem Stoppen ein zweites Mal dribbeln?

Nein. Ein neues Dribbling ist erst erlaubt, wenn dazwischen ein Wurf auf den Korb erfolgt ist, ein Gegner den Ball berührt hat oder der Ball bei einem Pass oder Fumbling von einem anderen Spieler berührt wurde.

Zählt ein Wurf, wenn die Uhr abläuft, während der Ball noch in der Luft ist?

Ja. Ist der Ball beim Signal der Spieluhr oder Wurfuhr bereits unterwegs, wird er nicht tot und ein Treffer zählt. Berührt niemand den Ball danach, ist auch die Wurfuhr eingehalten, sofern der Ball den Ring trifft.

Was passiert, wenn der Ball im eigenen Korb landet?

Geschieht das versehentlich, bekommt der Gegner 2 Punkte, die dem gegnerischen Kapitän angeschrieben werden. Wirft ein Spieler absichtlich in den eigenen Korb, ist das eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht.

Wie viele Freiwürfe gibt es bei einem Foul am Werfer?

Trifft der Werfer trotz Foul, zählt der Korb und er bekommt 1 Freiwurf dazu. Verfehlt er, gibt es 2 Freiwürfe bei einem Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und 3 Freiwürfe bei einem Wurf aus dem Drei-Punkte-Bereich.

Wann muss ein Spieler wegen Fouls vom Feld?

Nach dem 5. Foul ist ein Spieler nicht mehr spielberechtigt und muss innerhalb von etwa 30 Sekunden ersetzt werden. Außerdem wird disqualifiziert, wer 2 Technische Fouls, 2 Unsportliche Fouls oder je eines davon erhält.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	2024
Spielart	Sportspiel
Kategorien	Sportspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Deutscher Basketball Bund e. V., Regelstand 2024, zuletzt geprüft am 22.09.2026. Das Original findest du beim Herausgeber: <https://www.basketball-bund.de/offizielle-basketball-regeln-auf-deutsch-erhaeltlich/>
Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/basketball/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/basketball/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026