

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

F I B A



**Offizielle Basketball – Regeln
für das Spiel „3 gegen 3“**

für Männer und Frauen



FIBA

We Are Basketball

Gültig seit 29. Januar 2013

In den folgenden Regeln sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Trainerinnen, Spielerinnen, Schiedsrichterinnen usw.

In allen Situationen, die in den folgenden Regeln für das Spiel „3 gegen 3“ nicht ausdrücklich angesprochen sind, gelten die Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA.

Art. 1 Spielfeld und Ball

Das Spiel wird auf einem Halbfeld eines regulären Basketball-Spielfelds auf einen Korb gespielt. Ein regelgerechtes Spielfeld hat die Abmessungen von 15 Meter Breite und 11 Meter Länge, eine regelgerechte Zone mit Freiwurflinie (5,80 m), eine Drei-Punkte-Linie (6,75 m) und einen No-Charge-Halbkreis unter dem Korb.

Gespielt wird mit einem Basketball der Größe 6.

Anmerkung: Im Freizeitbereich kann 3x3 überall gespielt werden. Die Spielfeldmarkierungen, sofern überhaupt vorhanden, können an den verfügbaren Platz angepasst werden.

Art. 2 Mannschaften

Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern (drei Spieler auf dem Feld, ein Auswechselspieler).

Art. 3 Offizielle

Dies sind ein Schiedsrichter und zwei Kampfrichter (Zeitnehmer und Anschreiber).

Anmerkung: Der Veranstalter kann auch zwei Schiedsrichter einsetzen.

Art. 4 Spielbeginn

4.1 Beide Mannschaften wärmen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf.

4.2 Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen Ballbesitz entweder zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung.

4.3 Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

Anmerkung: Art. 4.3 und 6.4 gelten nur bei Meisterschaften und deren Qualifikationsturnieren, nicht aber im Freizeitbereich.

Art. 5 Korbwertung

5.1 Ein Korbwurf innerhalb der Drei-Punkte-Linie zählt einen Punkt.

5.2 Ein Korbwurf außerhalb der Drei-Punkte-Linie zählt zwei Punkte.

5.3 Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt.

Art. 6 Spielzeit und Sieger

6.1 Gespielt wird ein Abschnitt von zehn Minuten. Die Spieluhr wird gestoppt bei einem toten Ball und bei Freiwürfen. Die Spieluhr wird gestartet, sobald der Wechsel des Balls gemäß Art. 9.3 erfolgt ist, d. h. sobald er in den Händen der angreifenden Mannschaft ist.

- 6.2 Die Mannschaft, die zuerst 21 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel, auch wenn dies vor Ablauf der Spielzeit geschieht. Dies gilt nur in der regulären Spielzeit, nicht bei einer Verlängerung.
- 6.3 Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt. Das Team, das in der Verlängerung zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
- 6.4 Ein Team verliert ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung, wenn es zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern spielbereit auf dem Spielfeld ist.

Anmerkung: Steht keine Spieluhr zur Verfügung, wird die Spielzeit vom Veranstalter festgelegt. Für die Punktegrenze bei einem vorzeitigen Sieg während der regulären Spielzeit wird empfohlen, diese im Verhältnis zur Spielzeit wie folgt festzulegen: 10 Minuten/10 Punkte; 15 Minuten/15 Punkte; 20 Minuten/21 Punkte.

Art. 7 Fouls und Freiwürfe

- 7.1 Eine Mannschaft erreicht mit dem siebten Foul die Mannschaftsfoulgrenze.
- 7.2 Ein Spieler muss nach seinem vierten persönlichen Foul das Spielfeld verlassen.
- 7.3 Für ein Foul an einem Werfer innerhalb der Drei-Punkte-Linie gibt es einen Freiwurf.
- 7.4 Für ein Foul an einem Werfer außerhalb der Drei-Punkte-Linie gibt es zwei Freiwürfe.
- 7.5 Für ein Foul während der Korbwurfbewegung gibt es einen zusätzlichen Freiwurf, wenn der Korbwurf erfolgreich war.
- 7.6 Nach Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze, also ab dem achten Mannschaftsfoul, gibt es für ein Foul, das nicht an einem Korbwerfer begangen wurde, einen Freiwurf.

Art. 8 Passive Spielweise

- 8.1 Passive Spielweise oder Hinhalt-Taktik (also ohne die Absicht, Punkte zu erzielen) ist eine Regelübertretung.
- 8.2 Ist das Spielfeld mit einer Wurf-Uhr ausgestattet, muss die angreifende Mannschaft innerhalb zwölf Sekunden einen Korbwurf versuchen. Die Wurf-Uhr wird gestartet, sobald die angreifende Mannschaft den Ball in ihren Händen hat (nach einem Wechsel des Ballbesitzes gemäß Art. 9.3 hinter der Drei-Punkte-Linie oder nach einem erfolgreichen Wurf unter dem Korb).

Anmerkung: Gibt es keine Wurf-Uhr und die angreifende Mannschaft bemüht sich nach Meinung des Schiedsrichters nicht ernsthaft, Punkte zu erzielen, wird sie vom Schiedsrichter dadurch verwarnet, indem er die letzten fünf Sekunden der Angriffszeit laut zählt.

Art. 9 Wie der Ball gespielt wird

9.1 Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf setzt ein Spieler der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er den Ball von einer Stelle unterhalb des Korbs (nicht außerhalb des Spielfelds wie z. B. hinter der Endlinie) zu einer Stelle hinter der Drei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.

Die nun verteidigende Mannschaft muss den Ball in Ruhe lassen, solange der sich im No-Charge-Halbkreisbereich unter dem Korb befindet.

9.2 Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf gilt:

Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiter spielen, ohne dass der Ball hinter die Drei-Punkte-Linie muss.

Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound, muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Drei-Punkte-Linie spielen.

9.3 Nach einer Spielunterbrechung (toter Ball) erhält eine Mannschaft den Ball, indem sie den Ballbesitz hinter der Mitte der Drei-Punkte-Linie mit dem Verteidiger tauscht.

9.4 Ein Spieler befindet sich hinter der Drei-Punkte-Linie, wenn er sich mit beiden Füßen weder innerhalb dieser Linie befindet noch die Linie berührt.

9.5 In einer Sprungballsituation erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.

Art. 10 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung (toter Ball) für beide Teams möglich, bevor der Ballbesitz gemäß Art. 9.3 wechselt. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat und beide Spieler sich berührt haben. Spielerwechsel dürfen nur an der Endlinie gegenüber dem Korb vorgenommen werden und werden ohne Mitwirkung von Schiedsrichter oder Kampfgericht ausgeführt.

Art. 11 Auszeiten

Jeder Mannschaft steht eine Auszeit von 30 Sekunden zu. Ein Spieler kann diese Auszeit bei einer Spielunterbrechung (toter Ball) beantragen.

Art. 12 Protest

Glaut eine Mannschaft, dass sie durch die Entscheidung eines Schiedsrichters, des Kampfgerichts oder durch ein Vorkommnis im Spiel benachteiligt wurde, geht sie wie folgt vor:

1. Ein Spieler dieser Mannschaft unterschreibt den Anschreibebogen unmittelbar nach Spielende, bevor der Schiedsrichter ihn unterzeichnet.
2. Die Mannschaft muss innerhalb 30 Minuten beim zuständigen Verantwortlichen eine schriftliche Beschreibung des Vorfalles abgeben, zusammen mit einer Sicherheitsleistung in Höhe von 200 US-\$. Wird dem Protest stattgegeben, wird der Sicherheitsbetrag erstattet.
3. Videoaufzeichnungen dürfen nur herangezogen werden, um zu entscheiden, ob bei einem letzten Korbwurf am Spielende der Ball noch innerhalb der Spielzeit die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat und/oder ob ein Korbwurf aus dem Ein- oder Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.

Art.13 Klassifizierung der Mannschaften

Die Klassifizierung der Mannschaften sowohl bei Turnieren als auch in einem Gesamtwettbewerb wird in folgender Reihenfolge vorgenommen:

1. Die meisten Siege
2. **Nur bei Turnieren:** Direkter Vergleich (nur Sieg/Niederlage)
3. Die meisten erzielten Punkte

Sind Mannschaften nach dem ersten Punkt gleich platziert, kommt der zweite zur Anwendung, danach der dritte.

Sind nach diesen drei Schritten immer noch Mannschaften punktgleich, wird die Mannschaft mit der bestplatzierten Ranglistenwertung (Summe der Ranglistenpunkte ihrer drei besten Spieler vor dem Wettbewerb) besser platziert.