



Regeln

3x3 Basketball wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk nach den nachfolgenden Regeln gespielt. Überall dort, wo keine ausdrückliche Regelung formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA-Basketball-Regeln.

Vereinfachungen im Schulbereich gemäß Alter oder technischem Leistungsstand der Schüler oder Anpassungen an die zur Verfügung stehenden Körbe oder die Spielzeit sind individuell möglich. Entsprechende Hinweise und Alternativen sind an einigen Regeln *kursiv* angefügt.

1. Spielfeld

Das Spiel wird auf einem Spielfeld mit den Abmessungen 10 x 10 Meter oder einem regulären Halbfeld auf einen Korb ausgetragen.

2. Mannschaften

Jedes Team setzt sich aus vier Spielern (drei auf dem Feld, ein Auswechselspieler) und einem Trainer zusammen.

3. Offizielle

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Ein Kampfrichter führt den vereinfachten Spielbericht für den Schulsport. Falls gewollt und vorhanden stoppt und zählt ein Zeitnehmer die 14-Sekunden (laut 10, ..., 12, 13, 14 _ Pfiff; es sollte so gezählt werden, dass mit dem Ende der ausgesprochenen Zahl die jeweilige Sekunde verstrichen ist. Der Pfiff erfolgt also nach Ablauf der vierzehnten Sekunde! Bei Vorhandensein einer digitalen 14-(24)-Sek.-Anlage entfällt die Regelung). Der Pfiff des Vierzehn-Sek.-Zeitnehmers stoppt nicht das Spiel (Ball ist ggf. zu dem Zeitpunkt in der Luft), erst der Schiedsrichter entscheidet, ob eine Regelübertretung vorliegt und ahndet diese entsprechend.

4. Spielvorbereitung

4.1 Beide Mannschaften haben eine gemeinsame Aufwärmphase von drei Minuten.

4.2 Vor dem Spiel führt ein Spieler von Mannschaft A einen Wurf von einem beliebigen Punkt (bspw. hinter der Drei-Punkte-Linie) aus. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält Mannschaft A den ersten Ballbesitz, wenn nicht wird dieser Mannschaft B zugesprochen. Das Spiel beginnt mit einem Checkball (Übergabe des Balles durch den Verteidiger an den Angreifer) am Scheitelpunkt der Distanzlinie. Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes erhalten die Mannschaften in den folgenden Sprungballsituationen (s. Art. 11) den Ball zugesprochen. Statt eines Ballbesitzpfeils wird eine Karte mit den Buchstaben A und B vom Kampfrichter jeweils so gedreht, dass der Buchstabe des Teams, das den nächsten Ballbesitz erhält, sichtbar zum Spielfeld zeigt. Von beiden Teams wird Fair Play erwartet. Im Streitfall entscheidet der Schiedsrichter.

5. Spielzeit, Sieger und Zählweise

5.1 Die Spielzeit und die Zahl der Spielperioden können der Anzahl der Spieler und der zur Verfügung stehenden Zeit und Anzahl der Spielfelder angepasst werden. Die Spielpause zwischen zwei Perioden beträgt immer mindestens eine Minute. Eine Periodenlänge von fünf bis zehn Minuten bei durchlaufender Spielzeit ist empfehlenswert.

5.2 Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit 21 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen. *Auf ein Punktelimit kann bei zentraler Zeitnahme ggf. verzichtet werden.*

5.3 Ist der Spielstand am Ende der letzten Spielperiode unentschieden, so wird so lange weiter gespielt, bis ein Team zwei weitere Punkte erzielt hat. Vor der Verlängerung gibt es eine Spielpause von einer Minute.



5.4 Die Vierzehn-Sekunden-Zeitnahme beginnt, wenn der erste Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball hinter der Drei-Punkte-Linie dribbelnd oder nach der Annahme eines Passes kontrolliert.

5.5 Jeder erfolgreiche Korbwurf innerhalb oder mit Berührung der Drei-Punkte-Linie zählt einen Punkt, jeder erfolgreiche Wurf von hinter der Drei-Punkte-Linie (maßgeblich ist der Absprungpunkt) zählt zwei Punkte. Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt. Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder erfolgreichen letzten Freiwurf erhält die Mannschaft, die nicht gepunktet hat den Ballbesitz unter dem Korb (s. 8.1). *Für jüngere Schüler kann der Zwei-Punkte-Bereich entsprechend den U12-Basketballregeln des DBB auch bereits außerhalb der Zone festgelegt werden. Das gilt dann jedoch nicht für Regelungen zum Spielen des Balles hinter die Drei-Punkte-Linie (s. 8.).*

6. Fouls

Es werden nur Mannschaftsfouls gezählt. Dennoch scheidet ein Spieler nach einem grob unsportlichen Foul oder anderen Verstößen gegen die Sportdisziplin mindestens für die Dauer des laufenden Spiels aus. Hier entscheidet die Spielleitung in Abstimmung mit dem Schiedsrichter. Die Mannschaftsfoulgrenze liegt bei fünf Fouls pro Periode. Mit dem fünften Mannschaftsfoul wird jedes Verteidigerfoul in der Periode mit einem Punkt und anschließendem Ballbesitz (Checkball, s. 4.2) für das gefoulte Team geahndet. Eine Verlängerung zählt hierbei als Fortsetzung der letzten Spielperiode. Fouls in der Wurfaktion bleiben davon unbeeinträchtigt und werden mit einem (auch bei trotz Foul erfolgreichem Wurf) oder zwei Freiwürfen geahndet nach denen es keinen zusätzlichen Ballbesitz gibt, sondern das Spiel mit Rebound oder -im Falle eines erfolgreichen letzten Freiwurfs- mit Outlet-Pass oder -Dribbling fortgesetzt wird. Angreiferfouls werden auch bei Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze mit Ballbesitz (Checkball, s. 4.2) für die verteidigende Mannschaft geahndet.

Besonders bei zentraler Zeitnahme kann es hilfreich sein, ganz auf Freiwürfe zu verzichten und für jedes Verteidigerfoul einen Punkt und Ballbesitz zu geben. Angreiferfouls werden weiterhin nur mit Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft bestraft. Im Falle eines trotz Foul erfolgreichen Wurfs mit einem Zusatzpunkt für ein Foul sollte dann jedoch der zusätzliche Ballbesitz entfallen (s. 8.).

7. Vierzehn-Sekunden-Regel (optional für Fortgeschrittene)

Eine Mannschaft muss innerhalb von vierzehn Sekunden einen Korbwurf (mind. Ringberührung) versuchen. Verlässt der Ball vor Ertönen des Vierzehn-Sekunden-Signals (Pfeiffs) die Hand des Werfers und geht in den Korb so zählt der Wurf. Berührt er nur den Ring so wird die Angriffszeit zurückgesetzt und das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Berührt der Ball nicht den Ring, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es gibt Ballbesitz (Checkball, s. 4.2) für die verteidigende Mannschaft.

8. Spielen des Balles

8.1 Im Anschluss an einen erfolgreichen Korbwurf oder einen erfolgreichen letzten Freiwurf: Ein Spieler der Mannschaft, die diese(n) Punkt(e) nicht erzielt hat, setzt das Spiel direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie!) fort:

A) indem er einen Pass zu einem Mitspieler an einem beliebigen Platz des Spielfeldes spielt. Ist dieser Platz nicht hinter der Drei-Punkte-Linie muss der Passempfänger den Ball mit einem Dribbling oder Pass hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen.

B) indem er den Ball selber hinter die Drei-Punkte-Linie dribbelt. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.



8.2 Im Anschluss an einen nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf:

- darf die angreifende Mannschaft den Ball rebounden und direkt weitere Wurfversuche unternehmen ohne den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie passen zu müssen.
- darf die verteidigende Mannschaft den Ball rebounden und muss ihn mit einem Pass oder Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.3 Nach einem *Steal* (Ballgewinn) oder *Turnover* (Ballverlust) muss der Ball von der Ball erobernden Mannschaft hinter die Drei-Punkte-Linie bewegt werden. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.4 Unternimmt der erste Spieler, der den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie gedribbelt oder ihn dort nach einem Pass erhalten hat, direkt einen Korbwurf, so ist das eine Regelübertretung.

8.5 Nach Fouls (ohne Freiwürfe), Regelübertretungen, Ausbällen sowie zu Beginn einer zweiten Spielperiode und der Verlängerungen erhält das als nächstes angreifende Team den Ballbesitz hinter der Drei-Punkte-Linie (Checkball, s. 4.2). Dabei ist auf eine saubere und faire Ballübergabe zu achten, bei der Verteidiger und Angreifer spielbereit sind. Anschließend muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf. Dabei muss die Ballkontrolle klar zwischen zwei Spielern wechseln. Ein einfaches „Checken“ (Berühren) des Balles durch den Mitspieler ist nicht zulässig und stellt im Falle eines anschließenden Korbwurfes ohne weiteren Pass eine Regelübertretung dar.

8.6 Der Outlet-Pass und das Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie nach Erlangen des Ballbesitzes unter dem Korb (nach hingenommenem Korberfolg) dürfen nicht verteidigt werden.

9. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung für beide Teams zugelassen.

10. Auszeiten

Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.

11. Sprungballsituationen

Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes (s. Art. 4.2) erhalten die Mannschaften in Sprungballsituationen mit Hilfe des Ballbesitzanzeigers den Ball zugesprochen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir uns entschlossen, durchgängig die männliche (neutrale) Anredeform zu nutzen, die selbstverständlich die weibliche mit einschließt.