

# **STREETBALL**



# Regeln für die Schule

Streetball gelangte als vereinfachte Form des Basketballspiels in den 90er-Jahren aus den USA auch nach Europa und ist nach wie vor ein Teil der Jugendkultur. Als Strassenspiel verbindet es Jugendliche unterschiedlicher Herkunft und Alter. Man kommt ohne Schiedsrichter aus und passt die Regeln den Gegebenheiten an. Dadurch werden soziale Kompetenzen wie Konfliktfähigkeit, Frustrationsbewältigung und Toleranz gefördert. Das Fairplay macht das Spiel erst möglich.

Die am meisten verbreitete Form ist das 3vs3, das auch in der Schweiz in Turnierform gespielt wird.

Unterschiede zum Basketball ergeben sich lediglich in der Teamgrösse, der Spielfeldgrösse und der Zählweise. Alle technischen Vorgaben des Basketballs finden auch im Streetball ihre Entsprechung.

Der partizipative Ansatz von Streetball macht dieses Spiel auch für den Schulsportunterricht interessant und darf als eigenständige Sportart angesehen werden. In den meisten Sporthallen sind vier und mehr Basketballanlagen vorhanden und die meisten Aussenanlagen verfügen ebenfalls über die entsprechende Infrastruktur. So ist es also meistens möglich, dass eine ganze Sportklasse bewegungsaktiv ist.



# 1. Teamgrösse

- Gespielt wird 3 gegen 3 ("3vs").
- Ersatzspielerinnen dürfen bei ruhendem Ball beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.

# 2. Spielfeld + Wertung

- Das Spielfeld entspricht dem halben Basketballfeld.
- Die Begrenzungen sind Mittellinie, Seitenlinie und Grundlinie.
- Hinter der "Dreipunktelinie", besser 2-Punktelinie, werden erfolgreiche Korbwürfe mit 2 Punkten gewertet.
- Aus dem Spiel ergibt ein erfolgreicher Korbwurf 1 Punkt.
- · Ein Freiwurf ergibt 1 Punkt.

# 3. Spielzeit

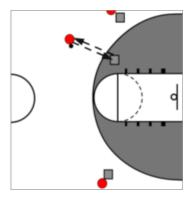
Bei Schulturnieren empfiehlt sich eine Kombination aus vorgegebener Zeit und Punktzahl.

# 4. Spielbeginn und Loser's Ball

- Der erste Ballbesitz wird untereinander ausgemacht (losen etc.).
- Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz (Loser's Ball).
- Das Spiel beginnt hinter der 2-Punktelinie mit einem Check.

# 5. Check

- Der Check, resp. Kontrollpass, ist ein Pass bei Ballwechsel von einem Spieler das angreifenden zu einem des verteidigenden Teams. Der Ball wird dem Angreifer zurückgepasst, sobald die übrigen Verteidiger bereit sind.
- Der Check erfolgt auch nach Ausbällen, Foulsituationen und anderen Regelverstössen.
- Der Check wird in den oben genannten Fällen auf der Höhe



- des Vergehens oder des Outs an Seiten- oder Mittellinie ausgeführt.
- Bei jedem Check muss nur der Ballträger zu Beginn ausserhalb der 2-Punktelinie stehen. Die Mitspieler dürfen sich auch innerhalb der 2-Punktelinie aufhalten.

#### 6. Wechsel des Ballbesitzes

- Bei jedem Ballbesitzwechsel (Steel, Rebound) muss der Ball hinter die 2-Punktelinie gespielt werden, bevor ein neuer Angriff erfolgen darf.
- Wie bei 4. und 5. genügt eine Spielerin, die sich mit Ball ausserhalb der 2-Punktelinie befindet, um einen erneuten Angriff starten zu können.
- Die neue Angreiferin darf auch selber mit dem Ball über die 2-Punktelinie dribbeln und wieder in den Angriff (Offense) gehen.

# 7. Sprungball

• Bei Sprungballsituationen kommt das verteidigende Team direkt in Ballbesitz.

# 8. Zeitspiel

· Zeitspiel verstösst gegen das Fairnessprinzip.

# 9. Foul bei Wurfversuch

- Wird ein Spieler beim Wurfversuch gefoult, wird das Spiel mit einem Check an der Seitenlinie fortgesetzt. In solchen Fällen können die Parteien auch einen Freiwurf, mit Ballbesitzwechsel nach Korberfolg oder Check, abmachen.
- Kommt es trotz Foulspiel zu einem Korberfolg, zählt der Korb und die Gegenpartei kommt zum Anspiel (Vorteilregel).

#### 10. Technische Fehler und Fouls

- Den Ball absichtlich mit dem Fuss spielen oder abwehren.
- Den Ball länger als 5 Sekunden ohne Prellen halten.
- Das einhändige Prellen unterbrechen und wieder beginnen (Doppelfehler).
- Schrittfehler: Mehr als einen Schritt ausführen ohne zu prellen oder abzuspielen.
- Die Gegenspielerin mit Armen oder Beinen sperren.
- Die Gegenspielerin durch Berührung behindern.
- Als Ballführende auf die Gegenspielerin auflaufen oder sie wegdrücken (Stürmerfoul).
- Sich als Verteidigerin in den Laufweg der Angreifenden bewegen.

# 11. Spielkontrolle

- Grundsätzlich führen die Spielparteien die Spielkontrolle autonom durch.
- Die Parteien bestimmen gemeinsam vor Spielbeginn, wie sie die Einhaltung der Regeln gewährleisten möchten: Der foulende Spieler zeigt sein Vergehen idealerweise selber an, resp. Beanstandung von Regelverstössen durch Heben der Hand oder verbal durch die Gegenpartei.

2



Jonas Kostka, TLKZ Christoph Bühler, KZS Fotos Koni Frey, KZS

KZS 2015 V1.0