



STREETBALL

Regeln für die Schule



Streetball gelangte als vereinfachte Form des Basketballs in den 90er-Jahren aus den USA auch nach Europa und ist nach wie vor ein Teil der Jugendkultur. Seit 2020 ist es auch als 3vs3 olympisch und wurde frenetisch aufgenommen.

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 Fair-play 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 oder 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 ("3vs3"). Ersatzspieler dürfen beliebig oft gewechselt werden.
- Ersatzspieler 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 "Dreipunktlinie" werden erfolgreiche Korbwürfe mit 2 Punkten gewertet
- Aus dem Spiel ergibt ein erfolgreicher Korbwurf 1 Punkt.
- Ein Freiwurf ergibt 1 Punkt.

3. Spielzeit

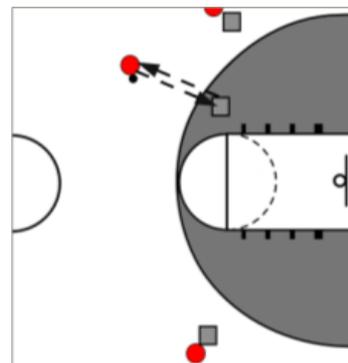
- Bei Schulturnieren empfiehlt sich eine Kombination aus vorgegebener Zeit und Punktzahl.

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-Punktlinie mit einem Check.

5. Check

- Der Check ist ein Pass bei Ballwechsel über die 2-Punktlinie von einem Team zum anderen. Das Team, das vorher im Angriff war (Offense) passt zu jemandem im Team, das jetzt angreifen darf.
- 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 sich nur jemand anbieten (neuer Ballführender) und ausserhalb der 2-Punktlinie stehen. Die Mitspieler dürfen sich auch innerhalb der 2-Punktlinie aufhalten.

6. Wechsel des Ballbesitzes

- Bei jedem Ballbesitzwechsel (Steel, Rebound) muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gespielt werden, bevor ein neuer Angriff erfolgen darf.
- Wie bei 4. und 5. genügt ein Spieler, der sich mit Ball ausserhalb der 2-Punktlinie befindet, um einen erneuten Angriff starten zu können.
- Der neue Ballbesitzer darf auch selber mit dem Ball über die 2-Punktlinie laufen 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/Spielerin 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 abzuspieren.
- Den Gegenspieler mit Armen oder Beinen sperren.
- Den Gegenspieler durch Berührung behindern.
- Als Ballführender auf den Gegenspieler auflaufen oder ihn wegdrücken (Stürmerfoul).
- Sich als Verteidiger in den Laufweg des 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.

